

Complemento para

O Desafio dos

Bandeirantes

O Vale dos Acritós

Carlos K. Pereira • Flávio Andrade



GSA

Módulo de Ambientação

O Desafio dos Bandeirantes

O Vale dos Acritós

Carlos K. Pereira • Flávio Andrade

GSA

Créditos

Criação e desenvolvimento:

Carlos Eduardo Klimick Pereira

Flávio Maurício Andrade

Edição:

Flávio Maurício Andrade

Ilustração da capa:

Eliane (Lilith) Bettocchi

Ilustrações internas:

Mário Proença (introdução, capítulos 1, 2, 3, 4, 5 e 6)

Eliane Bettocchi (abertura, capítulos 3, 5 e 6)

Diagramação:

Flávio Maurício Andrade

Revisão de texto:

Flávio Maurício Andrade

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Agradecimentos:

Eliane Bettocchi

Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Mário Proença

Ricardo Queiroz

Victor Manoel Andrade

O VALE DOS ACRITÓS – Módulo de Ambientação de *O Desafio dos Bandeirantes* (1995)

O RPG *O Desafio dos Bandeirantes* é uma criação de Carlos Eduardo Klimick Pereira, Flávio Maurício Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas.

GSA – Entretenimento Editorial

CGC 72.487.085/0001-95

Dúvidas, reclamações, sugestões e informações, escreva para:

GSA– Serviço de Atendimento ao Consumidor

Caixa Postal 34025

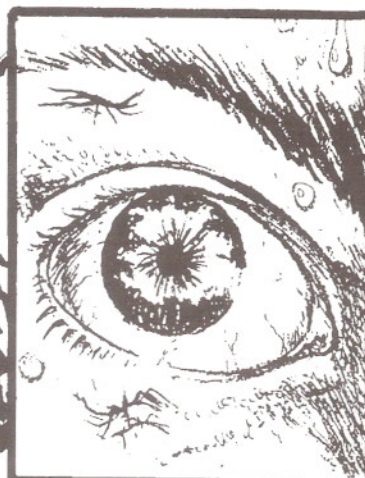
Rio de Janeiro – RJ

CEP 22492-970

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem a autorização prévia ou escrita dos autores e da editora.

Essa é uma obra de ficção livremente inspirada no folclore, na História e na cultura do Brasil. Todos os personagens aqui retratados são fictícios e qualquer semelhança com pessoas ou personagens de qualquer época terá sido mera coincidência. .

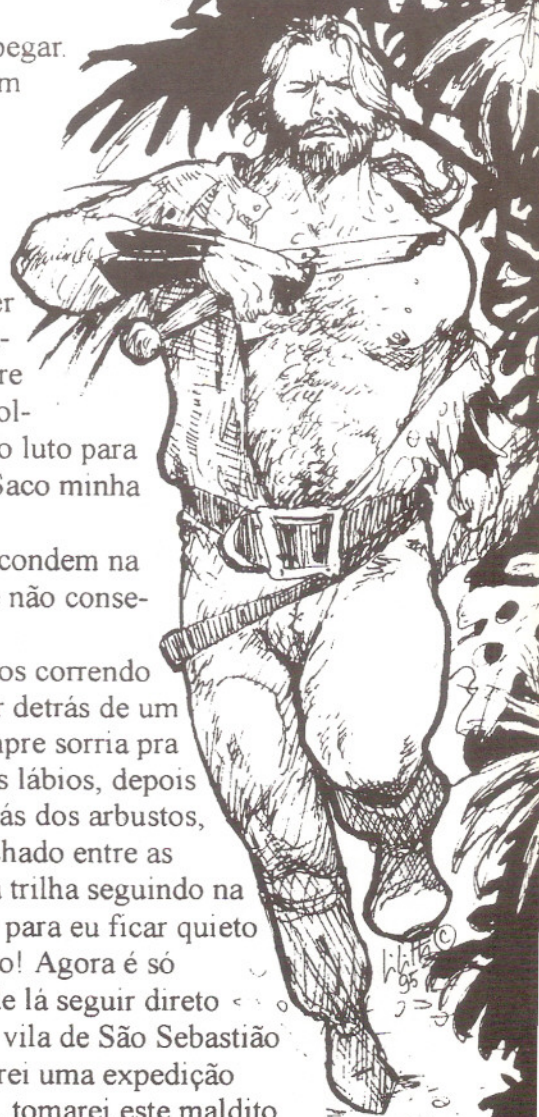
Esta obra não reflete as crenças pessoais dos autores, que condenam veementemente o racismo, a escravidão e a intolerância religiosa.



Esses malditos selvagens não vão me pegar. Não deixei São Sebastião para morrer assim neste vale desgraçado! Ouço vozes, risos. Estão atrás de mim, me caçando por esta mata interminável. Estou correndo, suando e fazendo mais barulho mascate em dia de feira. Queria ser agora um daqueles rastreadores indígenas. Melhor ainda, gostaria de ter um deles em minhas mãos! Os covardes nos abandonaram, fugindo assim que fomos emboscados! O suor me cobre os olhos; tropeço e caio rolando por entre galhos e pedras soltas. Na floresta, um dos índios aparece e ri de mim enquanto luto para me levantar. Vou apagar este maldito sorriso do seu rosto! Saco minha pistola, mas ele já sumiu antes que eu possa atirar.

"Sou João Robaldo Dias!", grito para os que se escondem na mata. "E juro que levarei três ou quatro de vocês comigo se não conseguirem escapar!"

Volto a correr, mas estou ficando cansado. Ouço-os correndo atrás de mim! Na floresta, um ruído: me viro e vejo-a surgir detrás de um arbusto. É Anakeá, a acritó que nos levava comida. Ela sempre sorria pra mim. Ela me faz um sinal de silêncio com o dedo diante dos lábios, depois faz sinal para que eu me aproxime. Me escondo com ela atrás dos arbustos, rezando para que minha sorte não pare de melhorar. Agachado entre as folhagens, vejo três guerreiros passarem correndo pela trilha seguindo na direção em que eu teria fugido. Anakeá faz um sinal para eu ficar quieto e se levanta para inspecionar os arredores. Ótimo! Agora é só convencê-la a me guiar para fora do vale, e de lá seguir direto para o litoral. Indo pela praia posso chegar à vila de São Sebastião em pouco tempo. E uma vez em casa, montarei uma expedição mais bem armada e, com a ajuda de Anakeá, tomarei este maldito vale! Sinto-a acariciar meus cabelos, dou-lhe um tapinha gentil na perna e tento me levantar. De repente, ela puxa meus cabelos com força, virando minha cabeça para trás. Vejo Anakeá sorrindo pra mim enquanto sua mão direita empunha um tacape que vem em direção ao meu rosto...



CRAC!

Apresentação

O Vale dos Acritós é o segundo módulo de ambientação para *O Desafio dos Bandeirantes*. Assim como no anterior, *Os Quilombos da Lua*, iremos revelar mais alguns segredos e mistérios da Terra de Santa Cruz. Mais do que um simples livro de ambientação, estes módulos contêm idéias para aventuras e campanhas, novas regras, habilidades, magias, personagens e criaturas. Aos poucos, os jogadores de *O Desafio dos Bandeirantes* terão acesso a informações que tornarão as suas sessões de jogo mais ricas em emoção e aventura, suas histórias mais complexas e envolventes.

Neste livro, você irá conhecer a fundo os temíveis acritós, índios gigantes e canibais que habitam um vale de difícil acesso na Serra do Mar. Em *O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico, você já conheceu um pouco desta tribo guerreira, o vale no qual habita e o templo que ele abriga. Agora é a vez de conhecê-los de perto, conhecer sua cultura, seus líderes, seus costumes, suas vidas e seus conflitos. Você verá que os acritós são muito mais do que uma tribo hostil escondida num vale, muito mais do que um inimigo a ser combatido.

Após conhecê-los, você perceberá que, em uma guerra, todos têm o seu lado da história, seus motivos e suas razões. Talvez até desista de combatê-los e passe para o seu lado, jogando como um acritó. Para isso, fornecemos meios para que você possa construir um personagem acritó, seja como guerreiro, rastreador ou aprendiz de pajé. Além de idéias de aventuras para um grupo acritó. Conheça também a huíra, luta ritual dos acritós, e os feitiços desenvolvidos por seus pajés ao longo de gerações.

Você também irá conhecer o vale, os intrincados caminhos subterrâneos e os segredos do antigo templo, repleto de armadilhas, obstáculos, mistérios e magia. Você também começará a ter um pouco mais de contato com uma desconhecida e misteriosa cultura, que já se mostrou timidamente em *Os Quilombos da Lua* e se revela um pouco mais neste módulo.

Mas cuidado: o módulo foi preparado para grupos experientes, acima do nível 3. É preciso que o mestre do jogo esteja bastante atento para adequar, da melhor maneira possível, a dificuldade das situações para a capacidade que o seu grupo tem de resolvê-las.

E aguarde os nossos próximos módulos. Entre outros, estamos preparando um livro sobre a inquisição, revelando mais sobre os jesuítas e outras ordens religiosas, os bruxos e o mortal combate entre eles; e *O Império do Sol*, que apresentará uma ambientação inteiramente nova da Terra de Santa Cruz, que servirá também como livro básico.

Nota: os jogadores devem consultar o mestre do jogo antes de ler este módulo (principalmente se seus personagens não forem acritós) para não estragar a emoção das aventuras, sabendo de antemão todas as surpresas e perigos aqui descritos. Acredite, é sempre mais divertido desvendar mistérios junto com o seu personagem e não antes dele.

Índice

Introdução		Capítulo 4	
Cartas à Metrópole	1	O templo	26
Capítulo 1		Capítulo 5	
O vale	6	Luta e magia	35
Capítulo 2		Capítulo 6	
Os acritós	13	Personagens acritós	40
Capítulo 3			
Leis e tradições	21		

CARTAS À METRÓPOLE

Extrato das cartas do padre Bernardo Paes Freire a D. Gaspar de Bragança y Andrade, Arcebispo de El Rei.



Com a benção de Deus, chegou às minhas mãos, durante a minha estadia em Vila de São Sebastião, um diário em condições precárias, que me foi entregue por um irmão da Companhia de Jesus, que por sua vez o recebeu de um índio jaguari da aldeia onde se encontrava, levando a palavra de Nosso Senhor. Enquanto esperava o término dos preparativos de minha viagem às terras castellanas, me debrucei sobre as páginas amareladas e quebradiças à minha frente e, com um misto de horror e entusiasmo, entrei em contato com o incrível relato que elas continham.

Não consigo imaginar que intrincada viagem este manuscrito pode ter feito para chegar às mãos daquele jaguari, e nem mesmo qual pode ter sido o destino de seu dono e autor. Apenas posso rezar por sua alma. Qualquer descrição ou comentário de minha parte seria insuficiente, e não proveria a V. Excia. nem mesmo uma pálida idéia de sua magnitude. Portanto, apesar do tempo escasso – o navio se encontra quase pronto para partir – transcreverei em minha carta os principais trechos do diário.

Diário de Luiz Gaspar de Lemos e Correia, Mestre Barbeiro.

Escrevo em quinze de junho deste ano da graça de Nosso Senhor de 1648 este meu diário de nossa expedição ao perigoso Vale dos Acritós.

Escrevo como distração e para aprimorar minhas habilidades na arte da escrita, pois, com a chegada de médicos da metrópole a São Sebastião, minhas habilidades como barbeiro-cirurgião perderam em muito sua importância. Apenas os mais humildes procuram minhas sangrias agora. O trabalho como escriba ambulante para fazendeiros, comerciantes e rábulas tem rendido alguns vinténs, mas temo que não me dará a confortável velhice que almejo.

Assim, minha principal motivação em me unir ao Capitão João Dias e à sua expedição, pois somos mui poucos para que possamos ser justamente chamados de bandeira, é a busca por riquezas. Afortunadamente, poucos são os que se atreveram a se unir ao Capitão Dias em tão perigosa empreitada, e, na ausência de médicos, sempre há lugar para um barbeiro experiente.

Os preparativos foram decididos na estalagem, e estavam naquela reunião eu; o Sr. Pedro Alfonso de Carvalho, principal financiador da expedição; o Sr. Sebastião Camargo, um experiente bandeirante; o Sr. Gustavo Martins, bandeirante que domina vários idiomas indígenas; João Anará, rastreador mestiço de larga experiência; e o Capitão João Dias, bandeirante que havia sido muito poderoso na época em que o apresamento de índios era permitido, dizia-se que agora se dizia estar próximo da bancarrota.

A maioria ainda permanecia incrédula. Por que o Capitão teria perdido onde tantos fracassaram? Poderia parecer uma tentativa desesperada do Capitão de reconquistar a glória perdida. Até então,



ninguém jamais retornou do Vale dos Acritós, segundo os jaguaris, índios canibais e de grande força e tamanho. Não era por menos que poucos homens estavam dispostos a participar desta aventura: somos apenas quinze homens brancos, doze mestiços e uns vinte e poucos carregadores jaguaris.

Para aquecer nossas esperanças, o Capitão disse conhecer uma entrada secreta para o vale, informação que teria obtido com um índio velho. Esse índio, pelo que relatou o Capitão, havia sido capturado pelos acritós em uma expedição guerreira há muitos anos atrás, mas foi poupado por dominar a arte da música. Permaneceu vários anos no vale, obedecendo aos acritós mas sem ser molestado. Um dia, descobriu uma trilha que os acritós pareciam evitar. Seguindo-a, chegou até uma caverna que levava para fora do vale.

Embora convencidos da veracidade do relato, alguns ainda tinham dúvidas se valia a pena o risco de tal empreitada. Foi então que, num gesto dramático, o Capitão atirou na mesa um pequeno objeto brilhante. Era uma estatueta dourada, que cabia na palma da mão, mas que era certamente feita de ouro. O índio a teria encontrado no vale, perto de um antigo templo, que também é evitado pelos acritós.

O ânimo de todos os presentes se transformou. Ninguém mais pareceu se incomodar com o perigo que nos aguardava. Todos brindamos, rimos e passamos a discutir os detalhes da expedição.

Após algumas horas, parti para minha casa com a cabeça cheia de vinho e o coração leve, pensando nas riquezas que iria em breve possuir. Porém, se os acritós poupavam os músicos, iria dedicar boa parte do tempo nas próximas três semanas a praticar com a minha flauta. Nunca é demais ser um homem de muitas habilidades.



(...) Escrevo este diário em seis de julho do ano da graça de Nosso Senhor de 1648.

Estávamos prontos para partir. Uma expedição fortemente armada em busca de fama e fortuna. Durante a última semana, nos conhecemos e começamos a formar amizades e a trocar informações. Fiz amizade com um pequeno jovem chamado Mário Torres, que vem me dando lições do idioma dos Jaguaris em troca de lições de flauta. Por sorte o Capitão Dias precisou dos meus serviços neste período, conforme já relatei neste diário, e, senão formamos uma amizade, pelo menos temos uma relação cordial.

Deixamos a Vila de São Sebastião logo após a missa matinal e agora, no final do dia, acampamos próximos a uma das últimas fazendas.

(...) Dor e desgraça! Todos os meus sonhos se foram! Escrevo este diário mais para não enlouquecer que por qualquer outro motivo. Devo relatar o que houve, talvez este diário chegue às mãos de algum homem branco que possa usá-lo contra estes selvagens. Só me resta orar à Providência Divina para que tal venha a acontecer.

Seguíamos tão confiantes que apenas a insistência do Capitão Dias nos impedia de rir e cantar, enquanto comentávamos em sussuros as riquezas que em breve obteríamos dos pobres indígenas que de nada suspeitavam. A caverna era escura, mas nossas tochas iluminavam bem o caminho e uma leve brisa indicava que haveria uma saída mais

...frio. Foi quando surgiu um vento frio e uivante que me gelou até os ossos. Uma risada sinistra se fez ouvir e me senti caindo, como um punter, enquanto seres demoníacos do tamanho de crianças se atiravam sobre mim e me arrancavam a pele com suas garras afiadas. Eu gritava e gritava quando, subitamente, me vi deitado no chão da caverna com o jovem Mário Torres a me sacudir. Quando eu tremia, ele me explicou que um espírito maligno causara estas terríveis alucinações às pessoas da expedição, mas, por sorte, dois dos índios não tinham sido afetados e conseguiram destruir o esqueleto que mantinha o ser amaldiçoado. Pude sentir o cheiro de pólvora: vi que, entre tiros e facadas, havíamos matado oito de nós.

No passar pelo esqueleto velho e encarquilhado que mantivera o espírito maligno aqui, fiz o sinal-da-cruz. Não pude deixar de notar que os restos de roupa no esqueleto pareciam um gibão de couro e uma camisa de algodão, indicando ser o morto um homem branco.

A caverna terminava em uma trilha estreita junto a um paredão rochoso, da qual pudemos ver todo o vale. O vale é grande, com florestas fechadas junto às montanhas e descampados perto de um lago que fica mais ou menos no seu centro. Pude ver pelo menos uma aldeia junto ao lago, na qual deveria ter umas quinze ocas. Seguimos resolutos pela trilha, sempre fazendo o menor ruído possível, e nos embrenhamos pela floresta. Seguíamos atentos e confiantes em nossas armas de fogo e armadilhas. Foi quando três dos rastreadores simplesmente afundaram no chão gritando. Quando cheguei junto ao buraco, vi os três impalados em lanças no fundo e dando seus últimos suspiros. Um dos guerreiros brancos recuou horrorizado e tropeçou em um fio oculto no chão. Ouviu-se um alarido e um tronco coberto com pontas de lanças o atingiu, fincando-o em uma árvore.



O Capitão Dias pediu calma, procurando manter o ânimo do grupo, ridicularizando o inimigo. Seguimos pela floresta com mais cuidado. Anarã ia à frente, testando o chão com um galho. Um dos índios parou, assim como dois dos mestiços, e balbuciou algo em sussurro. Segundo ele, estávamos sendo observados.

O Capitão agarrou o índio pelos cabelos e ordenou-lhe que se acalmasse, mas este só olhava com os olhos esbugalhados para a mata ao seu redor. Depois de algum tempo, o rastreador parou e, com um sorriso, mostrou um outro fio que havia achado. Quando vir descoberto a armadilha, Anarã saltou por cima do fio e afundou no solo com um grito. Ouvimos um assvio na mata; os índios moveram-se nervosos.

Coloquei-me junto a Mário, suando e atento. Outro assvio, os índios pareciam estar à beira do pânico. Depois, a mata ficou em um silêncio aterrador. O Capitão Dias ordenou que ficássemos em posição de combate, formando um círculo e apontando nossas armas para a floresta.



Era uma excelente ordem, só que nunca havíamos ensaiado antes e nos atrapalhámos tentando cumpri-la. Súbito, uma saraivada de flechas veio da floresta sem que vissemos um único índio. Vários dos nossos caíram. Eu fiquei com uma flecha cravada no meu gibão que, por sorte, não me atingiu. Um dos guerreiros, que havia sido apenas arranhado por uma das flechas, caiu contorcendo-se de dor e gemendo. Respondemos atirando contra a floresta, mas não houve nenhuma resposta, nenhum gemido, nenhum contra-ataque. Começamos a recarregar rapidamente nossas armas, minhas pernas tremiam. Um novo ataque de flechas reduziu ainda mais nosso número. Disparamos a esmo em represália, novamente sem resposta. A mata permanecia em absoluto silêncio, salvo por nossos gemidos. Rodrigo Lopes se impacientou e, brandindo sua espada, avançou para a floresta gritando.

Não sei que pretendia dizer, pois uma flecha na garganta cortou sua frase e sua vida. Rodrigo estava morto antes de cair no chão. Um novo assvio e desta vez nossos índios entraram em pânico, fugindo pela mata.

Só os ordens do Capitão, começamos a recarregar as armas. Meus dedos trêmulos e cobertos por suor me atrapalhavam ainda mais. E foi com muito horror que mais de uma dúzia de selvagens enormes emergiram da mata brandindo tacapes e bordunas afiadas.

Consegui disparar minha escopeta na cara do selvagem que vinha me atacar e ele caiu morto. O seguinte avançou e me atingiu com uma borduna que parecia uma espada de madeira. Caí zozzo, sem ar e com uma dor inimaginável nas costelas. Gemendo no chão, vi quando Mário avançou sobre o selvagem que me abatera perfurando-o com sua espada. Outro avançou sobre ele e, na luta, o jovem perdeu o chapéu, a faixa de pano na cabeça e sua armadura se rasgou. Depois que Mário matou seu adversário, percebi que ele tinha longos cabelos castanhos e... seios?! Mário era uma mulher!

Gemendo, vi Gustavo Martins erguer as mãos e delas surgir uma névoa escura que cobriu tudo ao redor dele em trevas. Os acritós que avançavam para ele pararam espantados, assim como eu. Vi o Capitão Dias matar três acritós antes de ser derrubado por um quarto, que o agarrou com um salto. Uma índia avançou para Mário(?) e as duas se engalfinharam em um duelo entre espada e borduna. Dois índios conseguiram arrancar Gustavo das trevas que o cercavam, mas com um gesto ele os fez correr aterrorizados. Um terceiro acritó avançou para Gustavo, que fez o mesmo gesto. Porém, dessa vez, o índio apenas parou um instante, sorriu, e abateu Gustavo rachando-lhe o crânio com a borduna. Debilmente me sentei e vi que quase todos os nossos tinham sido mortos ou capturados. A índia segurava Mário(?) inconsciente pelos cabelos enquanto erguia sua borduna com um brado de vitória. Um acritó me segurou pelos cabelos e seu grito foi a última coisa que ouvi antes de desmaiar.

Acordei depois em uma oca junto com os demais remanescentes.

Éramos apenas sete. Tínhamos as mãos e os pés atados por grossas cordas e nossas sacolas estavam espalhadas pelo chão. Rolei e consegui chegar até minha sacola. Remexendo-a, consegui encontrar o que procurava. Logo chegou uma índia com comida, era a mesma que havia capturado Mário(?). Disse-lhe em Jaguari "músico" e mostrei-lhe a flauta em minhas mãos. A moça olhou para mim e deixou a oca. Logo depois voltou com dois guerreiros, cortou as cordas que me prendiam e fez sinal para que a seguisse. Os outros me olharam apreensivos quando saí.

As crianças da aldeia me olhavam com grande curiosidade. Fui levado para outra oca. A moça entrou primeiro e eu em seguida, os dois guerreiros ficaram esperando do lado de fora. O local era escuro e tinha um odor estranho de ervas. Máscaras e apetrechos de palha estavam pendurados pelas paredes. Junto a uma pequena fogueira no centro da oca, um velho recoberto de tatuagens e com vários colares me olhava atentamente enquanto ouvia o que a moça lhe dizia. Ele fez um gesto para que eu me sentasse e a moça se sentou ao lado dele. Eu me sentei e mostrei minha flauta para os dois. O velho me olhou fundo nos olhos e disse em Jaguari:

— Toque.

Suando e com os dedos trêmulos, respirei fundo e comecei a tocar. Toquei primeiro duas músicas indígenas que havia aprendido, em seguida duas músicas lusitanas e concluí com uma música de minha infância. O velho continuava impassível. Por fim sorriu e disse:

— Os acritós não matam as pequenas luzes, os que carregam várias estações, os que ouvem as vozes dos deuses, os que vêem apenas com a alma e os que trazem a voz da vida para nós. Você não morrerá.



Aproveitei o momento para dizer que Mário (até então é como a conheço) também era músico, e com isso consegui que fosse poupada. Porém, nada pude fazer pelos meus outros companheiros.

– Eles são bravos guerreiros. Terão três dias para se recuperarem de seus ferimentos, depois serão libertados e nossos guerreiros os caçarão pelo vale. Se conseguirem escapar, estarão livres. Se não, sua carne manterá nossos guerreiros fortes.

Tentei protestar, mas a akritó me puxou pelos cabelos e assim me levou até a oca dos homens. Já estou aqui há algumas horas, já comi e já escureceu lá fora. Soube que Mário foi levada para a oca das mulheres. Estou escrevendo. Que o Senhor tenha piedade de nós.

Escrevo em doze de agosto do ano de Nosso Senhor de 1648.

Minha última esperança de fuga ou resgate se foi, meu destino repousa nas mãos da Providência Divina. E eu nunca me distingi pela minha fé ou devoção.

Tenho sido bem tratado na oca dos homens. Me trazem comida e tenho de tocar todos os dias, mas no geral ninguém me molesta. Posso circular livremente pela aldeia, apenas me são proibidas asocas do morubixaba, a dos prisioneiros e a das mulheres. Todas as vezes que tentei deixar a aldeia fui detido por algum acritó e tive que voltar. Maria, pois este é seu verdadeiro nome, me disse que tem tido tratamento similar. Ela me explicou que se disfarçara de homem para poder fugir da vida tediosa de uma “mulher caseira” e se aventurar. Pensei em repreendê-la por esse total desrespeito às leis e aos costumes, mas de que adiantaria? Descobri que o nome do pajé é Akritó, o do morubixaba é Kratê e o da índia guerreira que me levou ao pajé é Anakeá.

Hoje de manhã os outros foram levados ao centro da aldeia e lhes foram entregues suas armas. O pajé lhes explicou em jaguari o que deveriam fazer, e fez o sinal para que os guerreiros abrissem passagem para os prisioneiros. As feições resolutas e o olhar determinado do Capitão Dias me deram esperança e lhe fiz um sinal de boa sorte. Ele, porém, pareceu me olhar com desprezo. Eles saíram correndo para a floresta. Eu e Maria passamos o resto do dia apreensivos, torcendo por nossos companheiros.

No fim do dia, os selvagens que haviam partido em perseguição voltaram sorridentes, carregando os corpos de todos os mortos. Alguns deles vinham à frente rindo e gritando. Os corpos foram jogados no centro da aldeia, os demais selvagens cercaram os guerreiros rindo e cantando. Anakeá abaixou-se e ergueu a cabeça do Capitão Dias pelos cabelos e deu um grito de vitória. Alguns imitaram-na, cada um erguendo a cabeça de um dos corpos pelos cabelos. Os selvagens gritavam e pulavam. Quando o morubixaba e o pajé deram o grito, os demais partiram para seu festim macabro. Maria e eu nos abraçamos e choramos juntos.”





"A vida entre os Acritós corre tranqüila. Além de não sermos tratados como prisioneiros, recebemos praticamente o mesmo tratamento que qualquer acritó. Porém, os selvagens só me permitem visitar estas matas em sua companhia para que eu não me perca ou tente escapar."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

As Entradas

O Vale dos Acritós fica na Serra do Mar, não muito distante do litoral, cerca de 210 km a noroeste da Vila de São Sebastião, num dos pontos mais altos da serra. O vale é cercado por montanhas escarpadas e de pouca

vegetação, havendo alguns bosques esparsos. Só existem três entradas para o Vale: pelas montanhas, por uma ravina ou por uma caverna.

Escalar as montanhas que cercam o vale é uma tarefa quase impossível, mesmo para escaladores experientes com ganchos e cordas. Afinal, a tecnologia da época não era tão sofisticada. É claro que um exército de bruxos, com muitos pontos de poder mágico, poderia levar até lá embaixo. Mas não se esqueça que qualquer um escalando o paredão se torna um alvo fácil e chamativo.

A ravina é uma trilha natural larga, escavada entre as montanhas, que leva até o fundo do vale. Tem um solo

lhamento, escorregadio, e um bosque que vai ganhando volume à medida em que se vai descendo. As árvores mais ajudam os vigias a se ocultarem dos invasores do que os invasores a entrarem despercebidos. Além disso, é uma ótima região para emboscadas.

A ravina é a entrada mais conhecida e viável, e por isso mesmo cheia de armadilhas e amplamente vigiada. As armadilhas vão de poços cobertos por folhas com estacas no fundo a fios que, ao serem arrancados, fazem desmoronar rochas. Localizar uma dessas armadilhas é sempre uma tarefa difícil. Essa entrada é sempre vigiada por no mínimo dez acritós (de nível maior que cinco). Em caso de invasão, seis ficarão para retardar os invasores e quatro irão dar o alarme na aldeia. O alarme também pode ser dado através de uma fogueira.

A caverna, que fica muito bem escondida em meio às árvores, pois não se encontra no alto das montanhas, é guardada por apenas dois acritós. A caverna é tabu para eles. O interior é, obviamente, escuro e úmido. O caminho vai levando para baixo até uma pequena gruta (após meia hora de caminhada) onde pode ser ouvida a correnteza de um pequeno rio subterrâneo. É neste ponto também que o caminho se divide em dois.

• O caminho da esquerda

Seguindo o caminho da esquerda, acaba se encontrando o rio subterrâneo, que desce por uma espécie de cachoeira. O caminho leva cada vez mais para baixo, numa descida mais íngreme, sendo às vezes necessária a habilidade Escalar. Ele vai se tornando cada vez mais estreito e já não é possível respirar normalmente. Será necessário um teste de Resistência difícil. Quem passar apenas no teste normal sentirá dores de cabeça e todas as suas ações se tornarão difíceis. Quem não passar irá se sentir mal e em pouco tempo perderá os sentidos. Medicina não adiantará, e a habilidade Ervas e Plantas / Remédios funcionará temporariamente. O encanto / feitiço Cura pode ser usado como nas demais doenças, gastando dez pontos de poder mágico de uma só vez.

Mais abaixo, o rio prossegue até um ponto onde não há margem. Se os aventureiros decidirem prosseguir,

terão que entrar na água (1,50m de profundidade). Mais adiante, o rio segue por dentro da rocha. Para prosseguir será necessário mergulhar, o que será bastante arriscado. Porém, após nadar por 45 segundos debaixo d'água (ajudado pela correnteza), chegar-se do outro lado, onde a caverna se torna bem mais larga e é possível sentir uma brisa. Andando mais 100 m, o caminho termina em uma gigantesca gruta, onde há um lago de água ligeiramente salgada e os escombros de um navio. É a mesma gruta pra onde conduz a caverna da ilha do lago. Que ilha? Que lago? Veja mais adiante, quando adentrarmos os mistérios do Vale dos Acritós. Por enquanto estamos só no "hall de entrada".

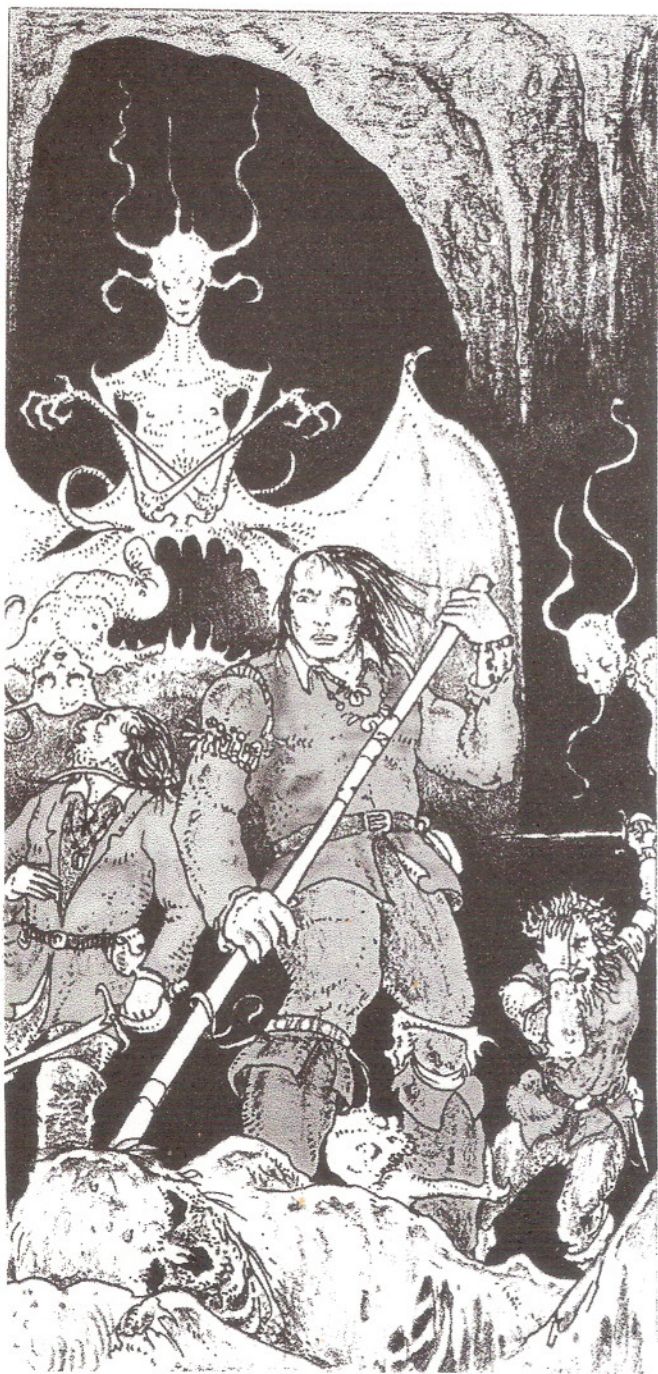
• O caminho da direita

O caminho da direita segue tranqüilo, descendo suavemente. Fora alguns morcegos e aranhas, parece que ninguém passa por ali há séculos. Aos poucos, o clima vai esfriando e começa a se sentir uma pequena brisa. À medida em que se for avançando, a brisa vai aumentando e se tornando gelada.

Trata-se de um espírito maligno que cria terríveis alucinações. Ele se manifesta através de corpos em decomposição e esqueletos. Quem não passar em um teste normal de Resistência à magia começará a ter uma percepção distorcida da realidade. Seus companheiros se transformarão em terríveis demônios, as paredes da caverna parecerão ganhar vida. O espírito não pode ser controlado e não sairá da caverna, mas pode ser derrotado se o esqueleto que o prende à terra for destruído ou através de Exorcismo. Porém, as alucinações começam um pouco antes do esqueleto poder ser avistado.

Esse espírito é uma entidade de nível médio, sendo necessárias três rodadas e oito pontos de magia para exorcizá-lo. Os feitiços Aura e Visão astral poderão ser utilizados para revelar a presença do espírito, mas só o de Aura revelará como ele atua. O feitiço Detectar magia indicará que, seja lá o que esteja acontecendo, parece estar sendo causado pelo esqueleto.

Se o grupo não for bem sucedido, corre o risco de todos se matarem. Uma vez que tenham se livrado do



espírito, poderão constatar, através das vestes, que o esqueleto na caverna era um homem branco. Destruir o esqueleto não expulsará o espírito da caverna, mas impedirá que ele se manifeste. Porém, algum tempo depois, se permanecer algum corpo no local, ele voltará a enlouquecer os próximos viajantes que por lá passarem. O som de gritos, tiros e explosões poderá alertar os vigias do lado de fora da caverna, isso se o grupo conseguiu entrar na caverna sem ser visto. No caso, deverá ser feito um teste de Percepção ou um teste de Sorte a cada rodada.

Passando pelo espírito, o fim da caverna não se encontra distante. Mas antes há uma fenda na montanha, larga, comprida e bastante funda. Vindo do fundo, pode ser ouvido o murmurar de um rio subterrâneo e a fenda se fecha um pouco mais pra cima. A caverna prossegue do outro lado e, fazendo a ligação, há uma ponte pênsil (aquelas pontes de madeira sustentadas por cordas). Apesar de balançar um bocado, a ponte é firme. A travessia tem que ser feita devagar, se segurando bem nas cordas dos dois lados. Não convém pular, correr e nem fazer movimentos bruscos.

Em breve poderá ser vislumbrada a saída, revelando uma verdejante trilha que leva para a floresta do vale e se encontra parcialmente encoberta pela vegetação. Porém, antes de sair, os personagens que possuírem as magias Detectar magia e Percepção de inimigos, ou a habilidade de Percepção (com nível superior a 60), e os sacerdotes negros e jesuítas sentirão um frio lhes percorrendo a espinha. Nenhuma tentativa para identificar a origem da sensação será bem sucedida.

Geografia

As florestas do vale são similares às existentes na Serra do Mar tropical. A mata é um tanto fechada, mas se pode ver o sol, e em diversos pontos há rochedos. Elas se estendem do sopé das montanhas que as cercam até o descampado, que fica ao redor de um lago situado no centro do vale e para o qual convergem três riachos que irrigam a região. Os acritós colocam armadilhas (como as descritas na Introdução) em diversos trechos da floresta, principalmente junto às encostas.

As florestas possuem uma fauna variada, contando com pássaros diversos como araras, papagaios e até um uirapuru; macacos de pequeno porte; roedores; várias cobras e lagartos; catitus e quatro onças. Porém, aqui raramente aparecem seres sobrenaturais como o Curupira ou Caipora. Monstros como mapinguaris e bolaros já foram destruídos pelos acritós há tempos.

Ao redor do lago há um descampado de mato baixo e roliço, onde o chão é mais duro e pedregoso. O descampado é habitado por diversos animais de pequeno

porte como gambás, cobras, preás e tatus, sendo a principal área de caça dos gaviões que habitam o vale. Em um determinado ponto há um verdadeiro outeiro de cascavéis, numa pequena fossa de dois metros de profundidade por seis de diâmetro. Obviamente não é um bom local para se esconder, cair, investigar, etc.

O lago no centro do vale é belo e agradável, rico em peixes. Nele não se encontram animais como as piranhas ou os jacarés. Os acritós pescam, se banham e brincam em suas margens. Há uma pequena ilha no lago, mas os acritós nunca se aventuraram a nadar ou construir barcos para ir até lá. Na verdade, a ilha também é um pouco tabu, pois junto a ela vive uma Dama do Rio que realmente detestaria ser perturbada.

Dama do Rio

Nível	19	Luta/Esquiva	79
Destreza	13	Resistência à magia	45
Força	15	Dano (luta desarmada)	1d6
Resistência	16	Dano (estrangulamento)	1d6 p/rod.



A Ilha

A ilha se localiza mais ou menos no centro do lago e não se destaca por seu tamanho, coberta por algumas árvores e com pedras em toda a margem. Numa das extremidades há uma pequena elevação rochosa, sob a qual reside um segredo que nem os acritós desconfiam. Junto a um rochedo, se encontra uma pequena caverna, totalmente invisível a quem se aproxima pela água e, por ventura, pelo ar, escondida entre as heras e os arbustos. Curiosamente, na ilha, uma bruxa mestiça cega é mantida presa. Esse fato será esclarecido mais adiante, no Capítulo 2.

O chão da caverna é arenoso e as paredes cobertas de limo. É uma descida íngreme, porém de fácil escalada, pois as pedras formam uma escada natural, ainda que tortuosa. Quanto mais fundo se vai, mais ela se alarga e mais úmida fica, até chegar numa imensa câmara, uma gruta que abriga um lago subterrâneo coberto de algas. É a mesma gruta para onde leva o *caminho da esquerda* da caverna que entra no vale.

No centro, logo se vê os escombros de algo que parece ser um navio muito antigo. Mais atrás, o lago segue sob a forma de um largo rio de águas calmas e salobras, que se perde em um túnel subterrâneo. No lago desembocam alguns pequenos rios e filetes de água que surgem entre as pedras ou de pequenas entradas de caverna.

A profundidade do lago próximo aos escombros é de 2m. Aquilo que um dia foi um navio tem quase 12m de comprimento por 3,5m de largura. A madeira está bastante apodrecida, correndo o risco de ceder, levando a uma queda de dois metros de lodo, algas e destroços.

No navio há alguns esqueletos cobertos por restos de trajes já não identificáveis. No convés, dois capacetes, três espadas e dois escudos de bronze, todos já corroídos pelo tempo. Na cabine, um esqueleto ainda sentado em uma cadeira com as mãos repousando na mesa à sua frente. Na mesa, restos de algo que parece ter sido um mapa e sete moedas de ouro (valor aproximado: 7.300 réis). No esqueleto, pendurado em seu pescoço, há um medalhão. Trata-se de um amuleto de Resistência à magia + 10, porém descarregado. Portanto, só será possível identificar a sua origem através do feitiço Aura. Para reativá-lo será necessário gastar 30 pontos de poder mágico de uma só vez. O medalhão também tem algum valor como antiguidade (a critério do mestre e do comprador).

Caso alguém decida investigar a origem da embarcação através do feitiço Aura, aqui vão algumas informações: imagens vagas de homens brancos, baixos e bronzeados, usando armaduras de couro e roupas estranhas, se aproximando do litoral em um pequeno navio. Os marinheiros pareciam estar entre confusos e maravilhados enquanto a pequena embarcação entrava



em uma enseada, onde uma caverna entre as rochas servia como porto. Só que as águas do mar prosseguiram caverna adentro, e um dia o capitão resolveu explorá-la. Uns tiveram um triste fim nas mãos dos igupiaras, outros conseguiram escapar até a ilha, chegando ao vale. Seu destino é desconhecido. Na época, o templo já estava abandonado e não se sabe se os acritós já se encontravam no vale.

Estas informações devem ser passadas pelo mestre dependendo do sucesso que o jogador tiver ao fazer o feitiço e de acordo com o objeto escolhido. Por exemplo: nada que existe no lago subterrâneo poderá revelar que alguns dos homens brancos misteriosos fugiram para o vale e muito menos o destino que tiveram. Se um dos personagens tiver a habilidade História (nível maior que 50 dispensará rolamento), poderá deduzir que é uma embarcação antiga, talvez fenícia (tarefa difícil).

Este lago subterrâneo é o lar de uma pequena tribo de igupiaras (nove homens, dez mulheres e quatro

crianças) que acabarão percebendo a presença dos personagens. Os igupiaras adultos variam entre os níveis 3 e 8.

Além disso, existe algo na caverna. Algo terrível e faminto. Ele ataca sorrateira e rapidamente, pegando a vítima e fugindo para devorá-la. Movimenta-se por túneis baixos e inclinados, de um 1,5 m de raio, com uma velocidade impressionante. Seu aspecto lembra o de uma lacraia gigantesca, coberta por escamas (que funcionam como uma armadura) e com quelíceras peçonhentas. Enquanto os igupiaras não podem se afastar por muito tempo da água, a lacraia não tem essa limitação, podendo percorrer todos os espaços da caverna.

Lacraia Gigante

Força	35	Luta / Esquiva	56
Destreza	16	Dano (quelíceras)	1d6+7
Resistência	16	Velocidade	22 m/r
Resist. das escamas	12	Resistência à magia	66
Abs. das escamas	-2 / -4		

As Aldeias

O vale possui três aldeias: uma junto ao lago, outra em uma clareira na floresta perto da entrada da caverna e a terceira na floresta perto da ravina que dá acesso ao vale.

A aldeia junto ao lago é a maior das três, contando com mais de cem pessoas, composta por doze enormes ocas (casa dos homens, casa das mulheres e as casas comunitárias ou familiares) e três ocas pequenas (casa do morubixaba, do pajé e casa de rituais ou prisioneiros). A pesca, a caça de pequenos animais no descampado e a lavoura são seu meio de subsistência.

A aldeia perto da ravina é a segunda em tamanho, contando com nove ocas grandes e três ocas pequenas, habitada por cerca de oitenta índios. A caça de animais da floresta e a lavoura garantem a sobrevivência da aldeia.

A aldeia perto da caverna é habitada por aproximadamente sessenta índios e obtém seu sustento da caça e coleta na floresta e na lavoura. Composta por sete ocas grandes e três pequenas. Mais detalhes no Capítulo 2.

O Templo

"Hoje, eu e Maria nos deparamos com mais um mistério neste vale em nossa caminhada. Decidimos ir mais longe do que de costume e pernoitar no descampado. No dia seguinte, avistamos

uma região rochosa próxima à floresta. Acostumados com a ausência de ameaças no vale, avançamos despreocupadamente pela região, que levava a uma pequena depressão. Foi quando vimos uma estranha construção. Nos aproximamos e vimos que era um templo antigo. O templo estava coberto por heras, tendo uma torre retangular, ou algo parecido, com uma face esculpida em cada um dos lados e duas entradas principais. Ali! Ali deve estar o tesouro perdido que nos trouxe a este maldito lugar! Porém, quando íamos nos aproximar mais, surgiu um acritó que bradou para que voltássemos, afirmando ser aquele templo tabu, um lugar de morte guardado por um ser terrível. Resolvemos voltar para não termos problemas, mas eu e Maria estamos determinados a voltar lá esta noite."

"(...) Louvado seja o Senhor por nos poupar de nossas tolices! Nós vimos a fera! Não, minto! Ela nos viu, quando nos aproximávamos sorrateiramente do templo durante a noite. Surgiu de repente de dentro do templo, grande, peluda e com garras enormes. Sua cabeça lembra a de uma anta, mas a fera é maior que o maior touro que já vi! Quando a criatura se ergueu sobre as patas traseiras como um urso, ficou mais alta que um mapinguari e emitiu um urro rouco que me gelou até a medula. Maria e eu corremos sem parar até cairmos de exaustão. Quase desmaiado, entreguei minha alma a Nosso Senhor, mas a criatura não nos seguiu. Louvado seja o Senhor!"

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia



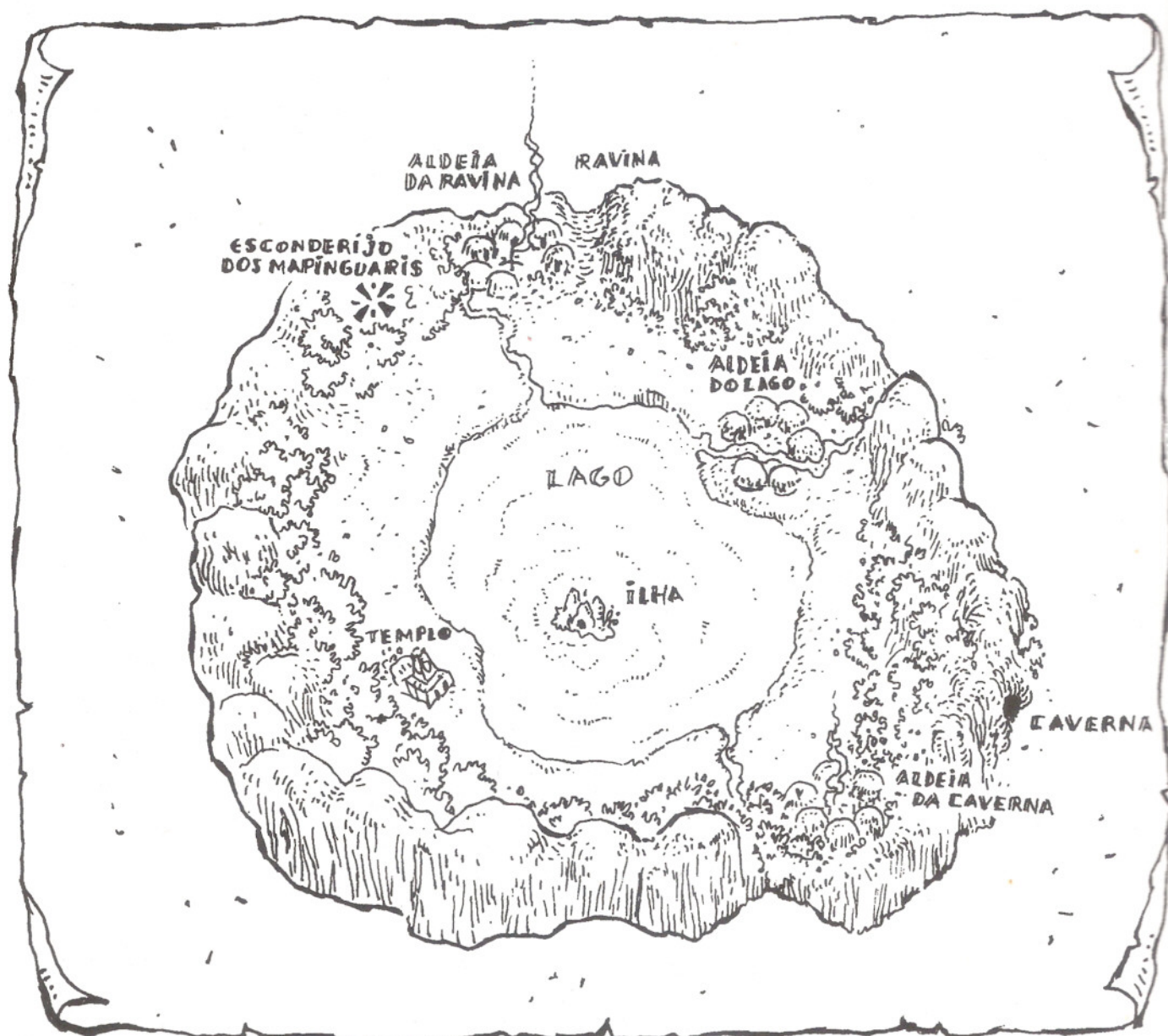
Do outro lado do lago, próximo à floresta, há um antigo templo de pedra. Muito bem construído e com pedras talhadas, revelando o refinamento artístico de seus construtores. Os construtores do antigo templo são um completo mistério, pois, quando os acritós aqui chegaram, este já se encontrava parcialmente em ruínas e habitado pela criatura. Sabiamente, os acritós decidiram declarar o templo tabu e deixar as criaturas que o habitam em paz.

Não concebendo que os índios da região pudessem ter construído o templo, alguns brancos que tiveram a oportunidade de vislumbrar a construção acreditam ser a confirmação da lenda que, há muitas décadas atrás, uma

outra civilização do velho mundo já teria pisado em Santa Cruz. Porém, os mistérios de sua origem e a identidade de seus construtores datam de uma época ainda mais remota, que homem branco nenhum poderia conceber.

Apesar do templo, por fora, parecer estar em ruínas, seu interior se encontra bem conservado. A construção, como um todo, tem 45m de comprimento e 17m de largura em sua entrada, alargando depois para 25m. Sua altura é irregular, sendo que a parte mais alta atinge 10m de altura, com o topo arredondado.

A descrição detalhada do interior do templo, com seus tesouros e perigos, se encontra no Capítulo 4..



OS ACRITÓS

A Lenda

"É com grande surpresa que percebo que muito pouco aprendido com esses selvagens nestes meses em que estou como prisioneiro. Prisioneiro talvez nem seja mais o termo correto, pois tanto eu como Maria agora podemos andar livremente, desde que não tentemos sair do vale. Mas os próprios acritós só deixam o vale com permissão dos morubixabas. Eu e Maria também recebemos tarefas e somos tratados até com carinho pelos nossos captores, quase como se fôssemos convidados ou coisa parecida. O pajé Rariti e eu temos conversado muito, trocando conhecimentos sobre as doenças e suas curas, e até mesmo sobre religião. Infelizmente, o Senhor não me concedeu até agora capacidade de persuasão para convertê-lo à fé cristã ou a empregar uma simples sangria em suas curas.

Hoje, Rariti me contou a história de seu povo enquanto comíamos batata-doce e mascávamos algumas erva. Apparently os Acritós não têm lendas sobre a criação do mundo, mas falam de um tempo antigo quando homens e animais falavam a mesma língua e não existia a noite e nem a doença. Nesta época, os acritós ainda não existiam e todos os índios eram um só povo. Foi quando Jaguari resolveu roubar a cabaça mágica da grande serpente que vivia no fundo do rio. Seu amigo Ariti insistia para que não o fizesse, mas Jaguari partiu mesmo assim. Aproveitando-se do sono do deus-serpente do rio, Jaguari conseguiu roubar a cabaça mágica e, montado em seu amigo jacaré, foi para a beira do rio abri-la.

Quando chegou no rio, encontrou Ariti, que novamente insistiu para que não abrisse a cabaça do deus-serpente. Os dois discutiram, lutaram e Jaguari foi o mais forte, abrindo a cabaça enquanto Ariti estava desmaiado. Assim que Jaguari abriu a cabaça, uma escuridão enorme saiu de dentro dela e se espalhou pela região. Era a noite e as doenças que chegavam no mundo após terem ficado

presas por um tempo incontável na cabaça mágica. Os índios correram para se abrigar em suas ocas, mas muitos não conseguiram se salvar a tempo. As cunhãs que estavam nos rios se transformaram em iaras e os caçadores nas florestas em Mapinguaris. Os animais, furiosos, deixaram de falar a língua dos homens e muitos índios caíram doentes.



Jaguari e Ariti ficaram horrorizados com o ocorrido, e passaram a noite com medo de que o sol nunca mais surgisse para iluminar o mundo. No dia seguinte, o sol reapareceu. Foi o primeiro amanhecer visto pelos índios, que partiram furiosos para encontrar os responsáveis pela catástrofe. Encontraram na floresta Jaguari e Ariti, que examinava a cabaça vazia. Jaguari imediatamente acusou Ariti de ter roubado a cabaça do deus-serpente do rio e de tê-la aberto, soltando seus males sobre o mundo. Vendo Ariti com a cabaça vazia na mão, os índios quiseram matá-lo, acreditando nas palavras de Jaguari. Ariti fugiu correndo e se escondeu no mato, mas Jaguari e seus seguidores perseguiram incansavelmente a Ariti e sua gente, queimando aldeias e matando homens, mulheres e crianças. Ariti e sua gente se encontravam sem esperanças, escondidos no mato e só se arriscando a caçar ou pescar durante a noite.

Uma noite, quando Ariti estava sozinho caçando na floresta, tomando infinitos cuidados para não ser descoberto, percebeu que estava sendo vigiado. Entre as árvores, um vulto enorme movia-se sorrateiramente e dois olhos amarelos o fitavam. Ariti recuou apavorado quando uma onça surgiu vindo em sua direção. A onça aproximou-se mansamente e lhe disse:

— Não temas Ariti, pois não te farei mal algum. E esta é a última vez que um animal falará a língua dos homens. Vi o que aconteceu e sei que és inocente. Porém, tu e tua gente correm sério perigo. Portanto, darei a tua gente a força de que precisa para que possa se defender.

E da união de Ariti com a onça nasceu A-Kritó, 'Filho da Onça', o primeiro do seu povo. Acritó cresceu e se tornou mais forte que o mais forte dos índios e um poderoso pajé. Com a ajuda de seu povo, Acritó derrotou Jaguari e seus seguidores, tomou suas mulheres e deu origem a uma nova tribo.

Algumas gerações depois, os acritós eram a tribo mais respeitada entre as nações indígenas. Seus guerreiros eram invencíveis e suas mulheres eram fortes e valentes como a onça, para garantir que seus filhos também o fossem.

As outras tribos passaram a temer e invejar a força dos acritós e se uniram para destruí-los. E, como uma onça cercada por cães do mato, os acritós começaram a tombar diante de seus inimigos. Foi quando Kyananteã, a pajé dos

acritós, teve um sonho em que a onça guiava seu povo até um vale, no qual estariam seguros até que estivessem novamente fortes o bastante para enfrentar as outras tribos.

Kyananteã guiou sabiamente seu povo em uma viagem repleta de perigos ao vale que lhes fora prometido, o vale no qual estão até hoje.

Rariti me confidenciou que os acritós já haviam começado a construir aldeias fora do vale quando os homens brancos chegaram, e, com suas 'armas do trovão', os forçaram a retroceder. Quando lhe perguntei há quanto tempo os acritós estavam no vale, ele me respondeu que o avô de seu avô já nascera aqui."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

Os Índios

"Apesar de estarmos há um bom tempo vivendo entre os Acritós, e já com liberdade para andar pelo vale, ainda não fomos apresentados às outras aldeias, que, pelo que soube, são apenas mais duas. Não deixa de me causar espanto o fato de apenas três aldeias acritós serem o suficiente para manter o vale inexpugnável"

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

Os acritós são uma tribo guerreira, ferozes em combate, com média de altura de 2,20 m. Porém, não só de força e luta se caracteriza um acritó. Apesar de ser esta a primeira impressão (e raros foram aqueles que tiveram a oportunidade de ter uma segunda), sabedoria, misticismo, nobreza e intrigas também fazem parte da cultura acritó. Por sua origem lendária, as onças têm um comportamento amistoso em relação a eles, e são consideradas animais sagrados.

Obviamente, a ferocidade e o porte físico dos acritós acabou lhes dando a fama de monstros vorazes, cruéis e sanguinários. Índios canibais impiedosos, capazes das maiores atrocidades. Essa fama, que corre por toda a região dos bandeirantes, como já pôde ser visto, é um tanto exagerada, mas também não é totalmente infundada.

Se por um lado possuem uma ferocidade e um físico quase sobrenatural, culturalmente não diferem tanto assim de outras tribos indígenas. É claro que, assim como as outras, têm suas características particulares. Apesar de tudo, ainda



são índios. Mesmo o canibalismo está bem longe de ser uma coisa rara entre as tribos da Terra de Santa Cruz.

Porém, isso não significa que uma expedição lusitana repleta de boas intenções terá alguma chance ao se aproximar do vale. Para os acritós, qualquer homem ou mulher que não for acritó é inimigo. Podem não ser monstros cruéis, mas são impiedosos. Podem conhecer sentimentos como lealdade, compaixão e solidariedade, mas são cruéis com os inimigos.

Isso não os torna vilões nem heróis. São, antes de tudo, uma tribo indígena tentando sobreviver em um vale muito bem defendido, onde foram acudados pelas outras tribos, e do qual não conseguem sair. É natural que qualquer estranho que se aproxime seja visto como inimigo, ou um invasor. Portanto, a não ser que você seja um guajara, não espere um tapete de boas vindas ao chegar no vale.

Isso também não os transforma necessariamente em vítimas. Por que razão teriam jaguaris, karinauás, maoáris e outras tribos se unido contra eles? Os colonizadores lusitanos conhecem a versão dos jaguaris – os acritós como guerreiros cruéis que dominavam as outras tribos, roubavam suas mulheres e impunham o terror na Terra de Santa Cruz; encontrar um acritó é sinônimo de morte. Agora os jogadores têm a oportunidade de conhecer a versão dos acritós, versão que poucos tiveram a oportunidade de conhecer (e menos ainda a oportunidade de contar). Como toda versão é parcial, há apenas uma certeza: o vale é o lar dos acritós, e eles dão a vida para defendê-lo.

A seguir, serão apresentados os principais personagens acritós de cada uma das aldeias e o relacionamento entre eles.

A aldeia da caverna

"A aldeia acritó onde vivo é bem tranqüila. Às vezes me custa crer na natureza guerreira destes selvagens e me esqueço, por instantes, como meus companheiros foram barbaramente mortos. Kratê, o morubixaba, é um acritó típico: forte, alto, mais de dois metros de altura, como quase todos os acritós. Parece ser um bom líder, firme e decidido, sempre recorrendo aos conselhos de Rariti, o pajé. Rariti já é um acritó mais franzino que os demais, mais baixo, o que não o torna menos ameaçador para os que não são acritós. Bastante sereno e contemplativo, é com quem mais converso, pois está sempre pronto e interessado nas minhas histórias e em compartilhar um pouco da sua sabedoria. Já Anakeá, que me parece ser a principal guerreira da tribo, nos trata como uma espécie de troféu, o que me deixa pouco à vontade, e carrega Maria pra baixo e pra cima, como se fosse um bicho de estimação."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

A aldeia próxima à caverna é a mais harmoniosa do vale, sem conflitos internos e que pouco precisa se preocupar com a entrada que guarda. É também a menor. Seu morubixaba, Kratê, é um jovem líder, bastante prático e objetivo em suas decisões. Ele se destaca mais por suas estratégias de combate que pela sua força e habilidade, que também são excelentes. É um chefe justo, e que evita se intrometer em questões espirituais e diplomáticas, deixando essas coisas a cargo do pajé da aldeia, Rariti. Kratê prefere permanecer distante das intrigas e discussões entre as outras aldeias, limitando-se a cumprir bem o seu papel e proporcionar a segurança e o bem estar ao seu povo.

Anakeá é a principal guerreira da tribo, uma das maiores do vale, e também uma bela índia. Apesar de muito respeitar seu morubixaba, às vezes se inquieta com sua postura neutra e pacífica (para padrões acritós, é claro). Como muitos de sua tribo, Anakeá considera os acritós superiores às outras tribos e aos homens brancos. Não se trata necessariamente de um sentimento de raiva ou de ódio, pois sente orgulho e afeto por aqueles que captura e têm a vida poupada. Anakeá também nutre profunda curiosidade a respeito dos negros, os quais só conhece por relatos, e considerará um grande triunfo capturar um.

Rariti, o pajé, é um pouco mais baixo que os demais acritós, e procura preservar a harmonia entre os habitantes do vale, seja qual for sua origem. Sempre atencioso com os prisioneiros, está sempre disposto a contar as lendas que cercam os acritós e o vale onde moram. Porém, tamanha solicitude pode ser apenas uma forma eficiente de guardar outros segredos.

Rariti, na verdade, não é um acritó, mas um kanaíma. Uma das onças do vale foi possuída, anos atrás, pelo espírito de um inayê e se transformou em uma criança kanaíma. Como as onças são amistosas com os acritós, kanaímas também possuem uma postura neutra em relação



a eles. A criança foi encontrada na floresta pelos acritós e criada por eles com toda atenção e carinho. Quando ela demonstrou aptidão para a magia, foi aceita como aprendiz pelo pajé. Esse tratamento e o sangue de onça em suas veias fizeram com que Rariti passasse a amar o povo da aldeia e se tornasse um pajé dedicado.

Porém, a maldição do Kanaíma ainda pesa sobre ele. Quando Rariti percebe que está perto de perder o controle, sai para a floresta e tenta se satisfazer com os animais que encontra. Às vezes, Rariti tem que recorrer a acritós que estejam em missão de exploração fora do vale para matar os velhos e doentes que tenham ido para a floresta morrer em paz. O melhor é quando há forasteiros no vale, assim ele pode caçar em paz, pois, mesmo na forma de kanaíma, Rariti retém seus poderes e sua inteligência.

Rariti também guarda outros segredos. Ele conhece a caverna que existe na ilha, sabe sobre o navio e sobre a fumaça que é mantida presa lá. Como pajé, pôde ir até lá em forma de gavião, mas nunca contou nada a ninguém. Nos escombros do navio, Rariti encontrou um amuleto de Amizade (com sete cargas), que guarda consigo e até agora não utilizou, pois não terá como recarregá-lo.

A aldeia do lago

Hoje, eu e Maria fomos levados por Kratê à aldeia que fica junto ao lago, que é a maior do vale. Fomos recebidos na aldeia com gritos de alegria e alegres saudações, e um curumim saiu correndo para chamar o morubixaba. Logo vieram ao nosso encontro Arique, o morubixaba, e seus dois filhos, Gorguretê e Chari.

Fomos apresentados por Kratê, nosso morubixaba, enquanto Nari, um guerreiro da nossa aldeia, me segurava pelos cabelos e Anakeá fazia o mesmo com Maria. Kratê nos apresentou com orgulho como 'seus brancos'. Enquanto Arique e Gorguretê nos olhavam com curiosidade, Chari nos fitava com inveja. Pude perceber que Anakeá dava um olhar de orgulho e desafio para uma índia que nos observava, e que lhe respondeu com um sorriso zombeteiro.

Na oca do morubixaba conhecemos Anakeri, o pajé da aldeia, um homem já bem idoso, mas com um olhar penetrante como o de um falcão. Anakeri nos fez diversas perguntas sobre

os homens brancos e sua magia, e respondi-lhe que somente alguns padres podem conseguir milagres com a ajuda do Senhor. Qualquer outro efeito sobrenatural é suspeito e provavelmente maligno. Ele ficou muito curioso e me perguntou sobre nossa fé. Discorri com ele por quase uma hora sobre a mensagem do Nosso Salvador, animado com seu interesse.

À noite conversamos jantando à beira da fogueira, e Gorguretê falou de sua crença na possibilidade de um acordo de paz com os homens brancos, o que possibilitaria aos Acritós saírem do vale. Chari defendeu que as tradições guerreiras dos acritós é que os tirariam do vale. Gorguretê respondeu que, em primeiro lugar, foram as tradições guerreiras dos acritós que os colocaram no vale. A discussão prosseguiu durante toda a noite, com Arique apartando de vez em quando para que os ânimos não se excedessem, enquanto Kratê só observava."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

Arique é um homem já idoso, de aparência feliz e serena. Um chefe sábio e ativo, que possui forte influência nas outras aldeias. Seus filhos, Gorguretê e Chari, são cheios de energia e vigor, sendo que, enquanto Gorguretê tem uma alegria contagiante, Chari tem um ar agressivo e selvagem.

Gorguretê acredita que os acritós podem viver em paz com as outras tribos e com o homem branco, que só assim sua tribo poderia sair do vale e se expandir. Infelizmente, para ele, são raros os acritós que compartilham de sua opinião. Porém, como possui uma posição de destaque entre os acritós, se não consegue convencer seus irmãos de suas idéias, pelo menos já consegue que a levem em consideração.

Chari partilha da opinião da maioria, que considera a postura guerreira como a única razão da sobrevivência dos acritós. Quase todos acreditam que, se o vale for aberto para as outras tribos ou se os acritós saírem dele, serão exterminados, como quase aconteceu no passado. Porém, Chari também possui idéias expansionistas. Ele acredita que a tribo precisa se fortalecer um pouco mais e abrir caminho à força.

Arique, no fundo, concorda com a maioria, mas se pergunta se, com o passar do tempo, as coisas não teriam



mudado e se, apesar de improvável, Gorguretê não poderia ter um pouco de razão. Chari sabe das dúvidas do pai e teme que, através dele, Gorguretê consiga fazer prevalecer suas idéias.

Anakeri, o pajé, é um índio bem velho e misterioso. Pouco fala, mas quando o faz é ouvido e respeitado. Bastante poderoso e sábio, Anakeri não se envolve nas discussões entre Chari e Gorguretê, pois, para ele, os dias dos índios na Terra de Santa Cruz estão chegando ao fim. A morte dos acritós é, para ele, uma questão de tempo. Portanto, fazer ou não acordo com os homens brancos é indiferente para ele.

Anakeri passa os dias meditando, observando, mergulhado em antigos rituais que escapam à compreensão até mesmo dos outros pajés e de seus aprendizes, na tentativa de encontrar uma saída para o seu povo. De certa forma, permanece alheio a quase tudo que o cerca. As tarefas do dia-a-dia são executadas pelos quatro aprendizes de pajé da aldeia, e ele só se manifesta nos grandes eventos ou situações de extrema necessidade. Os únicos que parecem receber um pouco de sua atenção são Arique e Rariti. Anakeri sabe que Rariti é um kanaíma, mas nem mesmo Rariti sabe disso. Ele também é o único que conhece os segredos do templo e de seus construtores, mas nada irá revelar sobre isso. Anakeri sabe sobre a caverna na ilha, mas desconhece a existência da bruxa (o que não aprovaria).

Há também a guerreira Emanuaçu, a maior guerreira do vale, principal rival de Anakeá, pois venceu as duas últimas competições (uma espécie de “olimpíada”

que os acritós disputam anualmente entre si). Baixinha (2 m de altura), é bastante alegre e espirituosa, sempre se aproveitando da seriedade de Anakeá para importuná-la. Emanuaçu não participa das discussões da aldeia, mas está pronta para ajudar quem quer seja. Camarada e companheira, mata os inimigos sem piedade, mas considera um crime matar um irmão acritó.

Na oca de Arique se encontram alguns objetos decorativos, como antigas armas e armaduras que pertenciam a alguns invasores do vale.

A aldeia da ravina

“A aldeia perto da ravina é, de longe, a mais marcial de todas. Talvez seja a responsabilidade de guardar a principal entrada para o vale a razão disso, pois estes índios sabem que são a primeira linha de defesa do vale e que têm que segurar os invasores até que os reforços cheguem das outras aldeias. De qualquer modo, quando chegamos era evidente a hostilidade e desconfiança que os habitantes da aldeia dirigiam a mim e a Maria. Todos os índios pareciam ter armas à mão ou ao seu alcance, e vi diversos guerreiros praticando com seus arcos.

Fomos recebidos pelo morubixaba Ucrari e sua pajé, Nariema. Ucrari é um homem jovem e forte, com diversas tatuagens pelo corpo e diversos amuletos no peito. Ao nos receber em sua oca, seus filhos, ainda crianças, sentaram-se em seu colo e nos olharam atentamente. Sorri para elas, que sorriram de volta. Ucrari pareceu ficar surpreso e sua expressão se abrandou para nós.

Não pude deixar de ficar fascinado com Nariema, a pajé da aldeia, pois é incomum ver mulheres em posição de liderança religiosa entre os índios ou entre os brancos. Somente entre os negros ouvi falar de tamanha temeridade. Nariema, apesar de pajé, é uma índia forte e bonita, e, ao perceber que a observava, dirigiu-me um olhar que pareceu trespassar minha alma. Sentindo-me menor que um camundongo, desviei o olhar. Ucrari percebeu e riu com grande estardalhaço.

A conversa durante a noite foi sobre assuntos de defesa. Soube, entre outras coisas, que mais dois índios haviam sido postos de sentinela na entrada da caverna pela qual entramos, e que um grande grupo de homens brancos fora visto nas imediações do vale. Senti-me esperançoso ante a possibilidade de ser resgatado pela minha gente, mas

estranhamente receoso quanto ao destino que esse povo poderia ter se o grupo de homens brancos for uma bandeira escravocrata ilegal."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

A aldeia da ravina é a mais guerreira das três, sendo responsável pela defesa da ravina e da caverna que liga o vale ao exterior. Todos estão atentos e preparados para reagir ao primeiro e qualquer sinal de ataque. Imediatamente, curumins são enviados às outras aldeias para dar o alarme. Também há um eficiente esquema de sinais através de fogueiras acesas em pontos estratégicos. A defesa da ravina não consiste apenas no grupo de dez no lado de fora do vale. Ao longo dela há diversas armadilhas e patrulhas constantes. Ao menor sinal de ataque, elas sabem como se posicionar para uma emboscada.

Ucrari é o típico líder guerreiro, desconfiado e ao mesmo gozador e camarada, desde que fique bem claro que quem manda na aldeia é ele. Ucrari respeita a autoridade que Arique exerce sobre todos os acritós, mas acha que quem deveria ter a palavra final sobre o destino dos acritós é o principal responsável pela segurança do vale, ou seja, ele próprio.

Ucrari acha que as outras aldeias se acomodaram, pois se encontram distantes dos conflitos externos. Afinal, faz tempo que não há um ataque que necessite da ação de toda a tribo. Apesar de tudo, Ucrari é um bom líder, muito atencioso com aqueles sob sua responsabilidade. Assim como Chari, considera que abrir o vale significará a morte para os acritós. Sua postura se deve a uma sincera preocupação com a segurança de seu povo.

Nariema, pajé da aldeia e companheira de Ucrari, é uma mulher jovem, muito inteligente e bonita, de olhar penetrante e temperamento forte. Politicamente muito ativa, Nariema combate abertamente as idéias de Gorguretê, sendo a única pajé acritó a ter uma posição clara sobre o assunto. Sendo uma líder espiritual, é, mais do que Chari, um forte obstáculo para que as idéias de Gorguretê tomem vulto entre os acritós. Assim como Chari e Ucrari, se preocupa verdadeiramente com o destino de seu povo, mas considera que o fim justifica os meios.

Nariema mantém em segredo uma bruxa mestiça que ela capturou e cegou. Usando de tortura, Nariema conseguiu que a bruxa lhe ensinasse os feitiços Apaixonar, Controlar mentes, Dor intensa e Trevas. Infelizmente, a bruxa enlouqueceu e não pôde ensinar mais nada. Por ser cega, não pôde matá-la, pois é considerado tabu. Desde então, Nariema a mantém presa na ilha, para onde a levou utilizando seus poderes. Nariema, porém, nunca percebeu a existência da caverna.

Nariema odeia os brancos desde que seu pai foi morto por um deles. Se algum deles entrar no vale, fará questão de caçá-lo e devorá-lo. Se for tabu fazer isso, terá imenso prazer de tê-lo como escravo. Porém, se perceber que um forasteiro possui poderes que ela possa aprender, fará de tudo para capturá-lo e extrair seus segredos. Obviamente, os poderes do sacerdote negro, jesuíta e feiticeiro negro estarão vedados a ela (mas demorará um tempo até que ela perceba isso).



Intrigas

Gorguretê pretende sair do vale em uma expedição exploratória para verificar o poderio e as intenções dos homens brancos. E, se possível, negociar uma coexistência pacífica para construir aldeias acritós fora do vale. Caso Gorguretê consiga a autorização para a expedição, Chari tentará assassiná-lo, seja através de armadilhas ou atraindo homens brancos e jaguaris em seu caminho.

O último recurso de Chari envolve um plano elaborado juntamente com Ucrari e Nariema. Os três vêm criando dois filhotes de mapinguari em segredo. Os filhotes foram encontrados vagando na mata. Apesar de nunca se ter ouvido relatos sobre a existência de filhotes desta criatura, Nariema não demorou em identificá-los.

Estudando-os durante o seu crescimento, Nariema conseguiu que os feitiços Controlar animais e Elo mental com animais funcionassem com eles. Além disso, os três possuem poções de Controlar animais feitas especialmente para os filhotes e que duram horas. Além disso, os filhotes acabaram se afeiçoando a eles de verdade, como se fossem ursos ou leões treinados. Embora ainda não tenham chegado à idade adulta, as criaturas já possuem uma considerável capacidade de destruição (Resistência 35 e Dano 1d6+4).

Nariema, Ucrari e Chari pretendem, caso as idéias de Gorguretê comecem a ganhar adeptos, tomar o controle do vale. Com a morte de Gorguretê, Chari passará a insuflar os jovens da aldeia do lago, o que acabará por torná-lo morubixaba. Para garantir a adesão da aldeia da caverna, oferecerão a Anakeá uma poção que lhe permitirá aumentar os atributos físicos. Porém, ao mesmo tempo, deixará a guerreira sugestionável à influência de Nariema, que misturou na mesma poção outra de Controlar mentes.

Com a poção, será fácil para Anakeá ser a campeã invencível nos próximos anos. Além disso, será feito um trabalho para que Anakeá se torne morubixaba. Não se trata, porém, de um ponto determinante no plano, pois, desde que não desconfie da morte de Gorguretê, Kratê deverá continuar fazendo seu trabalho sem tomar partido.

O que eles não sabem é que Anakeá se sentirá ofendida com a proposta. Como uma verdadeira guerreira, ela não vê nenhum valor em ganhar de Emanuaçu através

de magia. Considerará isso uma desonra. Assim, acabará se tornando inimiga de Chari e um obstáculo a ser removido. Por outro lado, a crise de consciência pode vir um pouco mais tarde (sempre antes da competição), quando Anakeá já tiver tomado a poção e estiver sob a influência, ainda que suave, de Nariema. Mas nada a obrigará a competir sob o efeito da poção.

Nariema considera os poderes aprendidos com a bruxa um trunfo para subjugar os outros pajés. Anakeri demorará a perceber o que acontece, e só tomará alguma atitude se descobrir que há acritó matando acritó. O que Nariema não sabe é que Rariti sabe sobre a bruxa e sobre os mapinguaris (sentiu sua presença como kanaíma). Embora não saiba dos planos de Chari, Rariti suspeita das intenções de Nariema e pretende usar esse segredo para dissuadi-la de utilizar meios condenáveis para fazer valer seu ponto de vista, pois sua conduta fere as leis e tradições da tribo.



LEIS E TRADIÇÕES

"Os Acritós tem poucas leis, como convém a um povo simples e primitivo. Como todos têm acesso aos mesmos meios de subsistência, pois os recursos das florestas e das roças pertencem a todos, não há riqueza ou pobreza. Conseqüentemente, se há fartura ou penúria, ela é compartilhada por todas as pessoas da aldeia e entre as aldeias. Esse espírito de solidariedade é uma de suas mais fortes leis. Se, por acaso, um acritó pega um objeto emprestado do outro e o perde ou quebra, tem que repor o item perdido."

O morubixaba é escolhido pelos índios por consenso e, se abusa de sua posição, é deposto sem violência - os índios simplesmente param de obedecê-lo! Conseqüentemente, o filho do morubixaba não tem sua posição de futuro morubixaba como certa. Mas não é de se estranhar que os índios não acreditem no direito divino dos reis uma vez que desconhecem a verdadeira fé."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

As crianças acritós são criadas livres e jamais reprimidas. Elas têm liberdade total, podendo sair da aldeia à vontade e até quebrar objetos. Quando atingem a maioridade, meninos e meninas vão morar respectivamente na oca dos homens e na oca das mulheres até se casarem. As relações entre casais são livres, sem que o casamento seja necessário. Uma vez casados, o adultério é socialmente condenado. Mas os casamentos podem ser desfeitos à qualquer momento, e por qualquer uma das partes.

O estupro é punido com a morte, assim como o assassinato e a traição. Também o roubo é considerado uma falta grave e severamente punido, mas é uma ocorrência rara. A covardia e a trapaça nas competições anuais geralmente são punidas com o exílio, a expulsão do vale. A quebra de um tabu também é severamente punida, mas o castigo varia de acordo com o tabu e o quanto ele foi desrespeitado.



A principal festividade dos acritós é a competição anual, que ocorre junto com o ritual de iniciação que integra o jovem acritó na sociedade adulta. Dessa competição participam todos os acritós adultos, homens e mulheres, exceto os mais velhos, os pajés e os morubixabas. É constituída de três provas: corrida, arco e flecha, e luta desarmada – a *huíra*, luta corporal dos acritós. No final, os doze melhores competidores (seis homens e seis mulheres) participam de um ritual à parte. Tanto o ritual de iniciação quanto a competição serão melhor descritas mais adiante, neste capítulo.

Canibalismo

Entre as tradições dos índios acritós, a mais marcante e característica é a do canibalismo. É claro que este não é um hábito exclusivo dos acritós, diversas tribos indígenas praticam o canibalismo na Terra de Santa Cruz. Mas quando isso é feito por uma tribo de índios gigantes, se torna mais aterrorizante, como se as vítimas fossem devoradas ainda vivas (o que, obviamente, está longe de ser verdade).

O canibalismo não se trata de um hábito alimentar, mas de um ritual. Através do canibalismo, os acritós acreditam estar absorvendo as capacidades guerreiras da vítima e se fortalecendo. Antes do banquete, é feito um ritual de purificação para afastar qualquer espírito maligno que possa ter possuído a vítima e impregnado sua carne com a sua presença.

Dessa forma, crianças, velhos e deficientes físicos não fazem parte do cardápio, e nem ao menos podem ser mortos, pois não há honra nem glória em matar alguém que não pode se defender, a princípio, como um guerreiro. E nem sua carne servirá para fortalecer os guerreiros da tribo.

Os loucos também são tabu, pois os índios acreditam que matar um louco traz má sorte, e seu espírito ficará rondando a região. E aí daquele que comer a sua carne, pois nem o ritual dos pajés é forte o bastante para exorcizar seus males.

Por fim, os artistas (principalmente músicos), capazes de iluminar a vida e, segundo os acritós, falarem com a voz dos deuses. São considerados seres abençoados, escolhidos pelos deuses como seus mensageiros. Portanto, seus dons não seriam transmitidos através de sua carne, e privar o mundo de sua presença poderia desagradar os deuses.

Ritual de Iniciação

"Hoje foi o primeiro dia das festividades que os acritós celebram anualmente em honra aos seus deuses e ancestrais. As festividades começam na primeira lua cheia após o fim da estação das chuvas.

No primeiro dia, os índios se confraternizam e trabalham nos preparativos para a festa da noite. À noite, há um farto banquete com muito riso e cantoria até que o pajé pede a palavra. Dessa vez o pajé escolhido foi Anakeri, que recontou a história dos acritós e diversas passagens de sua vida e da vida de alguns dos presentes. Concluindo, chamou aos rapazes e moças que haviam atingido a maioridade para que se erguessem. Pode ter sido apenas impressão minha, ou efeito da fogueira, mas pensei ter percebido um olhar pesaroso e um sorriso amargo no rosto enrugado do velho pajé.



Em seguida, levou os rapazes e os homens para um dos cantos da aldeia, enquanto Nariema fazia o mesmo com as moças e as mulheres. Um acritó puxou-me gentilmente pelo braço e o acompanhei junto com outros índios até um canto da aldeia, de onde não podíamos ver nem ouvir as índias. Lá, acendemos uma fogueira e nos sentamos. O pajé pegou uma cabaça com um líquido escuro que parecia ser o suco de alguma fruta e, com uma lasca de pedra, fez um corte em seu dedo e deixou pingar uma gota de sangue no líquido. A cabaça e a lasca foram sendo passadas de mão em mão, com cada acritó repetindo o gesto do pajé, até que chegaram a mim. Olhei em volta, todos me olhavam. A cabaça tinha um cheiro estranho e adocicado. Suei, tremi, todos permaneciam me olhando. Deveria condenar minha alma participando de uma cerimônia pagã?! Respirei fundo, orei ao Senhor, peguei a lasca, fiz um corte no meu dedo e deixei algumas gotas do meu sangue caírem no líquido da cabaça. Os acritós riram em aprovação e passei a cabaça adiante.

A cabaça finalmente chegou aos rapazes, que fizeram o mesmo, e voltou para o pajé. Para meu espanto, Anakeri

tomou um gole do líquido na cabaça e a passou adiante. A cabaça foi sendo passada de mão em mão, com cada akritó tomando um gole, até que chegar às minhas mãos. Suando frio, orei novamente ao Senhor e tentei disfarçar o nojo enquanto tomava um pequeno gole. O líquido quente e adocicado descia em minha garganta enquanto passava a cabaça adiante. Os rapazes receberam a cabaça e beberam com alegria.

Então, seguiu-se um ritual ainda mais bizarro: cada um dos rapazes se levantou ao mesmo tempo em que um dos homens também se levantava e os dois se encontravam perto da fogueira. Mais tarde soube que os homens eram os pais dos rapazes. O homem derrubava o rapaz no chão com um golpe. Então, o rapaz se erguia e derrubava o homem no chão com outro golpe. Depois, os dois se abraçavam, riam e se sentavam juntos.

Foi assim com todos os rapazes, até que o akritó que me capturou se ergueu, foi para perto da fogueira e ficou me olhando. Eu me levantei e fui até ele. Quando me dei conta, era meu pai que estava à minha frente! Com sua barba espessa, riso sarcástico e o cinto que tantas vezes me apavorara. Ele me derrubou no chão. Me levantei e, com um urro surdo de fúria, derrubei-o também. Quando o vi caído, senti uma grande compaixão por ele. Ajudei-o a se levantar e, quando ele me abraçou, não pude conter as lágrimas. Quando voltei a mim, vi o índio sorrindo e percebi que os demais me olhavam um pouco surpresos, mas pareciam até felizes por mim.

Com grandes brados de alegria, fomos levados até a casa dos homens, onde bebemos, rimos, choramos, cantamos e trocamos histórias. Horas depois, ouvimos um ruído do lado de fora. Saímos e fomos em direção às mulheres, que vinham em nosso encontro, e nos entregamos a uma noite de pura vida primitiva.

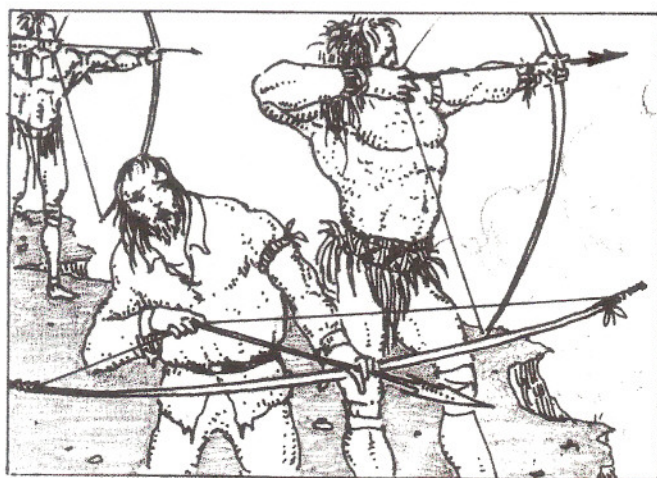
Na manhã seguinte, acordei envergonhado e fui orar em penitência. Encontrei com Maria e perguntei-lhe como fora o ritual das mulheres. Com um sorriso, ela desviou o assunto. Também não lhe contei como fora a iniciação dos homens. Que o Senhor em sua infinita misericórdia me perdoe, pois a noite de ontem não me sai da cabeça."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia

A Competição

"Após o jejum, todos se levantaram e foram para o centro da aldeia participar de uma corrida. Os akritós da aldeia em que vivo insistiram muito e acabei participando para obter um mui honroso penúltimo lugar. Foi com surpresa que vi que as mulheres também iam competir. Maria estava descalça no meio delas, usando apenas uma camisa folgada e uma calça cortada na altura dos joelhos, pronta para competir. A corrida foi disputada e Maria conseguiu chegar em quarto lugar.

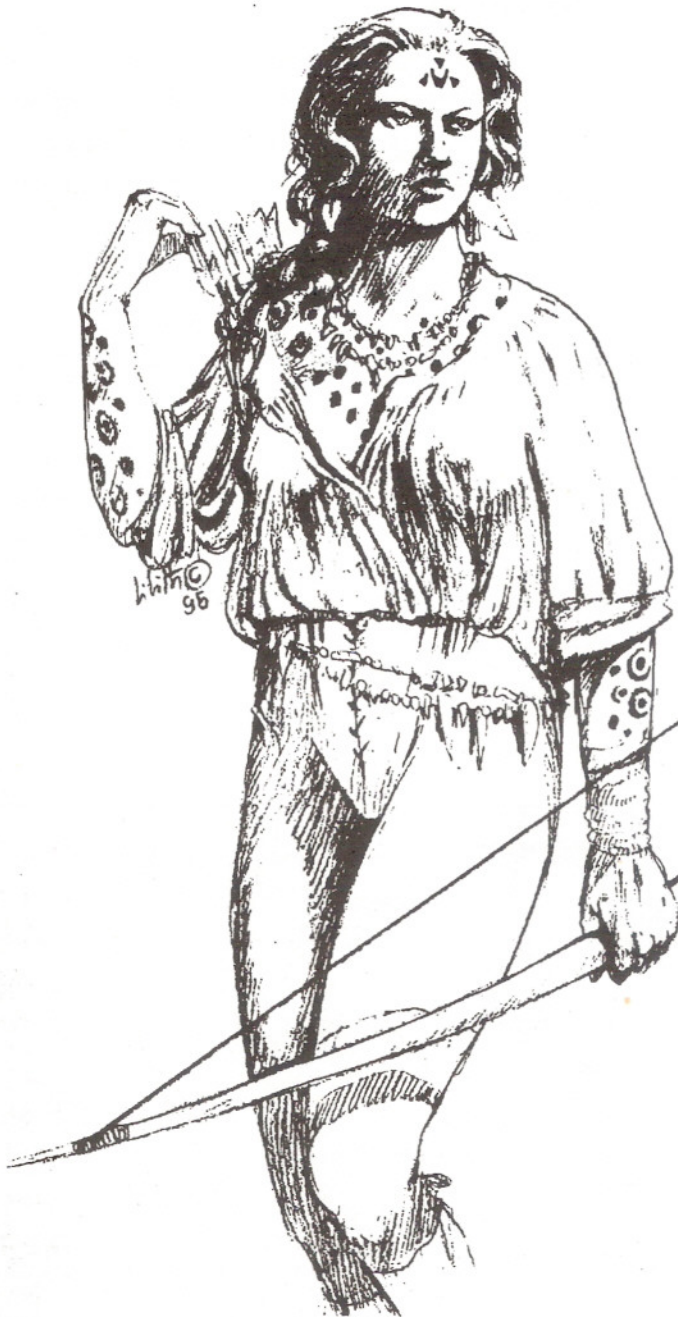
Os seis primeiros homens e mulheres na corrida foram cumprimentados pelos pajés e morubixabas, e não pude deixar de notar que Anakeá, que fora a segunda colocada, dirigia um olhar fulminante para a vencedora, que reconheci como sendo a índia que rira para ela quando visitamos a aldeia do lago. Mais tarde descobri que esta índia se chama Emanuaçu, que vencera o festival do ano anterior.



Os índios ainda disputaram algumas corridas por diversão, e homens e mulheres competiam juntos, rindo muito.

Após algum descanso, os akritós começaram uma competição de pontaria com arco e flecha. Dessa vez meu desempenho foi vergonhoso!

Entre os homens, Gorguretê foi o vitorioso e seu irmão Chari ficou em segundo lugar. Já entre as mulheres, a vencedora foi Anakeá, seguida por Emanuaçu e Maria! Não pude deixar de notar o olhar de triunfo que Anakeá dirigiu a Emanuaçu.



A última competição do dia foi através da estranha luta ritual dos akritós: a huir. Bem diferente da capoeira dos escravos e das lutas em que me meti em minha infância e juventude. A vitória é obtida de três formas: quando seu adversário desiste, gritando Maê; quando seu adversário fica inconsciente; e quando você imobiliza seu adversário enquanto grita Aíra (Vitória) três vezes.

Minha participação nesta competição foi razoável, pois consegui vencer minha primeira luta. Infelizmente meus três adversários seguintes acabaram com meus sonhos

de grandeza e tive de me juntar aos demais bem humorados perdedores. Como estes selvagens podem ter um semblante tão terrível no combate, devorarem carne humana e ao mesmo tempo serem tão alegres e carinhosos entre si é um mistério que jamais conseguirei decifrar! O vencedor foi Gorguretê, que derrotou seu irmão Ochari.

Estupefato, vi que Maria ia participar. Que chance teria Maria contra aquelas gigantes? Uma coisa era correr e atirar com o arco, coisa que Maria sabia fazer bem e não dependia de tamanho ou força. Mas uma luta? Tentei impedi-la, mas seu olhar me fez recuar.

As mulheres se lançaram a competição com uma fúria que parecia superior a dos homens! Parecia-me que via diversas onças ferozes a se engalfinhar diante de nós!

Maria derrotou sua adversária, que gritou "maê" ao ser presa em uma chave, e, segurando-a pelos cabelos emitiu um brado de guerra como uma akritó. Mudo de espanto, vi Maria derrotar mais duas, três, quatro, cinco adversárias! Até que Maria e Anakeá encontraram-se frente à frente. Anakeá sorriu e Maria devolveu-lhe um olhar determinado. As duas se engalfinharam com vigor, mas me pareceu que, enquanto Maria atacava com toda sua fúria, Anakeá estava se contendo, atenta para qualquer oportunidade.

Em pouco tempo, Maria estava suando e seus movimentos pareciam mais lentos. Então, Anakeá aplicou-lhe alguns golpes e, derrubando-a, conseguiu imobilizá-la. Anakeá repetiu três vezes Aíra, ergueu-se, segurou-a pelos cabelos e deu um brado de vitória, enquanto Maria batia furiosamente com os punhos no chão. Fui ao encontro de Maria para tentar consolá-la e a vi abraçada com um dos selvagens, que a cobria de carícias. Fiquei parado, gelado, atônito, e lentamente voltei para observar as últimas lutas.

O último combate foi entre Anakeá e Emanuaçu, e durou quase uma hora. Se Anakeá parecia bem mais forte, Emanuaçu parecia mais ágil e esperta. Em um momento parecia que Emanuaçu estava levando vantagem,

em outro parecia que Anakeá seria a vencedora. Até que Emanuaçu conseguiu ir para as costas de Anakeá e começou a estrangulá-la. Anakeá rolou pelo chão desaperada, mas não conseguiu se livrar da indiazinha que parecia um carrapato às suas costas. Finalmente, quase sem forças para se mexer, Anakeá murmurou Mãe. Emanuaçu ergueu-se eufórica e, segurando Anakeá pelos cabelos, deu um longo grito de vitória. Enquanto ela vibrava e ria, vi que desciam lágrimas no rosto de Anakeá.

À noite, nos reunimos em volta da fogueira, todos estavam em silêncio. Os três pajés saíram da oca, seguidos pelos doze melhores das aldeias, Maria entre eles. Os pajés entoaram diversos cânticos e distribuíram cordões entre os doze. Aquela imagem dos seis índios,

cinco índias e Maria cantando em transe com os pajés à luz da fogueira foi quase demais para mim. Orei insistentemente aos céus por ajuda.

Os dois vencedores, Gorguretê e Emanuaçu, pareceram ter recebido cordões diferentes dos demais e colocaram-se à frente. Quando os pajés terminaram de cantar, seguiu-se um silêncio terrível e... Meu Deus, terei perdido a sanidade, vítima de alguma febre terrível neste vale amaldiçoado?! Emanuaçu e Gorguretê se transformaram em onças negras e os demais viraram onças comuns em uma metamorfose assustadora. Até mesmo Maria, com um profano sorriso de orgulho, transformou-se em uma onça! Meu Deus, tende piedade de mim, estou mais sozinho do que nunca..."

Extraído do diário de Luiz Gaspar Correia



O TEMPLO

Entrada

O templo possui dois portais frontais, que são as únicas entradas conhecidas. Um conduz a um caminho diferente do outro. As salas de entrada e os corredores têm uma altura de 3,5m.

• A sala do fosso (entrada da esquerda)

O interior do templo é escuro, mas logo na entrada se vê um fosso quadrangular com quatro metros de lado por três metros de profundidade. O fundo do fosso é coberto por lanças pontiagudas e nele pode-se ver o esqueleto de uma das criaturas que habitam a outra entrada do templo. Encostadas às paredes há oito estátuas de pedra bem rústicas, com imagens de índios com roupas estranhas, mais trabalhadas, cobrindo quase que o corpo inteiro.

Se os jogadores seguirem junto a uma das paredes até o corredor, chegarão lá incólumes. Porém, se, ao contornarem o fosso aberto, eles seguirem pelo meio da sala, terão de fazer um teste difícil de Percepção. Se forem bem-sucedidos, notarão uma irregularidade no chão que tem a área exata de um outro fosso. Se não passarem no teste, ao pisarem na área irregular verão que esta é uma tampa equilibrada por um cilindro, que atravessa o fosso de um lado ao outro pouco abaixo da borda. A tampa girará e só um teste de Acrobacia quase impossível evitará a queda no fosso.

Para cada personagem que cair no fosso, o mestre do jogo rolará 1d6 para ver em cima de quantas lanças ele cai (um teste fácil de Acrobacia ou um teste difícil de Destreza pode reduzir este número). Cada uma das lanças fará 1d6+4 de dano. As lanças têm uma substância verde na ponta, mas felizmente este veneno já perdeu o efeito (mas os jogadores não sabem disso).

Se um jogador declarar que seu personagem está atento para possíveis armadilhas, ele poderá notar a existência do segundo fosso com um teste fácil de



Detectar armadilha (dependendo do quão atento ele se encontra). Se não possuir a habilidade, mas estiver atento, poderá fazer um teste normal de Percepção.

**A sala das criaturas (entrada da direita)*

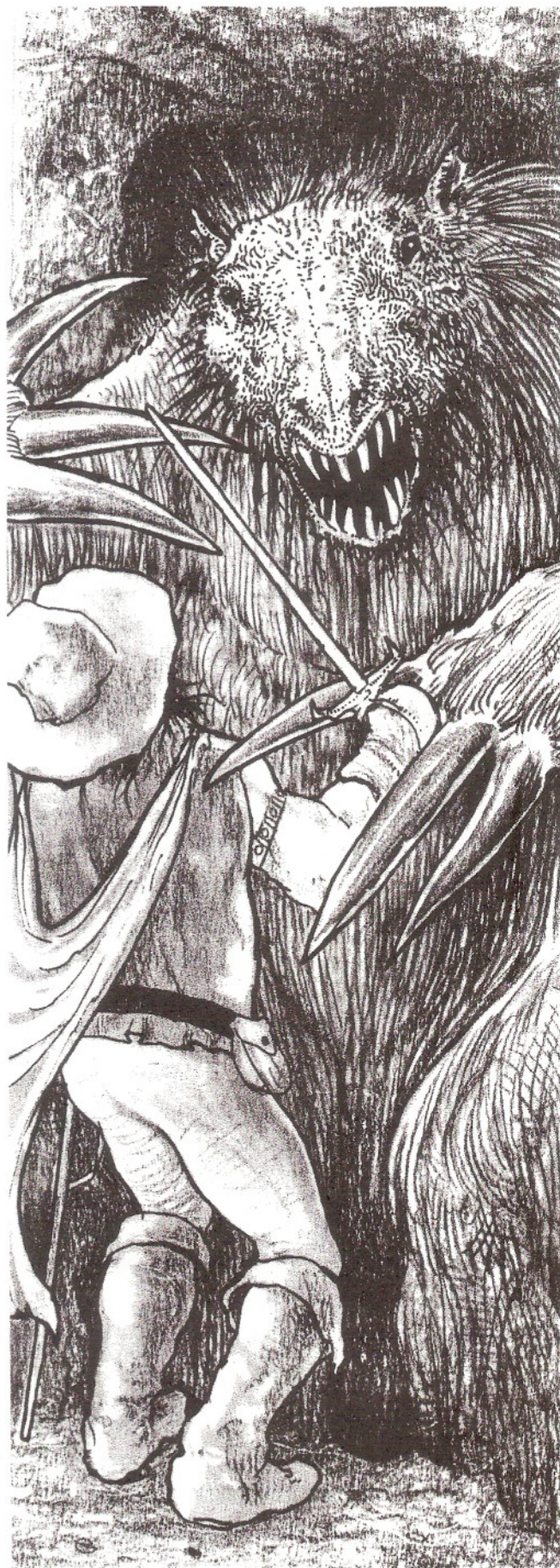
Nesta sala vivem quatro criaturas: um casal e seus dois filhotes. Essas criaturas são ancestrais pré-históricos do bicho preguiça e lembram, fisicamente, um cruzamento entre uma anta e um urso. Porém, as criaturas são herbívoras e de índole pacífica, só atacando quando se sentem ameaçadas.

Se um personagem se aproximar dessa entrada, o macho sairá, se erguerá sobre as patas traseiras e emitirá um urro para afugentá-lo. O urro da criatura contém um elemento mágico que induz ao medo, se assemelhando ao feitiço Medo. A diferença é que a pessoa afetada sempre evitará o contato com a criatura. Para resistir ao urro, será necessário um teste normal de Resistência à magia. Mesmo assim, há a possibilidade da pessoa sentir medo naturalmente (o que é bastante compreensível).

Se o personagem continuar se aproximando, o macho tentará afastá-lo com cabeçadas. Se for atacado, se defenderá com suas garras e gritará pela fêmea, que virá ajudá-lo. As criaturas podem ser acalmadas com um teste normal da habilidade Pacificar animais, mas somente o feitiço Controlar animais permitirá que alguém se aproxime dos filhotes.

Após passar pelas criaturas, os personagens verão que esta é uma sala com diversos entalhes esculpidos nas paredes de pedra. Há também oito estátuas de pedra, no mesmo estilo e dispostas da mesma maneira que as da sala do fosso. Na parede junto ao corredor, há um altar de pedra no qual que encontra uma escultura também de pedra que representa o sol, com raios dourados. Um exame mais cuidadoso da escultura do sol revelará que foi usado ouro em pó para fazer os raios. Se o ouro em pó for raspado, valerá 5.000 réis.

O altar é composto de um nicho retangular, adornado por dois monolitos de 2,5m. Embaixo do nicho, coberta de poeira, há uma tapeçaria engenhosamente trabalhada pendurada na parede. Se alguém resolver limpá-la, através de um trabalho de recuperação, verá que as cores permanecem bem vivas (e poderá valer alguns réis como antiguidade ou arte indígena).



CRIATURAS (adultas)			
Força	45	Luta desarmada	52
Destreza	12	Esquiva	42
Resistência	40	Percepção	48
Resistência à magia	40	Dano (cabeçada)	1d6+4
Velocidade	16	Dano (garras)	1d6+5
CRIATURAS (filhotes)			
Força	20	Luta/esquiva	32
Destreza	12	Percepção	32
Resistência	20	Dano (cabeçada)	1d6+1
Resistência à magia	30	Dano (garra)	1d6+2

Passagem secreta: atrás do monólito da esquerda, na verdade, há uma passagem secreta, mas apenas quem estiver especificamente procurando por uma poderá encontrá-la. Para isso, será necessário um teste de Percepção quase impossível ou um de Detectar armadilhas difícil. A passagem desce uma escada e segue por um corredor subterrâneo que leva até a sala do poço.

O monólito serve como porta para a passagem e ela não é acionada por nenhum tipo de mecanismo. A única maneira de abrir é mesmo arrastando o bloco de pedra de 2,5m de altura, 1m de largura e 1m de espessura (para duas pessoas, teste de Força quase impossível). O corredor é estreito, o suficiente para passar apenas uma pessoa, com pouco mais de 2m de altura.

O corredor termina em outra escada, que leva a uma porta de pedra que se encontra fechada. Se a empurrarem com bastante força (lembrando que o corredor é estreito, podendo, no máximo, juntarem-se dois personagens para empurrá-la), acabarão derrubando a barreira.

Corredores

• O corredor das lajotas (entrada da esquerda)

Os personagens têm pela frente um corredor com um piso de lajotas irregulares. O piso do corredor tem seis fileiras de lajota. Cada fileira tem quatro lajotas que se alternam nas cores cinza e preta, como num tabuleiro de damas. O corredor tem pouco mais de 4m de largura por 2m de altura e cada lajota tem aproximadamente um metro de lado. No fim do corredor, pode-se notar uma estátua de pedra de 2m de altura e a entrada de uma outra sala.

Se alguém pisar na lajota errada, ela se quebrará e o pobre infeliz cairá num poço com 1,5m de profundidade, bem em cima de três lanças que farão 1d6+3 de dano cada uma. Como o poço é raso, de nada adiantará tentar evitar a queda, pois antes disso o personagem será atingido pelas lanças. Um teste difícil de Detectar armadilhas revelará a existência delas, mas o resto fica por conta da interpretação dos jogadores. O esquema para as pedras certas no corredor é o seguinte:

Fileira 1: as pedras pretas Fileira 4: as pedras cinzas
Fileira 2: as pedras cinzas Fileira 5: as pedras pretas
Fileira 3: as pedras pretas Fileira 6: as pedras pretas

A repetição da última fileira é uma armadilha para quem tiver deduzido a alternância de cores entre as fileiras.

• Corredor do calabouço (entrada da direita)

A sala das criaturas termina em um corredor estreito com 2m de largura, 3m de altura e 4,5m de comprimento. No fim do corredor, pode-se notar uma estátua de pedra de 2m de altura e a entrada de uma outra sala.

Se os jogadores estiverem atentos, o mestre do jogo poderá pedir um teste difícil de Percepção. Se forem bem sucedidos, notarão que no teto do corredor há duas irregularidades, uma em cada extremidade. Um exame mais cuidadoso revelará uma armadilha oculta. O mesmo pode ser detectado por um teste fácil de Detectar armadilhas. A armadilha é acionada pelo peso superior a 50 kg sobre as lajes de pedra do corredor (mas para perceber isso será necessário um teste quase impossível de Detectar armadilhas).

Se os jogadores não forem bem sucedidos, terão uma surpresa desagradável. Quando estiverem no meio do túnel, cairá uma parede de pedra em cada uma das extremidades, prendendo-os no corredor. As paredes, ao caírem, revelarão duas aberturas das quais passará a jorrar água, mais que apodrecida, dentro do corredor, enchendo-o completamente em dez rodadas. A água jorra de dois reservatórios sem saída dentro do templo, que ficarão com um ar bastante viciado, irrespirável para quem chegar neles. As paredes de pedra que selam o corredor têm 60 pontos de resistência cada uma.

Som mágico: na sequência do corredor, antes dele se bifurcar, há outra armadilha, acionada da mesma forma que a anterior (e a dificuldade de percebê-la é a mesma). De pequenas aberturas na parede do lado esquerdo será ouvido um som, uma espécie de cântico. Se ainda estiverem no templo, as criaturas começarão a ficar inquietas, grunhindo e soltando urros.

Quando não houver mais ninguém no corredor, o som cessará e nada terá acontecido. Por enquanto. Antigamente, quando o templo era habitado, isso era uma espécie de alarme. Atualmente, com o templo vazio, apenas os espíritos poderão respondê-lo.

• As estátuas guardiãs

Junto à parede, no fim dos dois corredores de entrada, voltadas para o corredor central, há duas estátuas de pedra de 2 m de altura (uma de cada lado). Elas podem ser vistas desde a entrada do corredor, na sala das criaturas. Ao contrário das outras, estas usam uma espécie de capacete na cabeça, e seguram uma lança.

Se a armadilha que produz o canto misterioso for acionada, estas estátuas criarão vida assim que os



invasores do templo entrarem no corredor central, e os atacarão. Contudo, se seguirem direto para a sala do poço, nada acontecerá.

As estátuas se movem lentamente, dando sempre aos seus oponentes a vantagem da iniciativa. Se os personagens fugirem em direção à sala do poço ou em direção à entrada, elas se limitarão a ficar de guarda no corredor. Seu principal objetivo é proteger a sala do sarcófago.

Sua resistência é 200. Sua habilidade de luta é 50 (já incluindo a lentidão dos movimentos) e não possuem esquiva. Seu soco faz 1d6+2 de dano impactante, enquanto que a lança faz 1d6+4 de dano cortante. Porém, mais mortal pode ser o seu abraço, esmagando a vítima. Uma vez abraçada, a vítima leva 1d6+1 de dano por rodada, e é impossível se soltar. A estátua só soltará sua presa se levar 30 pontos de dano nos braços. Elas são imunes a magias de influência.

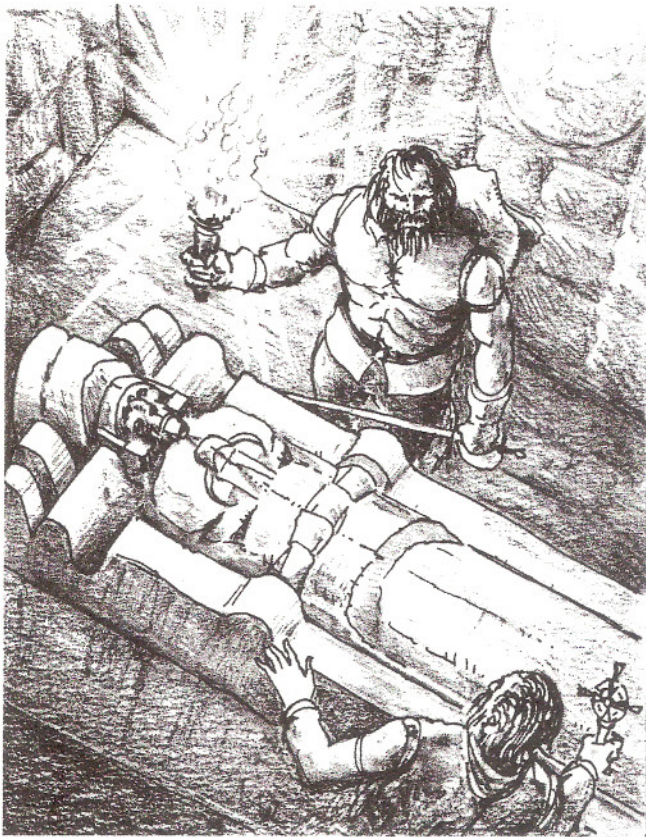
• Corredor central

É o corredor que leva até a sala do sarcófago, e que liga os dois corredores de entrada. As paredes são ricamente decoradas com pinturas que vão do chão até o teto. A maioria é formada por desenhos estilizados de animais da região. Outros parecem cenas de uma cidade, mas uma cidade diferente das existentes tanto no Velho Mundo como em Santa Cruz. Porém, os traços estilizados não permitem uma melhor interpretação das cenas.

Quem tiver a habilidade História antiga poderá, dependendo do rolamento, chegar à conclusão de que os desenhos e as esculturas do templo não se assemelham a nenhuma cultura do Velho Mundo, nem do Oriente. Caso o personagem tenha visitado outras regiões da Terra de Santa Cruz, principalmente o Vice-Reino de Nova Castela (onde se encontra o Império do Sol), perceberá algumas características comuns com as culturas que conheceu (se conheceu), mas não o suficiente para ser a mesma.

A sala do sarcófago

É uma sala com um piso mais trabalhado, com lajes de pedra colorida formando desenhos no chão. No centro da sala, há um buraco retangular, como se fosse uma



piscina, com 3m de profundidade, 6m de comprimento e 4m de largura. Dentro, há um sarcófago de pedra com frisos dourados. As paredes do buraco são de pedra talhada. As mais compridas têm seis discos de ferro banhados em ouro, simbolizando o sol, e as mais curtas têm três. Os discos têm cerca de 1m de diâmetro.

Um teste normal de Avaliar jóias mostrará que cada um desses discos vale em torno de 26.000 réis. Se o ouro em pó nos frisos do sarcófago for raspado, valerá em torno de 7.000 réis. O sarcófago está bem lacrado, e será quase impossível abri-lo sem destruir o seu conteúdo. Qualquer tentativa de abrir o sarcófago fará com que as estátuas guardiãs ganhem vida (caso isso ainda não tenha acontecido).

Em cima, ao redor do buraco, há quatro torres de pedra, uma em cada canto. As paredes da sala são adornadas por tapeçarias, roupas (vestidos que lembram a batina de um padre, alguns com manga, outros sem), um arco longo e um bastão comprido.

O arco: o arco não possui flechas, mas quem souber prepará-las (pode ser através da habilidade Reparar armas) terá um arco e flecha que faz 1d6+3 de dano. O tiro deste arco demora uma rodada para ser

preparado. Seu teste de habilidade será feito com um nível a mais de dificuldade (um tiro normal será considerado difícil). O uso do arco só será considerado normal quando, após adquiri-lo, o jogador gastar 20 pontos em sua habilidade Luta com arco e flecha (note que, se o personagem tiver 60 pontos, ao alcançar 70 pontos ele terá gasto 20 pontos, pois nesta faixa cada ponto vale dois, não precisando chegar a 80).

Os discos: se um dos discos for arrancado da parede, um jato de areia jorrará de uma abertura escondida atrás dele, atingindo em cheio quem estiver na frente, derrubando-o no chão. Na rodada seguinte, os demais discos serão expelidos das paredes e jatos de areia começarão a encher o buraco, enquanto as quatro torres começarão a baixar, e com elas uma parte do teto. O teto baixará tapando o buraco em quatro rodadas. Na duas primeiras rodadas, para sair do buraco será necessário um teste de destreza difícil, pois se movimentar em meio aos jatos de areia será bastante complicado. Quem não conseguir terá todas as suas ações difíceis. Nas duas seguintes, para ter suas ações normais, deve-se passar num teste de destreza quase impossível, pois a areia já terá atingido uma altura desesperadora. Quem conseguir apenas um sucesso difícil terá todas as suas ações difíceis. Quem não conseguir um sucesso quase impossível ou difícil terá todas as suas ações quase impossíveis.

Quem ficar preso no buraco não poderá se mover por causa da areia, não resistindo mais do que oito rodadas devido à falta de ar. O teto do buraco tem 350 pontos de resistência.

Dica ao mestre: não deixe seus jogadores pensarem muito enquanto o teto estiver descendo, pois, enquanto pensam, o tempo passa.

• O interior do sarcófago

As armadilhas do templo foram feitas principalmente para proteger o sarcófago e o altar da sala do poço (incluindo os objetos no poço). E o sarcófago não foi feito para ser aberto, e tudo que o cerca está lá para evitar que isso aconteça. Em termos de jogo, não é para os jogadores conseguirem abrir o sarcófago. Mas,

levando-se em consideração a imprevisibilidade dos jogadores e a sorte e genialidade de alguns, isso pode acabar acontecendo. Para não deixar o mestre do jogo na mão, vamos contar o que tem dentro do sarcófago. Mas, lembre-se, é para usar em último caso, pois você deve evitar que isso aconteça.

Dentro do sarcófago, obviamente, há um corpo. Trata-se de um índio mumificado, parecido com as estátuas da entrada. Em seu peito há um medalhão de ouro. Se o corpo for danificado na tentativa de abrir o sarcófago ou se alguém tocá-lo ou tentar retirar o medalhão, a seguinte cena ocorrerá: primeiramente, o medalhão se encontra misticamente grudado no corpo da múmia, não sendo possível arrancá-lo de seu pescoço; em segundo lugar, um espírito se erguerá do corpo da múmia com cara de poucos amigos e atacará o grupo. Não haverá chance para tentativas de diálogo.

O espírito, apesar da forma astral, consegue que suas magias atuem no plano físico também. Por outro lado, só é vulnerável a feitiços de influência. Isso tecnicamente, pois sua Resistência à magia é 90. O espírito possui todas as magias de pajé (incluindo as três magias especiais de um pajé acritó, descritas no Capítulo 5) em nível 95. Sua Resistência é 22. Quanto ao Poder mágico, ele possui o suficiente para o mestre do jogo não precisar ficar se preocupando com este detalhe (mas, ao aumentar o efeito de um feitiço, no máximo triplique – custo x 4).

O feitiço de exorcismo não funcionará como desejado, pois o espírito está preso ao corpo. Ao ser exercizado, ele é mandado para onde já se encontra. Porém, receberá um dano equivalente aos pontos de poder mágico gastos no feitiço e ficará sem atacar por uma rodada. Se o corpo for destruído, o espírito poderá ser exercizado normalmente.

Se o corpo for destruído ou o espírito for derrotado, o templo começará a desabar (ver Sala do poço, neste capítulo). Se os aventureiros simplesmente fugirem, o espírito não os perseguirá.

Seja qual for o resultado disso, uma vez libertado o espírito, tal acontecimento não passará despercebido pelos acritós. Rariti sentirá que algo estranho

aconteceu. Anakeri se sentirá terrivelmente perturbado e convocará toda a tribo. Quando todos se reunirem, ele fará o seguinte discurso:

– Irmãos acritós, é com dor que anuncio que um grande mal se abateu sobre o vale e sobre o nosso povo. Não seremos mais dignos de nossa origem, não seremos mais dignos deste vale enquanto não derrarmos o sangue daqueles que mancharam nossa honra. Há invasores no templo abandonado, e seus atos, mais do que quebrar um tabu, espalharam uma negra sombra sobre o vale. Nenhum acritó poderá vislumbrar a cidade sagrada dos espíritos enquanto o coração de um deles ainda bater.

Anakeri não dará mais explicações sobre o ocorrido, e nem os acritós precisarão mais do que isso para saberem o que fazer. Apesar de não haver clareza nas palavras do velho pajé, ninguém ousa duvidar da seriedade e da verdade do que acabaram de ouvir. A vida daqueles que invadiram o templo valerá menos do que nada enquanto um acritó respirar. Nem mesmo sua carne, que será considerada apodrecida para um banquete e queimarão na fogueira no centro da aldeia até que dela reste apenas cinzas.

Sala do poço

É a principal sala do templo, bastante ampla. O teto, arredondado, se ergue até quase 10m. No centro, há um poço enorme, com 12m de diâmetro e 6m de profundidade. Em seu fundo podem ser vistos diversos objetos, como lanças, arados, taças prateadas, gemas coloridas e dois ídolos dourados. Se alguém estiver procurando algo mais dentro da água, um teste de Percepção difícil irá revelar uma pequena abertura no fundo, junto à parede.

As paredes da sala são de pedra talhada com diversos símbolos. Diversas vezes se vê as imagens do sol, da lua e de onças, às vezes com plumas. Na parede central, onde sai a passagem secreta, há cinco colunas que se erguem até o início da curvatura do teto, se fundindo a ele. Esculpidas nelas há várias figuras, com o domínio de uma série de cabeças superpostas.

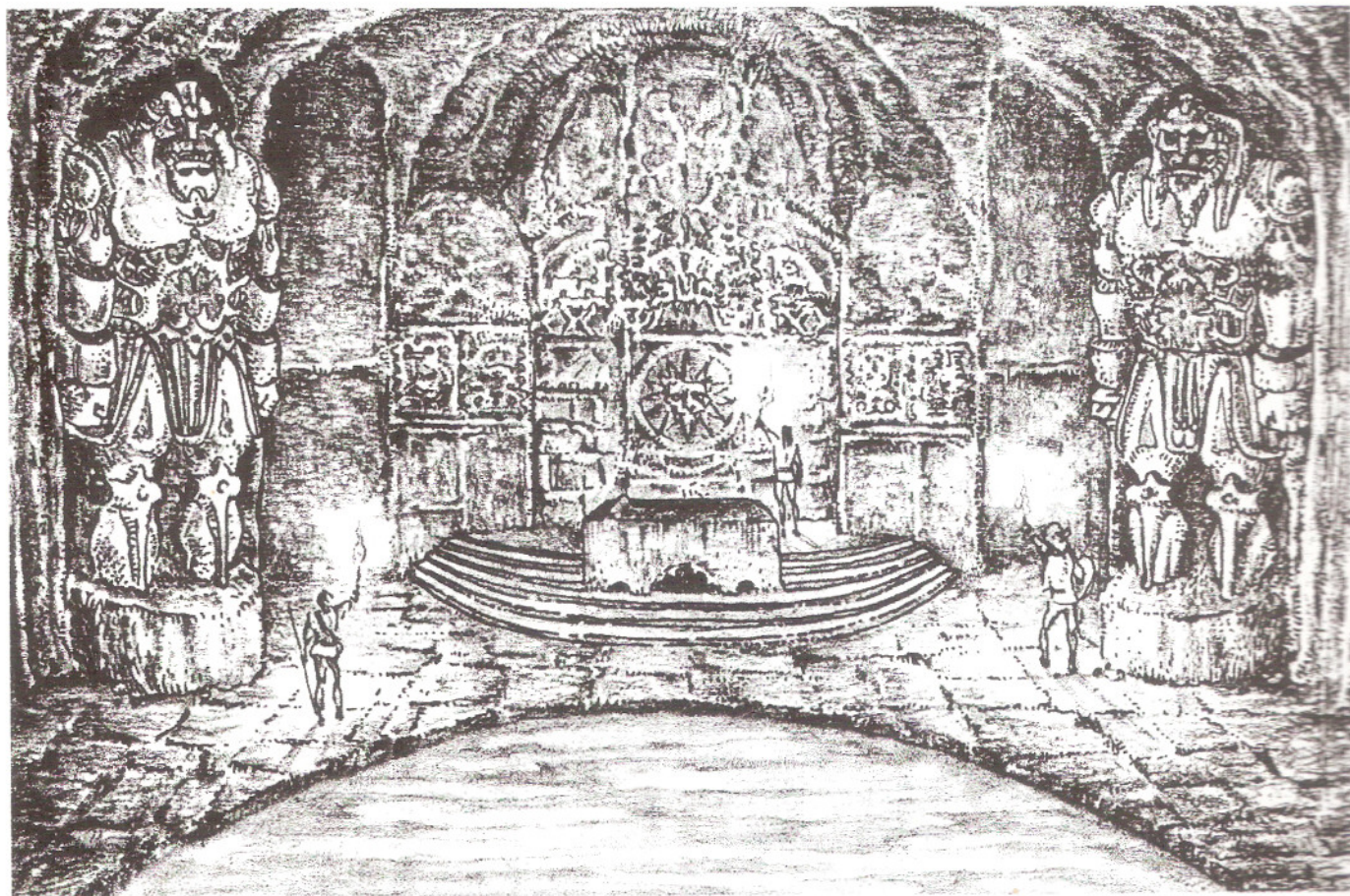
As estátuas gigantes: nos cantos do fundo da sala se erguem duas gigantescas estátuas que vão até o teto, como se sustentassem o templo. São duas figuras humanóides de aspecto monstruoso, estilizadas, com a imponência de deuses, em pé sobre um pedestal. As estátuas funcionam como baterias de poder. Sempre que alguém fizer algum feitiço ou encanto na sala do poço, as estátuas sugarão do feitiço uma quantidade de poder mágico equivalente ao gasto no feitiço. Ou seja, qualquer feitiço terá o dobro do custo, mas os personagens não saberão por quê. Quando as estátuas tiverem absorvido 100 pontos de poder, o poder do altar será restaurado.

O altar: no fundo da sala, diante do poço, há um altar de pedra. Em cima, há uma escultura de um sol. No centro do sol, o rosto de uma onça cujos olhos são grandes gemas esverdeadas. Em frente a ele, uma mesa sacrificial de pedra cuja superfície se encontra enegrecida. Para se chegar até a mesa, há uma escadaria. E, como moldura, dois enormes blocos de pedra talhada.

No auge de seu poder, a escultura do sol emitia através das gemas um raio amarelado, como se fosse um raio de sol, que queimava misticamente a superfície atingida. Porém, seu poder se extinguiu. Caso as estátuas gigantes absorvam o poder necessário para reativá-lo, ele não voltará a funcionar com força total. O raio místico fará $1d6+2$ por rodada, pois o local atingido começará a pegar fogo. Seres malignos sofrerão o dobro do dano.

Este fogo é mágico e não poderá ser apagado facilmente, nem mesmo com água. O fogo durará, no mínimo, três rodadas. As únicas defesas possíveis são o feitiço Imunidade ao fogo, Extinguir fogo (dobro do poder) e o encanto Abençoar. É claro que as roupas não terão a mesma proteção. Se as estátuas gigantes conseguirem absorver 200 pontos, o dano será $1d6+4$; 300 pontos, $1d6+6$; e assim por diante.

Se as gemas tiverem sido arrancadas do altar, elas começarão a emitir um calor intenso, que aos poucos irá se tornar insuportável. Em seguida, tudo que estiver em contato com elas começará a queimar.



A cobra gigante: se alguém arrancar as esmeraldas, que são os olhos da escultura da onça, será ouvido um rugido mudo e uma cobra enorme surgirá de um buraco no fundo do poço, atacando os ladrões. A cobra tem 18m de comprimento e 1,2m de diâmetro, e se move rapidamente. O monstro tem cor branca e não possui olhos, mas é capaz de sentir a exata localização da vítima para seus ataques. A criatura cospe uma peçonha negra a cada três rodadas, que fará dano se atingir a pele da vítima.

Se alguém descer no poço, a cobra gigante o atacará de surpresa para devorá-lo. Se os invasores fugirem, a cobra não os seguirá para fora da sala, retornando ao seu lar. O túnel por onde veio a cobra leva a um rio subterrâneo que percorre imensas e longas cavernas, ambiente perfeito para os mais sádicos mestres de jogo enfiarem seus jogadores. As dificuldades da travessia fica por conta do mestre, e um dos caminhos pode levar até o lago subterrâneo da ilha.

Se a cobra for morta, o templo começará a ruir em duas rodadas, desmoronando em dez. Neste meio tempo, os personagens terão que se esquivar de pedaços das paredes e do teto, que podem soterrá-los fazendo 2d6+3 de dano. Além disso, é bom lembrar que algumas armadilhas ainda podem estar ativas.

Tesouros: os olhos da onça valem 7.000 réis. Os objetos de prata no fundo do poço valem 3.500 réis cada, enquanto que os dois ídolos valem 2.000 cada. Algumas gemas que também estão no poço valem, no total, 2.000 réis. E com as escamas da cobra você pode comprar um bom vinho lusitano.

Porém, escapar do templo pode não ser sinônimo de salvação. Se o resultado da profanação (lembre-se, o templo é tabu para os acritós) for mesmo a destruição dele, os acritós não vão ficar nada contentes. E não há como esconder isso deles. Além disso, as criaturas, caso ainda estejam vivas, também terão escapado (aliás, muito facilmente) e estarão soltas no vale, sem ter pra onde ir. Isso também não vai deixar os acritós contentes. E, caso o grupo tenha chegado até o templo sem ter revelado sua presença no vale, terá chegado a hora dos donos da casa recepcionarem os (não) convidados. Isso sim vai deixar os acritós muito contentes.



COBRA GIGANTE

Força	48	Velocidade	12m/r
Destreza	14	Dano (peçonha)	2d6+2
Resistência	50	Dano (mordida)	1d6+7
Luta/Esquiva	54	Resistência à magia	75

Feitiços

A utilização de alguns feitiços poderá revelar aos jogadores muito mais coisas além das já descritas. É o caso de Detectar magia, Aura, Visão astral e Viagem astral.

Detectar magia: a estatueta solar na sala das criaturas apresentará um brilho fraco, como se já tivesse sido um poderoso item mágico no passado, mas que já não possui mais o seu poder. O fato de sua magia ainda poder ser detectada é prova da sua importância. O mesmo ocorrerá com o altar da sala do poço.

O bastão de madeira na sala do sarcófago também brilhará. Trata-se de um item mágico ainda ativo. O sarcófago também brilhará, mas fracamente. Isso revelará que há algo mágico em seu interior (e alguém duvidava disso?). O som que vem dos buracos no corredor também

emanará um brilho. As estátuas guardiãs e as estátuas gigantes também brilharão. Quando as estátuas gigantes tiverem absorvido mais de 90 pontos, as gemas e o altar passarão a brilhar.

Se a armadilha do som for acionada, quem fizer este feitiço na sala do sarcófago e na sala do poço sentirá um frio na espinha e uma sensação de desconforto. Algo também brilhará ao redor destas duas salas. É uma barreira astral, mas é o jogador que tem que deduzir isso.

Visão astral e Viagem astral: na entrada do templo, o feiticeiro sentirá um desconforto ao olhar para as estátuas de pedra. Se, em forma astral, tocar em algumas delas, será arremessado de volta ao corpo, levando dez pontos de dano direto na resistência. O mesmo ocorrerá com as cinco colunas e as estátuas gigantes da sala do poço, e com as estátuas guardiãs.

Não será possível entrar (ou sair) na sala do sarcófago, na passagem secreta e na sala do poço em forma astral, pois as duas estão protegidas por uma barreira astral. A barreira inclui o chão e as paredes. No caso do poço, vai até o fundo, não sendo possível passar pelo buraco da cobra.

O feiticeiro poderá “ver” o som que sai dos buracos do corredor. Dependendo do que esteja fazendo, poderá perceber que um espírito se instalou na estátua guardiã. Se essa armadilha for acionada, o feiticeiro poderá ver espíritos se esgueirando pelo templo, que evitarão qualquer contato, desaparecendo dentro das colunas e das estátuas.

Na sala do sarcófago, o feiticeiro perceberá que o bastão têm uma presença muito forte no plano astral. Se alguém pegar o bastão no plano físico e for pro plano astral em posse dele, verá que o bastão irá junto. Com o bastão, o feiticeiro poderá atravessar a barreira astral (mas o personagem não sabe disso, tendo que descobrir casualmente).

O feiticeiro sentirá uma presença dentro do sarcófago. Se tentar atravessá-lo, será arremessado de volta ao seu corpo, sofrendo vinte pontos de dano direto na resistência (é vinte mesmo).

Na sala do poço, o feiticeiro verá os olhos das estátuas brilhando e acompanhando seus passos. À medida em que ela for absorvendo mais poder, um pequeno brilho começará

a surgir à sua volta. Quanto mais poder absorver, maior será o seu brilho. Quando se aproximar dos 100 pontos, as gemas ganharão um verde mais intenso.

Se a armadilha do som for acionada, o feiticeiro verá a coluna como se fosse viva, como se todos os seus elementos ganhassem vida, embora ainda grudados uns aos outros. Sobre a mesa de sacrifício surgirá uma jovem índia de traços finos e vestindo um manto branco. No altar, as gemas nos olhos da onça parecerão brilhar (independentemente do poder absorvido pelas estátuas).

Aura: em qualquer lugar que este feitiço seja feito, o personagem será tomado por uma torrente de imagens, tendo que fazer um teste difícil de Inteligência para não perder os sentidos. Ele não conseguirá fixar nenhuma delas. Porém, a partir deste dia, quando encontrar qualquer manifestação desta mesma cultura, terá a impressão de já tê-la visto antes (avisaremos, em futuros módulos, quando isso será aplicável). Se, depois de fazer Aura, o personagem encontrar os desenhos do corredor central, tudo lhe parecerá familiar.

Há alguns lugares onde o feitiço de Aura proporciona um efeito a mais. Nas estátuas da entrada, o feiticeiro também sentirá uma profunda amargura, desesperança, podendo até chorar. No altar e nas estátuas gigantes, ele irá perder os sentidos. No sarcófago, a torrente de imagens será interrompida por uma forte dor de cabeça. Pra fazer parar, será necessário um teste difícil de Resistência à magia. Se passar num teste normal, a dor de cabeça irá se prolongar por alguns minutos. Acima disso, a dor se tornará tão insuportável que o personagem começará a bater com a cabeça como se tentasse expulsar alguma coisa de dentro dela.

Nos objetos simples, o feiticeiro terá apenas o sentimento de algo muito antigo. Ao sair do transe, terá a sensação de ter retornado de uma longa viagem. A Aura também revelará a índole pacífica das criaturas da entrada.

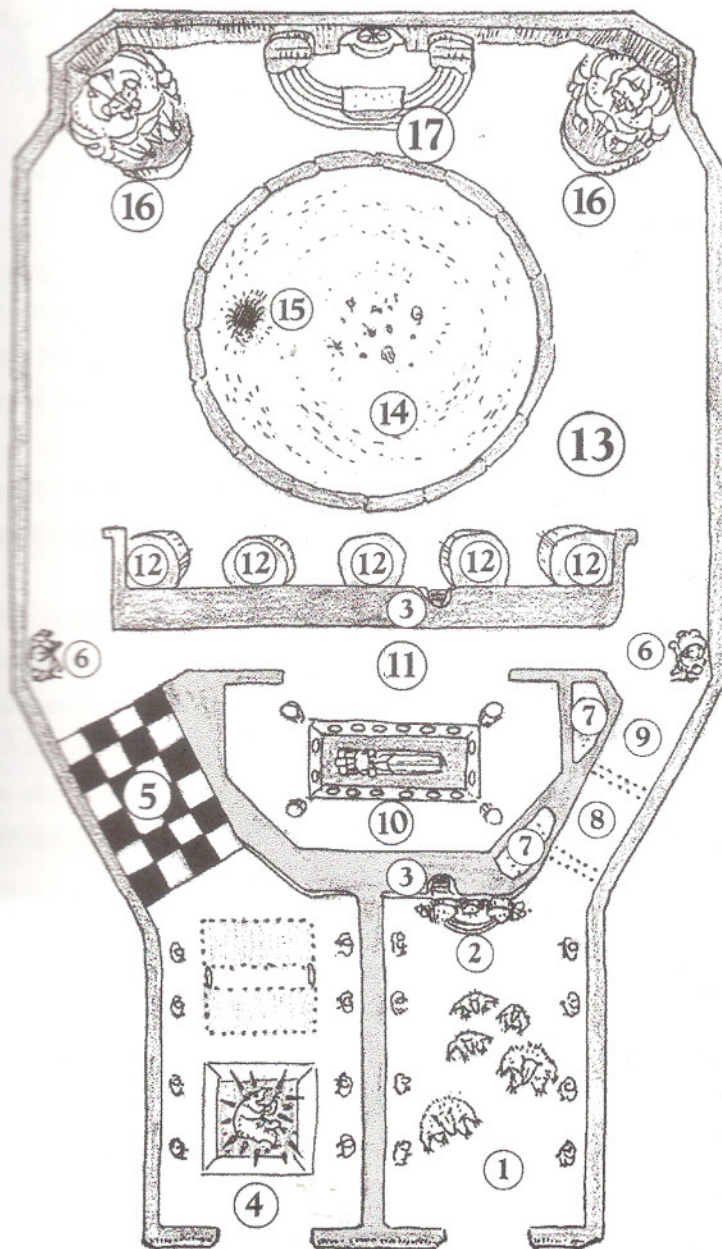
No bastão mágico, o feitiço irá revelar que se trata de um guia do plano astral, mostrando a direção onde se encontra o destino desejado (mas só funciona dentro do plano astral e para lugares que se encontram apenas neste plano). Não revelará, no entanto, que

serve para transpor barreiras astrais, pois este é um efeito colateral de seu poder principal.

Importante: caso o personagem já tenha estado nos *Quilombos da Lua*, e tenha feito o feitiço de Aura nas carrancas, ao ver o templo ele terá a sensação de já tê-lo visto antes. As carrancas foram construídas pela mesma cultura que construiu o templo (ver *Os Quilombos da Lua*, pág. 16 e 17).

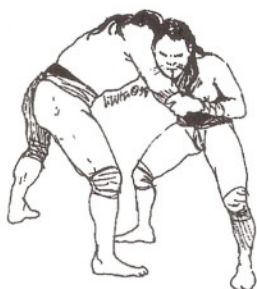
Dica ao mestre: a maioria das armadilhas e proteções do templo são bastante mortais. Isso pode exigir

do grupo bastante experiência. Se o mestre do jogo considerar que alguns destes obstáculos estão acima das capacidades de seu grupo, ele tem a total liberdade de adaptar alguns elementos, como diminuir o dano, diminuir a resistência, aumentar o tempo que a areia e a água levam para encher o recinto. É só não deixar que o seu grupo perceba que você está facilitando as coisas. As dificuldades e os desafios também fazem parte da diversão, mas não será nada divertido matá-los na primeira armadilha ou por azar nos dados.



- ① Sala das Criaturas
- ② Altar Pequeno
- ③ Passagem Secreta
- ④ Sala do Fosso
- ⑤ Corredor das Lajotas
- ⑥ Estátuas Guardiãs
- ⑦ Reservatório de Água
- ⑧ Corredor do Calabouço
- ⑨ Som Mágico
- ⑩ Sala do Sarcófago
- ⑪ Corredor Central
- ⑫ Colunas
- ⑬ Sala do Poço
- ⑭ Poço
- ⑮ Buraco da Cobra
- ⑯ Estátuas Gigantes
- ⑰ Altar Principal

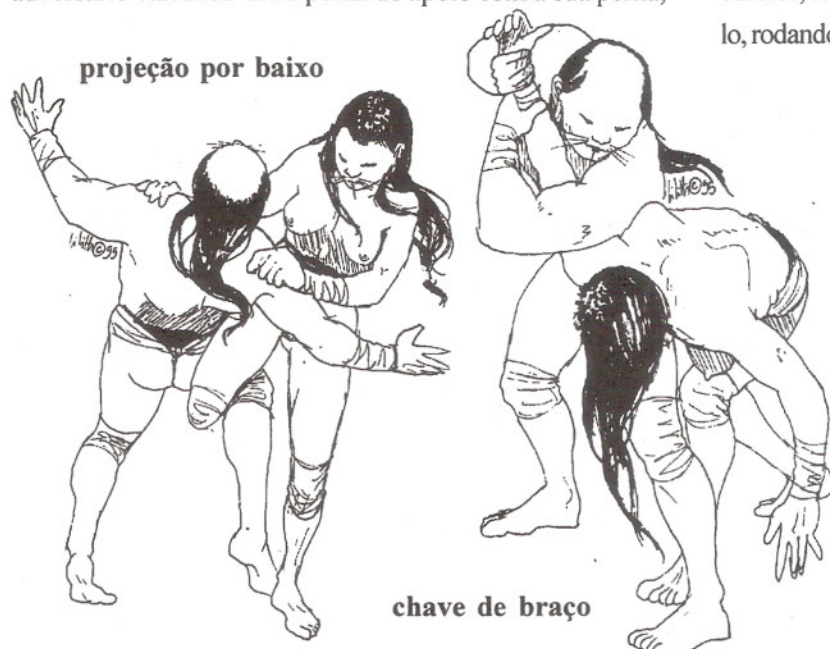
Huíra



A luta tradicional dos acritós é praticada como exercício e na competição anual. A luta consiste de uma série de golpes (chaves, projeções e estrangulamentos) entre os quais são proibidos chutes, socos, cotoveladas, joelhadas, cabeçadas e dentadas. Porém, os acritós também podem usá-la em combate desarmado ou armado.

Devido à variedade de formas com que podem ser realizados, os golpes serão descritos em linhas gerais. A *huíra* descreve os princípios da *huka-huka* (luta indígena) e do *judô*. Pesquisar sobre essas lutas facilitará a sua visualização dos golpes, estimulará a sua imaginação e talvez o leve a praticar mais um esporte. No caso da *huka-huka*, o mestre poderá utilizá-la como forma de luta das outras tribos da região dos bandeirantes. Bem, vamos aos golpes.

- **projeção por baixo:** consiste em derrubar o adversário varrendo-lhe a perna de apoio com a sua perna,



projeção por baixo

chave de braço

estrangulamento por trás



ajudando, se necessário, com os braços e um giro de quadril. Os acritós às vezes usam esse golpe em Luta com tacape ou borduna, quando conseguem se aproximar o bastante, bloqueando a arma do seu adversário (desviar com a arma, dificuldade -5).

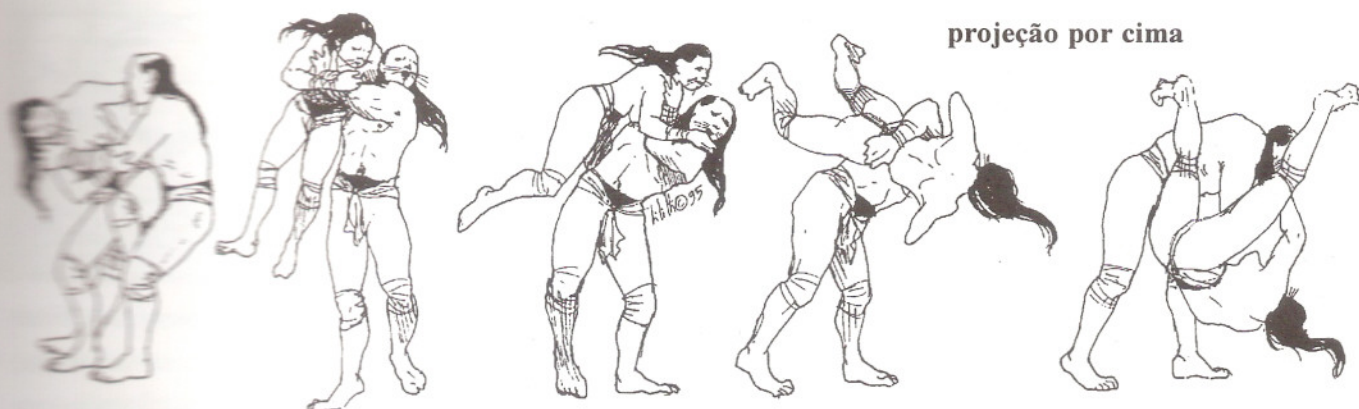
- **projeção por baixo com as mãos:** consiste em agarrar as pernas do adversário e, puxando-as com um movimento rápido, derrubá-lo no chão.

- **projeção por cima:** agarrando seu adversário pelos ombros, braços ou pela cintura, o acritó se posiciona para derrubá-lo, rodando-o por cima de seu corpo com um giro de quadril.

- **chave de braço:** usando o princípio da alavanca, o acritó prende o braço de seu adversário em uma chave que lhe causa grande dor e termina por quebrá-lo.

- **chave de perna:** usando o princípio da alavanca, o acritó exerce pressão sobre a rótula ou o tornozelo do adversário, o que lhe causa uma dor enorme e, eventualmente, dano.

- **estrangulamento:** o acritó prende o seu adversário em uma gravata ou, se já estiver embolado com ele no chão, lhe prende o pescoço entre os braços e vai exercendo pressão.



projecção por cima

• **estrangulamento por trás:** o acritó vai para as costas do seu adversário, trança suas pernas na cintura dele e, com os braços, aplica uma gravata no pescoço.

• **estrangulamento com as pernas:** normalmente só é tentado quando o acritó está engalfinhado com o seu adversário no chão, ou após tê-lo derrubado com uma projeção. O acritó simplesmente trança suas pernas ao redor do pescoço de seu adversário e vai estrangulando-o.

• **imobilização:** ficando por cima de seu adversário usando o princípio da alavanca, o acritó imobiliza o seu adversário.

Observações: as chaves e os estrangulamentos, uma vez obtidos, passam a fazer o dano do golpe por rodada, até que o adversário consiga se livrar do golpe.

Na chave, quando for feito, em um só golpe (o que não significa “em uma só rodada”), um dano equivalente à metade da resistência do adversário, o braço ou a perna é quebrado ou destroncado, causando uma dor excruciante, necessitando de um teste difícil de Medicina ou um feitiço/encanto Cura para ser recuperado.

No estrangulamento, quando a resistência do personagem chega a zero, ele desmaia, morrendo em seguida se não for solto. Se for solto e reanimado, recuperará toda a sua resistência com alguns minutos de descanso (mas só a resistência que perdeu no estrangulamento).



imobilização

Tabela de Golpes e Manobras

Golpe	Dificuldade	Dano	Efeito no oponente
Projeção por baixo	normal	—	cai no chão / -5 nas ações
Projeção por baixo com as mãos	- 10	—	cai no chão / -10 nas ações
Projeção por cima	- 5	1d6-1	cai no chão / -5 nas ações
Chave de braço	- 10	1d6	-15 na defesa
Chave de perna	- 15	1d6+1	-15 na defesa
Estrangulamento	- 5	1d6+1	-10 na defesa
Estrangulamento por trás	- 10	1d6+1	-15 na defesa
Estrangulamento com as pernas	- 15	1d6+2	-10 na defesa
Imobilização	- 10	—	-10 na defesa / incapaz de atacar

Armas



Além do tacape e da lança, comuns aos demais índios, os acritós possuem três armas que lhe são peculiares.

Borduna de guerra: é uma borduna de formato losangular que se assemelha a um facão. Seu dano pode ser considerado cortante. Dano: 1d6+2.

Flecha farpada: é uma flecha com três farpas após a ponta, o que faz com que ela cause ainda mais dano ao ser arrancada. A flecha e as farpas costumam ser envenenadas com veneno de sapo. Dano: 1d6+2 (a flechada) e 1d6 (ao ser arrancada).

Espada de ossos: é um misto de lança e espada feita de ossos, com as extremidades dentadas, e reforçada com madeira e cipó, que às vezes também ganha a forma de machado ou foice. O dano é semelhante ao de um tacape, com a desvantagem de ser frágil e poder ser quebrada com o golpe de uma espada. Mas têm a vantagem de ter um alcance maior e ser mais fácil de manobrar do que uma lança. Dano: 1d6+1. Resistência: 10.

Magias



Isolados durante várias gerações dentro do vale, os acritós acabaram desenvolvendo algumas magias próprias. Assim, a lista de feitiços do pajé acritó difere em alguns pontos da lista dos pajés mais conhecidos,

incluindo mais três feitiços, que são: *Desfazer feitiços*, *Poder do guerreiro*, e *Sentido animal*.

Porém, isso não significa que apenas os pajés acritós poderão fazer estes feitiços. Todos os pajés da Terra de Santa Cruz manipulam, basicamente, as forças da natureza, e estes três feitiços fazem parte delas. Só que os pajés mais conhecidos (como jaguaris, maoáris e karinauás) não desenvolveram estes feitiços. Portanto, nada impede que um pajé jaguari aprenda um dos feitiços com um pajé acritó, exceto o fato de o pajé acritó não querer ensinar. Nada impede, também, que os pajés de uma outra tribo tenham desenvolvido outros feitiços, ou até mesmo um destes três.

Desfazer feitiços

Custo: variável

Tempo de preparação: variável

Duração: instantâneo

Resistência à magia: é permitida

Poção: ingerida pelo alvo

Descrição: é uma variação do *Remover encantos e feitiços*, com a diferença que este aqui permite desfazer feitiços auto-impostos, como *levitar* e *metamorfose*. Deverá haver um tempo de preparação e custo equivalente aos do feitiço que será desfeito. Não funciona em encantos. Ou seja, um jesuíta que se abençoou não perderá a proteção divina. O mesmo acontece com o sacerdote negro.



Poder do guerreiro

Custo: 10

Tempo de preparação: 1 rodada

Duração: 1d6+4 rodadas

Poção: ingerida

Dobrar: duração

Descrição: aumenta os atributos força, destreza e resistência em 4 pontos, com os correspondentes aumentos nos bônus de dano, nas habilidades e na velocidade.



Sentido animal

Custo: 06

Tempo de preparação: 1 rodada

Duração: variável

Poção: ingerida

Descrição: o pajé passa a ter os sentidos de um animal que ele conheça. Só pode ser escolhido um tipo de animal por vez. Se o pajé desejar mudar os efeitos, terá que fazer novamente o feitiço. Este feitiço irá modificar a dificuldade de alguns testes de habilidade, principalmente *Percepção*. É sempre bom lembrar que tanto as vantagens como as desvantagens serão assimiladas. Por exemplo: audição apurada será mais sensível a barulhos estrondosos, como um tiro de escopeta.

O feitiço permanecerá ativo enquanto estiver sendo utilizado. Se o pajé permanecer mais de uma ou duas rodadas com o feitiço inativo, terá que refazê-lo.



Amuletos



Além de amuletos correspondentes aos feitiços de seus pajés, os acritós possuem dois amuletos especiais: amuleto do guerreiro e amuleto do espírito. A preparação de ambos requer muito trabalho e poder, de modo que não é qualquer um que tem o privilégio de ostentá-los.

Amuleto do guerreiro: este amuleto pode ser usado uma vez por dia e permite aumentar, por uma hora, em 2 pontos, qualquer um dos seguintes atributos: Força, Destreza e Sorte (mas apenas um deles). O amuleto tem carga para funcionar por um ano.

Amuleto do espírito: permite ao akritó transformar-se em uma onça (do mesmo nível) pelo tempo que quiser e quantas vezes por dia desejar.

Esses amuletos são entregues aos seis melhores guerreiros e guerreiras da tribo, os vencedores da cerimônia anual. Aos campeões, homem e mulher, é entregue uma variação que permite que se transformem em uma onça negra, com o dobro da resistência normal e de resistência à magia. Os amuletos ficam com estes guerreiros até a próxima competição, quando novamente terão que fazer por merecer a honra de possuí-los.

Tatuagens: os pajés acritós possuem ainda a capacidade de fazer amuletos em forma de tatuagens, que podem reter até 3 cargas. À medida que vão sendo usadas, as tatuagens vão se esmaecendo lentamente, perdendo o colorido. Após fazer a pintura, o pajé deverá gastar o poder equivalente ao da carga da tatuagem, fazendo um teste de habilidade do feitiço correspondente.



PERSONAGENS ACRITÓS

Os personagens acritós são montados de forma similar aos demais personagens indígenas. Eles podem ser guerreiros, rastreadores ou pajés, e possuem os mesmos *modificadores de profissão* (*O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico). Os pontos que os jogadores ganham para comprar suas habilidades também é o mesmo. A diferença se encontra apenas nos atributos e na lista de feitiços do pajé.

Quanto às magias, já falamos sobre elas no capítulo anterior. Agora vamos aos *valores raciais básicos* dos acritós, lembrando que os valores dos atributos dos acritós que estão na Tabela de Tribos Especiais (*O Desafio dos Bandeirantes*, livro básico) representam um índio acritó comum.

Valores Raciais Básicos dos Acritós				
Força	14	Resistência	12	Sabedoria 10
Destreza	11	Inteligência	10	Carisma 10
Sorte	—			

A seguir, uma lista geral das habilidades que um acritó teria a oportunidade de aprender e desenvolver.

LISTA DE HABILIDADES

Agricultura	Luta com duas armas
Artesanato	Luta com espada de ossos
Ataque surpresa	Luta com lança/azagaia
Caça e pesca	Luta com tacape/borduna
Conhecimento da mata	Luta desarmada/Huíra
Correr	Manuseio de venenos
Cultura indígena	Mover-se silenciosamente
Detectar armadilha	Nadar
Diplomacia / Persuasão	Ocultismo – mitos e lendas
Ervas e planta/remédios	Pacificar animais
Ervas e plantas/venenos	Percepção
Escalar	Preparar armadilhas
Esconder-se nas sombras	Reparar armas
Esquiva	Seguir trilhas
Idioma lusitano	Senso de orientação
Idiomas indígenas	Técnicas de camuflagem
Imitar sons	Técnicas de sobrevivência
Luta com arco e flecha	Tocar instrumentos
	Treinar animais

Há também a possibilidade de seu grupo desejar fazer uma campanha como acritós. Afinal, após conhecê-los tão bem, é natural que isso aconteça. Para isso, vamos dar aqui algumas idéias que podem ajudar nessas aventuras.

- **Banimento:** castigo reservado aos acritós que trapaceiam nas competições, que são covardes, que quebram tabus. O banimento não precisa ser permanente. Exemplo: um acritó deixa um prisioneiro escapar. Ele só poderá retornar ao vale se trouxer o prisioneiro de volta, ou com provas de sua morte.

- **Investigação:** o acritó sai por um ano ou mais para investigar a posição e o poderio do homem branco e das tribos inimigas.

- **Sonho profético:** o pajé da tribo ou um dos personagens tem um sonho sobre um antigo objeto sagrado ou mágico dos acritós há muito tempo perdido. O sonho traz pistas de sua localização. Infelizmente, o objeto se encontra fora do vale.

- **Captura:** os personagens faziam parte de um grupo de exploração fora do vale que foi atacado e escravizado.

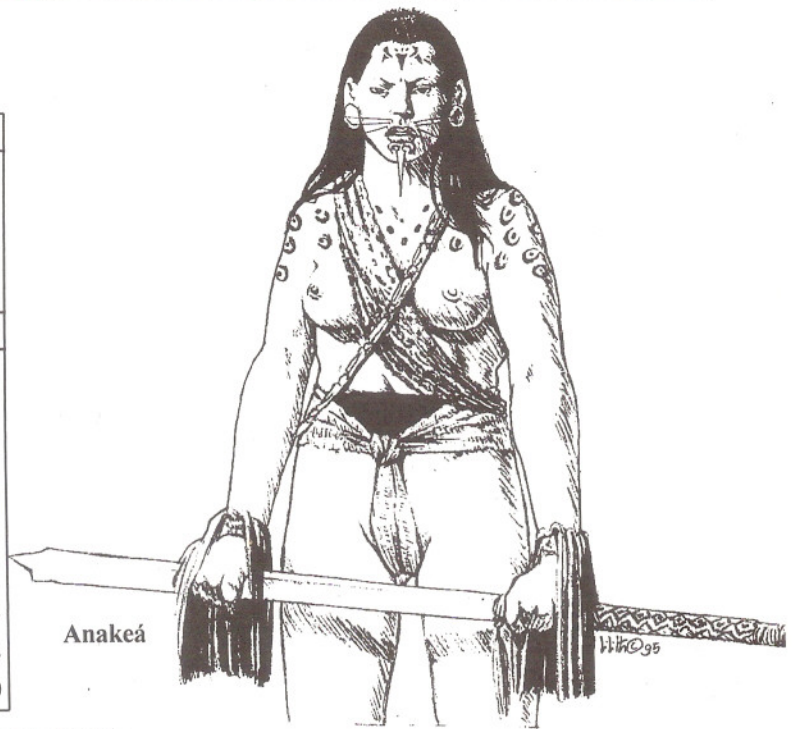
- **Várias situações já descritas no livro** podem dar origem à sua campanha. Principalmente a disputa entre Chari e Gorguretê, com sua missão pacifista.

- **A princípio, a única situação descrita no livro** que não poderia ser aproveitada é a do templo. Sendo tabu, nenhum acritó entraria lá. Por outro lado, este pode ser o tabu que, ao ser quebrado, causará o banimento dos personagens. Mas cuidado: dependendo do que o grupo fizer lá dentro (a morte das criaturas, a destruição do templo, etc.), a pena pode ser a morte. E a desculpa para eles entrarem tem que ser boa, pois um acritó não entraria num lugar tabu apenas por ambição (e a ambição de um acritó não é material).

É só usar a sua imaginação. A seguir, conheça mais de perto os principais personagens do vale dos acritós.

Anakeá (nível 12)

ATRIBUTOS			
Força	19	Sabedoria	12
Destreza	16	Carisma	13
Resistência	19	Sorte	03
Inteligência	12	Resistência à magia	48
HABILIDADES			
Esquiva	78	Percepção	70
Luta lança/azagaia	70	Detectar armadilha	56
Luta borduna/tacape	80	Escalar	36
Luta desarmada/Huira	74	Nadar	36
Luta arco e flecha	73	Conhecimento da mata	42
Luta com duas armas	56	Correr	41
Ataque surpresa	46	Cultura indígena	42
Mover-se silenciosamente	65	Idioma lusitano	32
Esconder-se nas sombras	56	Seguir trilhas	40



Anakeá

Rariti (nível 15)

ATRIBUTOS*					
Força	13	Inteligência	17	Sorte	03
Destreza	15	Sabedoria	16	Resistência à magia	58
Resistência	15	Carisma	14	Poder mágico	116
HABILIDADES					
Esquiva	70	Nadar	23	Conhecimento da mata	40
Percepção	70	Escalar	23	Cultura indígena	58
Idioma Jaguarí	30	Ocultismo	52	Ervas/venenos	42
Seguir trilhas	46	Ervas/remédios	46	Técnicas de sobrevivência	31
FEITIÇOS					
Relâmpago	75	Metamorfose	70	Controlar animais	46
Cura	75	Levitar	37	Adivinhação	37
Detectar magia	40	Criar ilusão	60	Desviar ataques	47
Exorcismo	40	Comunhão com a floresta	60	Comunicar-se com animais	27
Camuflagem	57	Remover encantos/feitiços	41		

* Em forma de Kanaima, os atributos físicos de Rariti aumentam pra: Força 25; Resistência 20; e Destreza 23.



Rariti

Kranê (nível 21)

ATRIBUTOS					
Força	18	Resistência	17	Sabedoria	16
Destreza	18	Inteligência	15	Carisma	15
Resistência				Sorte	06
				Resistência à magia	48
HABILIDADES					
Esquiva	70	Técnicas de sobrevivência	36	Agricultura	51
Luta desarmada/Huira	69	Percepção	65	Caça e pesca	64
Luta borduna/tacape	64	Ocultismo	26	Cultura indígena	63
Luta arco e flecha	72	Diplomacia/Persuasão	35	Ataque surpresa	64
Luta espada de ossos	64	Nadar	38	Esconder-se nas sombras	64
Luta lança/azagaia	38	Reparar armas	64	Senso de orientação	45
Manuseio de veneno	48	Ervas/remédios	35	Ervas/venenos	35
				Correr	38
				Mover-se silenciosamente	64
				Conhecimento da mata	70
				Preparar armadilhas	64
				Detectar armadilhas	64
				Seguir trilhas	65

Nariema (nível 16)

ATRIBUTOS			
Força	14	Carisma	15
Destreza	16	Sorte	04
Resistência	16	Resistência à magia	61
Inteligência	18	Poder mágico	123
Sabedoria	15		
HABILIDADES			
Esquiva	55	Cultura indígena	63
Luta desarmada/Huíra	50	Idioma jaguari	34
Luta borduna/tacape	50	Ocultismo	55
Percepção	62	Idioma lusitano	19
Diplomacia/persuasão	40	Ervas/remédios	75
Mover-se silenciosamente	34	Ervas/veneno	45
FEITIÇOS			
Camuflagem	43	Desfazer feitiços	53
Cura	58	Elo mental com animais	53
Relâmpago	65	Visão astral	28
Metamorfose	60	Exorcismo	53
Desviar ataques	60	Controlar mentes	33
Controlar animais	58	Criar dor intensa	33
Detectar magia	43	Apaixonar	33
Poder do guerreiro	60	Trevas	40
Comunhão com a floresta	48		



Nariema



Ucrari

Ucrari (nível 17)

ATRIBUTOS			
Força	20	Sabedoria	12
Destreza	16	Carisma	13
Resistência	18	Sorte	03
Inteligência	14	Resistência à magia	58
HABILIDADES			
Esquiva	79	Seguir trilhas	54
Luta desarmada/Huíra	71	Cultura indígena	47
Luta borduna/tacape	81	Ataque surpresa	68
Luta espada de ossos	78	Preparar armadilhas	68
Percepção	68	Detectar armadilhas	56
Diplomacia/persuasão	34	Técnicas de camuflagem	57
Correr	21	Esconder-se nas sombras	57
Conhecimento da mata	61	Mover-se silenciosamente	57
Ocultismo	28	Caça e pesca	63
Nadar	26	Luta arco e flecha	56
Escalar	60		

Arique (nível 24)

ATRIBUTOS							
Força	18	Resistência	19	Sabedoria	15	Sorte	04
Destreza	17	Inteligência	16	Carisma	16	Resistência à magia	68
HABILIDADES							
Esquiva	80	Nadar	47	Reparar armas	52	Seguir trilhas	42
Luta desarmada/Huíra	80	Escalar	42	Tocar flauta	30	Conhecimento da mata	55
Luta borduna/tacape	80	Caça e pesca	68	Imitar sons	42	Treinar animais	40
Luta arco e flecha	85	Mover-se silenciosamente	61	Ataque surpresa	47	Idioma jaguari	40
Luta espada de ossos	65	Preparar armadilhas	50	Ocultismo	45	Ervas/remédios	40
Luta lança/azagaia	60	Detectar armadilhas	50	Cultura indígena	65	Percepção	72
Correr	41	Manuseio de veneno	47	Agricultura	60	Diplomacia/persuasão	69
				Pacificar animais	40		

Anakeri (nível 26)

ATRIBUTOS			
Força	12	Carisma	13
Destreza	14	Sorte	04
Resistência	15	Resistência à magia	72
Inteligência	18	Poder mágico	201
Sabedoria	16		
HABILIDADES			
Esquiva	53	Idioma jaguari	36
Luta desarmada/Huíra	33	Idioma karinauá	22
Luta borduna/tacape	33	Idioma iaraupê	22
Percepção	67	Idioma inayê	22
Conhecimento da mata	45	Idioma huaripuna	20
Ocultismo	70	Ervas/remédios	64
Cultura indígena	69	Ervas/veneno	58
FEITIÇOS			
Adivinhação	70	Detectar magia	53
Andar sobre as águas	28	Exorcismo	64
Barreira astral	48	Invocar tempestades	38
Camuflagem	48	Levitar	48
Comunhão com a floresta	60	Localizar água	23
Comunicar-se com animais	38	Metamorfose	60
Conjurar animais	48	Purificar água	38
Controlar animais	45	Relâmpago	60
Controlar água	38	Poder do guerreiro	53
Controlar plantas	48	Sentido animal	60
Criar ilusão	58	Desfazer feitiços	65
Criar nevoeiro	28	Remover feitiços/encantos	64
Cura	65	Respirar sob as águas	33
Dardos de Pedra	38	Viagem astral	60
Desviar ataques	43	Visão astral	48



Anakeri

Luiz Gaspar de Lemos e Correia (nível 8)

ATRIBUTOS			
Força	11	Inteligência	15
Destreza	13	Sabedoria	15
Resistência	13	Resistência à magia	39
Carisma	12	Sorte	04
HABILIDADES			
Esquiva	48	Ler e escrever	65
Luta armas de fogo	43	Idioma acritó	45
Luta desarmada/Huíra	38	Idioma jaguari	30
Luta arco e flecha	23	Ervas/remédio	40
Conhecimento da mata	45	Cultura indígena	50
Ocultismo	30	Percepção	60
Medicina	70	Tocar flauta	60
Religião	45		

Emanuaçu (nível 12)

ATRIBUTOS			
Força	18	Sabedoria	13
Destreza	17	Carisma	15
Resistência	18	Sorte	04
Inteligência	14	Resistência à magia	50
HABILIDADES			
Esquiva	83	Mover-se silenciosamente	62
Luta lança/azagaia	72	Esconder-se nas sombras	62
Luta borduna/tacape	82	Ocultismo	23
Luta desarmada/Huíra	78	Escalar	37
Luta arco e flecha	70	Nadar	37
Luta com duas armas	66	Correr	37
Percepção	74	Detectar armadilhas	44
Reparar armas	28	Conhecimento da mata	33
Idioma jaguari	19	Cultura indígena	33

**Maria (nível 10)**

ATRIBUTOS			
Força	17	Resistência	17
Destreza	18	Inteligência	15
Sabedoria	15	Carisma	14
Sorte	04	Resist. à magia	41
HABILIDADES			
Esquiva	69	Luta faca/adaga	38
Conhecimento da mata	35	Luta espada/facão	38
Cultura indígena	45	Luta pistola/garrucha	38
Preparar armadilhas	35	Mover-se silenciosamente	58
Detectar armadilhas	28	Nadar	23
Luta arco e flecha	28	Percepção	55

Gorguretê (nível 13)

ATRIBUTOS			
Força	19	Sabedoria	15
Destreza	17	Carisma	15
Resistência	19	Sorte	02
Inteligência	14	Resistência à magia	40
HABILIDADES			
Esquiva	79	Agricultura	30
Luta desarmada/Huíra	76	Caça e pesca	64
Luta borduna/tacape	73	Cultura indígena	50
Luta arco e flecha	79	Seguir trilhas	35
Correr	38	Mover-se silenciosamente	64
Percepção	67	Pacificar animais	30
Reparar armas	22	Conhecimento da mata	55
Diplomacia/persuasão	55	Idioma jaguari	35
Nadar	47	Idioma lusitano	25
Escalar	28	Detectar armadilhas	46

Chari (nível 13)

ATRIBUTOS			
Força	19	Sabedoria	13
Destreza	17	Carisma	15
Resistência	18	Sorte	03
Inteligência	15	Resistência à magia	50
HABILIDADES			
Esquiva	70	Caça e pesca	50
Luta desarmada/Huíra	70	Cultura indígena	60
Luta borduna/tacape	58	Ataque surpresa	37
Luta arco e flecha	73	Manuseio de veneno	37
Luta espada de ossos	76	Esconder-se nas sombras	37
Correr	27	Treinar animais	37
Percepção	65	Conhecimento da mata	35
Ocultismo	48	Idioma jaguari	25
Diplomacia/persuasão	50	Preparar armadilhas	37
Nadar	37	Detectar armadilhas	37
Escalar	47	Reparar armas	25
Agricultura	30		

A série de módulos de ambientação para o RPG **O Desafio dos Bandeirantes**, que começou com *Os Quilombos da Lua*, prossegue, agora, com **O Vale dos Acritós**, explorando um dos locais mais temidos e evitados da Terra de Santa Cruz.

Conheça o misterioso vale, de onde poucos retornaram com vida, através do sofrido relato de um bandeirante. Conheça os acritós, índios canibais e de físico sobrenatural que habitam o vale.

Além da ferocidade em combate, é uma tribo mística e gloriosa, de guerreiros honrados e valorosos. É um povo que vive feliz e em harmonia, mas que se mostra cruel e implacável para aqueles que tentam invadir o seu vale, não importando qual seja o motivo.

Mas os acritós não são o único perigo que o vale abriga. Quem se aventurar pela região, verá que espíritos e outras criaturas podem ser mais mortais que os índios. Além disso, o vale guarda um antigo templo, de origem desconhecida. Até mesmo os acritós ignoram o que há em seu interior.

Entre no **Vale dos Acritós**, seja como aventureiros querendo explorar o vale e suas sonhadas riquezas, ou junto de uma bandeira que quer acabar com a ameaça dos acritós, ou até mesmo como acritós, defendendo sua terra.

Este livro traz tudo para você criar emocionantes aventuras e campanhas:

- Descrição completa do vale e dos acritós, contendo mapas, os principais personagens e suas motivações.
- Um emocionante conto, que relata as aventuras e desventuras dos dois únicos sobreviventes de uma expedição ao vale e sobre a sua vida entre os acritós.
- Novas criaturas, novos feitiços para pajés e regras completas para a *Huíra*, a luta ritual dos acritós.
- Um capítulo inteiro com a descrição detalhada do templo, pronto para ser explorado.
- Regras para montar um personagem acritó, idéias para aventuras (incluindo aventuras como acritó) e vários personagens prontos.

Este é um suplemento para o RPG **O Desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz** e não pode ser usado separadamente.

1995 © GSA - Entretenimento Editorial

Rua Senador Dantas 117/1537 - Rio de Janeiro - Tel (021) 262-9644

