



João Pedro Torres

Settlers Bravos

Histórias na Terra de Santa Cruz

Um hack de Apocalypse World.

Sertão Bravo

Histórias na Terra de Santa Cruz

Logo que os lusitanos avistaram essa terra pela primeira vez, de suas caravelas, ela já lhes pareceu misteriosa, enorme e sedutora. Que riquezas não estariam escondidas atrás daqueles morros, esperando apenas pela ousadia de homens arrojados, determinados a conquistá-las? Ao desembarcarem e encontrarem seus habitantes, exóticos e nus, perceberam que o universo era muito maior do que até então imaginavam. Eles haviam apenas arranhado superfície de um mundo inteiramente novo. Deram ao seu achado o nome de Terra de Santa Cruz. Mas por décadas não seriam capazes de tomar posse dela de fato, era muito vasta e muito distante. Foi só quando a ameaça de perdê-la para outros invasores se tornou real que eles se lançaram à tarefa de colonizá-la.

Então vieram com mestres construtores para erguer fortes que protegessem sua costa, comerciantes empreendedores para aproveitar os seus recursos e estudiosos devotados para aprenderem a se comunicar com os nativos. Consideravam um dever sagrado levar-lhes a palavra de Deus e salvar suas almas. Então, inaugurou-se um intercâmbio profícuo com as tribos amigáveis: paróquias foram estabelecidas, alianças foram firmadas, guerras foram travadas contra desafetos de perto e de longe. E houve prisioneiros, imediatamente colocados para trabalhar nas novas lavouras. Como pagamento, apenas a promessa da expiação de seus pecados. Um bom negócio, aliás, já que a terra mostrou-se fértil para a produção de açúcar, o ouro branco.

Afinal, eram tempos difíceis, e os governantes tinham grandes expectativas. Os invasores não davam trégua, então era preciso ocupar a terra e torná-la produtiva a qualquer custo. Crimes foram perdoados, promessas foram feitas, boatos se espalharam, e milhares lançaram-se ao mar, apesar dos perigos, em busca de fortuna. Muitos mais foram arrastados à força até os portos de tráfico negreiro, para serem despachados na mesma travessia perigosa, mas na qualidade de animais. Os que sobreviviam eram vendidos a peso de ouro na colônia, para trabalhar no lugar dos escravos nativos, que agora morriam aos milhares por doença, castigo, esgotamento ou desgosto.

Pressionada entre a serra e o mar, a colônia precisa agora de terra e mão-de-obra. A selva densa, o relevo e as tribos guerreiras ditaram, até então, os limites de seu território. Mas as notícias que chegaram do outro lado do continente dão conta de que os poderosos castelanos encontraram ouro e prata em abundância na cordilheira. A fortuna está ao alcance! Doravante, é chegada a hora de vencer o medo e penetrar o desconhecido. Essa é a oportunidade perfeita para os homens arrojados perseguirem seus sonhos. E nada ficará em seu caminho.

ser·tão

substantivo masculino

1. Lugar agreste e inculto, afastado de povoações.
2. Floresta no interior de um continente, longe da costa.
3. [Brasil] Região pouco povoada do interior do Brasil.

bra·vi·o

adjetivo

1. Feroz, bravo.
2. Não domesticado; agreste, silvestre.
3. Sem delicadeza; brutal, rude.
4. Cheio de dificuldades; áspero.



um conceito original de
João Pedro Torres
Eduardo Caetano
baseado em
Apocalypse World
um RPG de
Vincent Baker
e inspirado em
O Desafio dos Bandeirantes
um RPG de
Carlos K. Pereira
Flávio Andrade
Luiz Eduardo Ricon
texto, diagramação e design
João Pedro Torres

jogadores de teste

Guilherme Ávila
Rafael Schuch
Rodrigo Oliveira
Wagner Zamburi

obrigado pelo apoio

Alisson Vítório
Jairo Borges Filho
Júlio Matos
Rafael Rocha
Tiago Marinho

ilustrações da capa e internas

Floresta Tropical, Castigos Domésticos e Capitão do Mato,
Johann Moritz Rugendas

grafismos

Motivo tradicional da cultura Bakairi, baseado em desenho de Odil Apacano

Setembro/2014

versão 1.0

mais em

www.patreon.com/jptrrs

Este obra está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição-NãoComercial-Compartilhual 4.0 Internacional.



Sertão Bravio é um RPG sobre culturas diferentes que se encontram e se chocam em uma terra vasta, selvagem e misteriosa. Estas pessoas precisam encontrar forças para sobreviver e prosperar em um ambiente hostil, elas não tem outra alternativa: o mundo em que seus antepassados viveram está fora do alcance para sempre, agora. O único caminho é em frente. Um caminho lamacento, quente e traiçoeiro. O desconhecido é implacável, e quando todos são desconhecidos é preciso abrir os olhos e estar atento para quando a oportunidade chegar: daí, é lutar ou morrer.

ACRÉSCIMOS

Aqueça até que estejam em brasa e então martele-os vigorosamente até encaixar

Estas páginas trazem as instruções para conduzir o jogo como uma modificação de *Apocalypse World*, então ao menos o mestre do jogo precisa estar familiarizado com ele. Aqueles que foram introduzidos ao sistema através do *Dungeon World* também não devem ter problemas, bastando para isso absorver as diferenças. Para auxiliar nesta tarefa, elas estão discriminadas em *Saindo da Masmorra*, na coluna lateral.

As fichas de jogo incluídas adiante substituem as originais e contém a maioria das regras necessárias durante o jogo, para mestre e jogadores. Imprima-as em papel tamanho A4 - sem reduções, para que você possa dobrá-las perfeitamente - e isso é tudo o que você e seu grupo precisam para jogar (junto com um par de dados de seis lados, marcadores, lápis, borracha e uma bacia de pipoca, é claro). Mas antes, leia a seguir o que torna o **Sertão Bravio** diferente.

Cultura

Os personagens dos jogadores em **Sertão Bravio** são formados a partir da combinação de duas fichas. O arquétipo de seu personagem é representado pela sua ficha de *ofício*. Ele pode ser o *Bandeirante*, o *Bruxo*, o *Chefe*, o *Malandro*, o *Missionário*, o *Pai de Santo*, o *Pajé* ou o *Soldado*. Mas todos os jogadores recebem também uma ficha de *identidade*, que será o núcleo do personagem. É onde eles vão optar por seus movimentos culturais, algo que indica a sua origem e sua afiliação no caldeirão cultural da Terra de Santa Cruz. Isso pode ser interpretado como sua linhagem familiar ou simplesmente como a herança do ambiente onde ele cresceu. Os personagens podem pertencer a uma única cultura, e com isso eles recebem algumas vantagens especiais, bem como podem ligar-se a mais de uma cultura ao mesmo tempo, e com isso eles se beneficiam de uma perspectiva mais ampla do mundo, o que se reflete em uma gama maior de movimentos.

Observe que ao combinar uma cultura e um ofício, o jogador tem a opção de explorar tipos ancorados na realidade histórica, como o chefe indígena, o negro que é pai de santo e o bandeirante branco, mas isso também permite que eles experimentem combinações fora do padrão. Um pajé branco, um missionário negro ou um soldado do exército de origem indígena, por exemplo, podem ser personagens bastante ricos se suas contradições forem incorporadas ao jogo. Então, se um jogador conseguir justificar sua escolha inusitada com uma história que seja convincente para o grupo, aproveite-a!

A identidade cultural do personagem também pode ser expressa através de seu nome e sua aparência, então também é aqui que os jogadores farão estas escolhas. Além disso, a ficha de identidade reúne os atributos do personagem, seu estado de saúde, as anotações de seus pertences, o registro de seus avanços, seu objetivo e os seus compromissos. Assim, no decorrer do jogo, caso o

A TERRA DE SANTA CRUZ

Bem vindos a um vasto continente, cuja exploração pelas forças coloniais de além-mar apenas começou. Falamos mais especificamente da metade oriental do continente, porção de terra reclamada pela coroa lusitana. Uma região de terra fértil, coberta por densas florestas ao longo do extenso litoral e no norte, banhado por rios sem fim, mas cujo interior abriga também pradarias verdejantes, terras alagadas e cerrados espinhentos e áridos. Só há montanhas verdadeiras no extremo oeste, onde se instalaram os conquistadores castelhanos, e para chegar até lá por terra os colonos lusitanos teriam que cruzar milhares de léguas. Uma paisagem marcada por serras azuis, que escondem rios com cachoeiras monumentais, amplos desfiladeiros, vales encantados, cavernas profundas, vastos planaltos e até dunas de areia branca. Tudo isso preenchido por uma infinidade de plantas e animais que eles desconhecem.

E ainda mais perigoso que isso: essa terra é o lar de centenas de povos nativos que vivem aqui há milhares de anos, isolados da assim chamada civilização por um oceano, tanto literal quanto cultural, e que seguem suas vidas completamente alheios aos desígnios de El Rey. Algumas destas tribos são abertas e curiosas com o que vem de fora, outras são orgulhosas, arredias e ferozes. Cada uma tem sua própria terra, muitas conquistadas e defendidas com suor e sangue, e todos estão habituados a extrair dela o seu sustento, os seus símbolos e os seus mitos. Mitos, aliás, que os lusitanos deveriam rapidamente aprender a temer se quiserem sobreviver aqui.

A colônia avança a partir do litoral, ao redor de portos cada vez mais movimentados pela exportação dos produtos da terra, especialmente o açúcar, e a importação vital de todo tipo de coisas que não produzidas aqui. Até agora, apenas um punhado de povoados foram corajosamente plantados além da Serra do Mar, e eles são a fronteira da civilização. Longe de tudo, esses

jogador opte por mudar seu ofício (uma das opções de avanço) este núcleo se mantém.

Objetivos e Compromissos

No cenário de incerteza da Terra de Santa Cruz, onde ninguém pode prescindir do apoio dos outros para garantir seu futuro, a construção de laços de confiança é absolutamente vital. No fim das contas, isso é o que vai interligar os personagens dos jogadores. Assim, os vínculos em **Sertão Bravio** são feitos de objetivos, acordos e compromissos.

Objetivos são os desejos de um personagem, aquilo que eles almejam conseguir com o seu trabalho diário. Cada ofício tem listados, em sua capa, três objetivos genéricos, que os jogadores devem escolher para si. Vocês devem conversar sobre isso e, apesar de a escolha ser genérica, o jogador deve elaborar seu objetivo em uma meta concreta. Você vai *provar que eles estão errados*? Quem são eles? Como eles te ofenderam? Qual é a prova que você vai obter? E como? Ou talvez você pretenda se *redimir de seus pecados*. Nesse caso, qual seu pecado? O que você acha que precisa fazer para se redimir? E o que precisa acontecer para você sentir perdoado? As respostas a estas perguntas vão não apenas dar um sentido à vida daquele personagem como também indicarão ao mestre o rumo que a história deverá tomar. Além disso, um objetivo tem que ser atingível, durante o jogo. *Construir uma capela em homenagem a Nossa Senhora da Conceição* é algo que você pode começar e terminar. *Obedecer a palavra de Deus*, não.

Depois que os jogadores definiram seus respectivos objetivos, é hora de eles angariarem apoio à suas respectivas causas. Então eles oferecem seus serviços, listados junto aos objetivos, e os outros jogadores devem ponderar como aquele personagem pode lhes ser útil, de forma que cada um firme pelo menos dois **acordos** em benefício mútuo. Este acordos

A TERRA DE SANTA CRUZ (continuação)

pioneiros dependem apenas de si mesmos e de sua crença em um futuro melhor.

A expansão é movida por aventureiros em busca de fortuna. Alguns esperam assegurar um pedaço de terra para si, outros perseguem os rumores que falam de ouro, prata e jóias. Mas os mais prósperos são aqueles que se dedicam à captura de índios. Vendidos como escravos, eles são a mais abundante mão de obra na colônia. Mas não sem problemas: acorrentados a uma cultura que lhes é estranha e vulneráveis à doenças, seu futuro é sombrio. Contra sua exploração deplorável levantam-se cada vez mais as vozes do clero, que os vêem apenas como almas carentes da palavra da salvação. Enquanto os jesuítas não conseguem fazer valer sua influência junto à coroa para fazer cessar esse mercado da morte, os mercadores já encontraram uma alternativa, vinda do outro lado do oceano.

Considerados mais resistentes e, por isso, mais valiosos, a despeito da enorme mortalidade na travessia do oceano, milhares de negros são trazidos à força de sua longínqua terra natal para somar seu sangue e seu suor à empreitada da colonização. Lentamente, gerações nascidas em cativeiro mesclam-se à vida da colônia, fazendo sentir sua presença e desenvolvendo aqui uma cultura original, forjada da adaptação e da mistura de influências de diferentes povos. Ainda assim, subjugados e humilhados, muitos conseguem escapar e vão buscar a liberdade se embrenhando no sertão. Generosa, a terra agora abriga também secretos quilombos, onde os reis negros podem fincar as raízes de sua dignidade.

E isso é tudo o que você precisa saber sobre a Terra de Santa Cruz. Esse é um jogo de exploração do desconhecido, e você também será um explorador. Estão em aberto os detalhes sobre os povos que a habitam, suas lendas, sua geografia, seu passado e seu futuro. Descobrir o que é a Terra de Santa Cruz é exatamente o que você faz quando joga Sertão Bravio. Então mãos à obra!



podem ser interpretados literalmente, como se um personagem estivesse contratando o outro; ou podem representar uma expectativa não verbalizada, como quando amigos ou parentes dão apoio um ao outro; ou ainda podem não ter um significado direto na ficção, ficando apenas como um acordo de cavalheiros entre os jogadores. Isso fica a critério deles. O importante é que cada jogador escreva em sua ficha pelo menos dois **compromissos**, isto é, um dever ou uma obrigação com personagens de pelo menos dois jogadores diferentes. Mais tarde, eles serão cobrados por isso.

Ao final de cada sessão, os jogadores tem a oportunidade de avaliar seu progresso em direção a seus objetivos e se seus acordos estão sendo cumpridos. Esse é o critério para a distribuição de prêmios ou, em caso de descumprimento de um acordo, de reparações, que são pagos em forma de ganho de moral.

Moral

A **moral** é como um atributo do personagem, representa a confiança que ele transmite e a sua influência, mas vai variar tanto durante o jogo que é melhor utilizar marcadores para representá-la na mesa (fichas de pôquer funcionam bem, feijões também, mas favas de tento são perfeitas!). No começo do jogo, os jogadores recebem um ponto para cada um deles presente à mesa, excluindo o mestre. Então, em um grupo de três jogadores, cada um começa com 3 pontos. Então, ao longo do jogo, os jogadores podem, lançar mão das fichas de moral para influenciar os outros personagens, da seguinte forma:

- Eles podem *pagar* uma ficha de moral para outro jogador para que seu personagem lhe faça um favor ou acredite em uma promessa. O outro jogador pode, é claro, recusar.
- Eles podem *tomar* uma ficha de moral de outro jogador ao fazer um sacrifício por ele ou caso sintam-se traído por ele. Nesse caso, o outro jogador não tem escolha.
- Eles podem *apostar* uma ficha de moral para *Ajudar ou Atrapalhar* outro personagem em uma rolagem, concedendo um bônus de +1 ou uma penalidade de -2. Conforme o resultado, aquela ficha é perdida ou recuperada em dobro.
- Trocar fichas de moral por *Experiência*.

Experiência

O crescimento dos personagens e seu ganho de **experiência** acontecem quando, ao final de uma sessão, o jogador acumula fichas de moral suficientes para comprar uma das opções listadas na ficha de identidade. Se decidir por isso, então, o jogador pode pagar o equivalente a 3 fichas de moral para cada jogador presente na mesa por uma das opções de experiência. Isso significa que em uma mesa com três jogadores, o custo de um avanço é de 9 pontos. E não há problema nenhum se o número de jogadores mudar ao longo de uma campanha, já que esse custo sobe ou desce junto com as oportunidades para ganhar *moral*.

Ganhar experiência permite que o jogador aumente os atributos de seu personagem, adquira novos movimentos ou outras vantagens. A lista de opções comporta 17 avanços, sendo que a segunda parte dela pode ser acessada depois de já marcadas pelo menos 5 opções na primeira.

SAINDO DA MASMORRA

Escala de tempo

Como o foco do jogo vai bem além de cenas de ação, as regras muitas vezes presumem que o tempo avance na ficção em passos largos. Um movimento pode descrever acontecimentos que se desenrolam por horas, dias, semanas ou mesmo meses e anos. Para lidar com isso, depois da resolução de uma cena, pule o tempo até a próxima situação interessante e retome a partir daí. Esse intervalo pode ser de mais de um dia no caso de uma caçada, por exemplo, ou de várias semanas, no caso de uma expedição pelo sertão, ou de vários meses, no caso da construção de uma igreja. Apenas deixe os jogadores à vontade para dizer o que seus personagens estavam fazendo nesse meio-tempo. Você também pode usar esses intervalos para intercalar cenas em diferentes lugares, e assim distribuir o tempo entre personagens que estão em trajetórias separadas. Entre uma sessão e outra também é saudável que haja um intervalo grande de tempo.

Cronômetros

Por falar em tempo, em algumas regras são mencionados cronômetros. Eles são uns círculos com divisões que aparecem na ficha de frentes, no registro de ferimentos e doença dos personagens e, mais simplificados, junto aos espíritos na ficha do Bruxo. Esse é um método para registrar uma sequência de eventos que podem ocorrer na ficção, não necessariamente a passagem do tempo. Funciona assim: tem uma coisa séria que pode acontecer e você precisa acompanhar os fatos à medida que as coisas se encaminham para aquilo, como uma contagem regressiva, então você estabelece um cronômetro para aquele evento. No caso dos espíritos do Bruxo, o evento é o espírito vir cobrar a dívida; no caso dos ferimentos e da doença, é a morte do personagem; e no caso de uma ameaça, é o advento de seu futuro sombrio, quando não haverá mais volta. Então, durante o jogo, toda vez que ocorre algo que deixa aquele evento mais perto de acontecer, marca-se um dos

ADAPTAÇÕES

Algumas partes só precisam ser lixadas e receber uma pintura nova.

Atributos

Os personagens têm seis atributos:

Casca é o que os torna durões, resistentes, agressivos, disciplinados, amedrontadores e fortes.

Jeito é o que os torna graciosos, ágeis, leves, habilidosos, rápidos e precisos.

Intuição é o que os torna sábios, pensativos, abençoados, perceptivos e focados no quadro geral.

Noção é o que os torna espertos, inteligentes, sagazes, atentos e focados no específico.

Calma é o que os torna tranquilos, centrados, racionais, frios e metódicos.

Presença é o que os torna charmosos, atraentes, impressionantes, convincentes e inspiradores.

Para cada um há uma debilidade associada, quando ela está ativa o atributo é temporariamente reduzido em um ponto:

debilitado (-1 casca) significa que ele está fraco, fragilizado ou abatido.

deficiente (-1 jeito) significa que ele está trêmulo, pesado ou tem seus movimentos restritos.

inseguro (-1 intuição) significa que ele está perturbado, traumatizado, abalado ou receoso.

confuso (-1 noção) significa que ele está sobrecarregado, atordoado ou desorientado.

nervoso (-1 calma) significa que ele está tenso, irritado, aflito, apavorado ou desesperado.

marcado (-1 presença) significa que ele está constrangido, embaraçado ou fisicamente deformado.

Recursos

O valor das coisas varia enormemente entre os habitantes da Terra de Santa Cruz. Alguns deles sequer possuem o conceito de dinheiro, de forma que seu uso é restrito aos núcleos coloniais. Mais comum é a troca direta de uma coisa pela outra, conforme a necessidade de cada um, de forma que não há jeito de estabelecer um padrão. A não ser, é claro, comida: todos precisam comer.

Então, nesse jogo vamos quantificar dois recursos:

Escambo é uma medida grosseira de valor para bens materiais, conforme preços praticados nos núcleos coloniais. Nestes locais, 1 escambo pode comprar uma vaca, uma estadia de um mês para uma pessoa, uma arma de fogo, um instrumento musical, uma onça de ouro e talvez uma criança. Quanto mais longe das vilas e mais esperto o mascate, mais e mais você tem que entregar para alcançar 1 escambo.

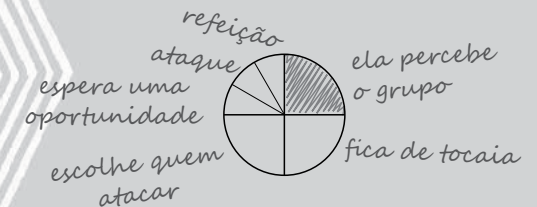
Comida pode ser abundante ou escassa, dependendo das condições locais, mas o estômago das pessoas não muda muito de tamanho. 1 comida é o suficiente para alimentar uma família por um mês. Mas é muito difícil conservá-la: rações de viagem que cheguem a um mês tem de ser muito bem preparadas e transportadas com cuidado.

A título de equivalência, se você tem um trabalho em um núcleo colonial, seu pagamento mensal tem que ser de pelo menos 1 escambo para você alimentar sua família.

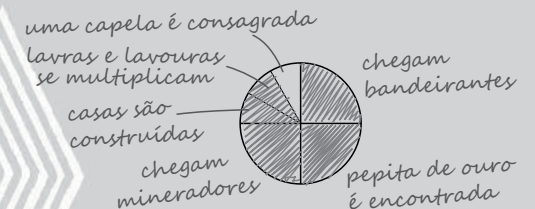
SAINDO DA MASMORRA (continuação)

segmentos do cronômetro, sempre no sentido horário e começando pelo ponto onde seriam 12:00 em um relógio. À medida que esse “ponteiro” avança, aquele evento se torna mais palpável. No caso das ameaças, o mestre pode determinar uma etapa para cada segmento, algo que indica o progresso em direção àquele futuro sombrio. Aquela anotação indica o que deve acontecer quando aquela ameaça progride e, ao mesmo tempo, mostram onde está o “ponteiro” caso aquilo venha a acontecer espontaneamente no jogo. Exemplos:

UMA ONÇA MATA UMA PESSOA:



OS CARÁIBAS CONQUISTAM O VALE:



Dano

O dano que um personagem pode causar, neste jogo, não depende de sua habilidade, e sim da arma que está utilizando. Cada uma tem um valor fixo de dano que ela causa quando utilizada com sucesso. Além disso, há um movimento que é desencadeado quando um PJ recebe dano, o Ferimentos. Todos os personagens suportam a mesma quantidade de dano, definida por um cronômetro (na ficha de identidade). O mesmo se aplica a PNJs e até mesmo a grupos. A ficha do Mestre traz informações detalhadas sobre como estabelecer dano, inclusive o que não é produzido por armas, e como lidar com PNJs e grupos.

Movimentos Básicos e Especiais

Dos movimentos que estão à disposição de qualquer personagem, alguns são totalmente novos, mas a maioria vai parecer familiar aos jogadores de *Apocalypse World*. Os básicos são bem diretos e os especiais funcionam de forma peculiar. Eles estão descritos em todas as fichas de ofício. Um resumo:

Na Pressão: Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma.

Ameaçar: Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca.

Sair na Porrada: Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca.

Atirar: Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito.

Sobrevivência: Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido: procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção; pescando, role +calma; caçando, role +jeito.

Visão: Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição.

Negociar/Manipular: Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

Sacar uma Pessoa: Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição.

Sacar um Lance: Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção.

Estes dois são invertidos, o que significa que os jogadores tem que torcer para tirar 6- :

Ferimentos: Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido.

Doença: Quando você é exposto a uma doença, role +contágio.

E este só pode ser acessado por personagens especializados em alguma coisa. Dá pra saber porque em suas fichas está escrito: *você pode dizer que nasceu sabendo tal coisa*.

Nasci Sabendo: Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção.

Ofícios

Os ofícios são o que, afinal, definem o que o personagem dos jogador tem de único. Jogadores podem escolher entre o *Bandeirante*, o *Bruxo*, o *Chefe*, o *Malandro*, o *Missionário*, o *Pai de Santo*, o *Pajé* e o *Soldado*. Cada um deles pode ser melhor compreendido pelo que está descrito em suas respectivas fichas. Elas trazem seus objetivos e os serviços que eles podem oferecer, seus

SAINDO DA MASMORRA (continuação)

Vínculos

Os vínculos são substituídos pelos Compromissos.

Evolução de Personagens

O modo como os personagens ganham experiência e evoluem é diferente neste jogo. Não há pontos de XP, e os personagens avançam com o gasto de pontos de moral. Não há contagem de níveis e, quando um personagem avança, o jogador escolhe uma das opções que estão listadas em sua ficha de identidade. Há opções para aumentar atributos e para obter novos movimentos, mas também há outras alternativas.

Bandos, Seguidores e Povoados

Alguns personagens já começam o jogo com um séquito de seguidores. Mas não se preocupe, eles são uma fonte de poder tanto quanto de problemas.

Planejamento

Você vai encontrar entre as fichas uma dedicada à primeira sessão. Ela é um guia para o mestre dar partida em um jogo, trazendo sugestões para serem usadas, e, ao mesmo tempo, algo que ele deve preencher como o início de sua preparação para uma campanha. O diagrama é algo para o mestre começar a mapear, ao redor daquilo que é criado pelos jogadores, as ameaças com as quais eles vão lidar. Elas devem ser organizadas em direção a motivações, que são um método para se estabelecer o tema do jogo. São dez motivações: *Fome, Sede, Ignorância, Medo, Imprevisibilidade, Desespero, Inveja, Ambição, Orgulho e Território*. Depois da primeira sessão, é de um destes temas que o mestre vai derivar a primeira frente para o jogo. O mestre escolhe a motivação que pareça mais desafiadora para os PJs, e então, ele se pergunta: a motivação de quem significa um desafio para os personagens? E assim são definidas as ameaças que vão constituir uma frente de jogo. A ficha frente traz o roteiro para a sua criação e as ameaças estão listadas com detalhes na ficha do Mestre.



movimentos particulares e suas posses ou domínios iniciais (incluindo, para alguns, uma comunidade que vive ao seu redor).

Em relação aos seus movimentos particulares, observe que para alguns ofícios estes são pré-definidos, havendo uma lista de movimentos adicionais para serem adotados quando o jogador adquirir um avanço. Em outros, o jogador pode optar pelos seus movimentos iniciais, sendo que os demais movimentos listados também podem ser adquiridos com avanços do personagem.

Comunidades

Alguns personagens serão poderosos por terem quem os obedeça. É o caso do *Chefe*, líder de um povoado, e do *Missionário*, do *Pai de Santo* e do *Pajé*, líderes religiosos. Essas são **comunidades** a serem detalhadas pelos jogadores, mas que possuem vida própria. Quando estão em jogo, este movimento entra em ação no começo da sessão:

Recompensas: Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença. Com 10+, você tem sobras, disponíveis para as necessidades da sessão. Com 7-9 você tem sobras, mas escolha um aperto. Em uma falha, ou caso sua posição seja desafiada, ou ainda se sua comunidade estiver sofrendo, ela passará por um aperto. O que as sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

Os líderes de comunidades religiosas podem optar por *Sintonia* como uma de suas sobras, nesse caso:

Sintonia: Quando você está em sintonia com seus seguidores pergunte a eles qual é a atitude mais acertada a se tomar e o Mestre vai lhe dizer. Se você tomar aquela atitude, receba +1 para qualquer rolagem naquele sentido. Se você tomar a atitude sugerida mas não alcançar o que pretendia, receba +1 moral.

E as comunidades formadas em torno de uma religião também contam uma forma especial de crescimento:

Festival: Quando você lidera seus seguidores na organização de um festival para celebrar sua cultura, role +orgulho. Com um acerto, sua influência cresce, atraindo mais pessoas para o seu rebanho. Além disso, com 10+ escolha duas das opções abaixo, e com 7-9, escolha uma:

- Ignore a rolagem de Recompensas na próxima sessão: a sobra está garantida sem apertos.
- Escolha um novo rótulo de sobra, de qualquer lista: ele será válido na próxima sessão.
- Você conseguiu mudar a mentalidade do seu povo: substitua um rótulo de aperto por outro de qualquer lista.

Com uma falha, ignore a rolagem de Recompensas na próxima sessão: o aperto está garantido!

Sendo que orgulho é outra sobra para seguidores, mas, ao contrário de Sintonia, não é algo indispensável para o personagem acessar essa movimento. Se não há orgulho os dados são rolados de qualquer maneira, apenas não tem acréscimos.

Bandos

Outra forma de liderança é aquela de estilo militar. *Chefe* e *Bandeirante* comandam homens armados que vão (quase sempre) seguir ordens e defendê-los. A diferença em **Sertão Bravio** é a forma como as características do bando são definidas. O *Chefe* tem opções vinculadas aos

O SOBRENATURAL

Aqui não há uma tempestade psíquica, mas as coisas estão longe de serem realistas. Não que o jogo deva girar inteiramente em torno de temas fantásticos, mas há bastante elementos sobrenaturais para transportar os jogadores para um tempo em que a ciência e a razão apenas engatinhavam e as pessoas ainda tinham medo do escuro.

Entidades

Primeiro, haverá entidades com as quais os personagens poderão lidar. Elas vão aparecer no jogo como ameaças do tipo Pesadelos, ou podem surgir a partir da atuação de um personagem cujo ofício lide com o sobrenatural. Essas entidades devem ser concebidas como todas as pessoas no jogo: eles não são um pano de fundo, eles tem vontades próprias, idéias e hábitos particulares e estão atrás de seus próprios interesses. Fora isso, eles podem ser representadas como você preferir, apenas assegure-se de que sua visão seja perturbadora ou, pelo menos, não os deixe indiferentes. Afinal, são seres do outro mundo! A recomendação aqui é usá-los com moderação: não coloque mais que dois ou três deles em um mesmo jogo, ao mesmo tempo.

Se isso ajuda, pode-se separar as entidades em três categorias: aqueles que podem ser feridos, os seres astrais e as divindades.

A primeira categoria englobaria a maioria dos *Espíritos da Floresta*, dos *Troca-Peles* e as *Feras* que podem ser classificados como sobrenaturais. Apesar de raros, estes poderiam, em tese, ter suas peles expostas na casa de um caçador excêntrico. Não obstante, eles são vistos pelos homens como alguma coisa que não é do mesmo mundo que eles, algo que deve ser temido e respeitado.

Os seres astrais abrangem todos aqueles que habitam algum lugar entre este mundo e o outro, seja lá qual for. Pense no plano astral como uma camada que recobre este mundo e que geralmente é invisível, mas que pode ser revelada em circunstâncias dramáticas ou com a ajuda

tipo de povoamento que ele lidera, enquanto o *Bandeirante* reúne um bando diferente para cada expedição a que ele se dedica.

Doença

As forças mais mortais na Terra de Santa Cruz são as doenças que se escondem nas selvas ou que viajam com os colonos. As chances de o personagem morrer por uma flechada, um corte ou um tiro são tão altas quanto de ele sucumbir à diarreia. Então há um marcador separado para isso, que funciona de forma semelhante ao de ferimentos, exceto por duas particularidades: primeiro, ele possui apenas quatro segmentos, e o último significa morte ao fim da sessão. Além disso, as debilidades sempre podem ser marcadas para negar um dano, mas apenas aquelas relacionadas à doença em questão.

Mais sobre isso na ficha do Mestre.

PARA O MESTRE

Tudo o que o Mestre precisa saber está reunido em quatro fichas.

Mestre

Objetivos, Princípios e Movimentos do Mestre estão todos reunidos na ficha Mestre, que é para você manter à sua frente o tempo todo. Observe que os movimentos do mestre estão divididos entre *Informações*, *Escolhas* e *Consequências*, apenas para lhe ajudar a pensar no que quer fazer. As ameaças tem movimentos também, lembre-se de usá-los, mas os de Pesadelos estão listados em uma ficha própria, já que dividem-se em subtipos.

Aqui encontram-se também as regras para lidar com dano e ferimentos e doenças. Leia-as para estar preparado.

Primeira Sessão

Use essa ficha para explorar o mundo em que vivem os personagens dos jogadores enquanto vocês jogam a primeira sessão. Além de instruções de como fazer isso e a síntese das regras para o mestre, ela está recheada com nomes para PNJs, lugares e recursos importantes para os habitantes da Terra de Santa Cruz e espaço para você levantar questões de interesse e mapear possíveis ameaças, para serem depois desenvolvidas em *frentes*.

Frente

Para dar o tom a uma frente, considere um entre estes dez temas: Fome, Sede, Ignorância, Medo, Imprevisibilidade, Desespero, Inveja, Ambição, Orgulho e Território. Um destes é o que motiva as ameaças que vão desafiar a posição dos personagens dos jogadores e seu *status quo*, então esse é o parâmetro para escolhê-las. Use a ficha de frente para detalhar essas ameaças e mapear seu progresso. Isso é feito estabelecendo-se presságios em um cronômetro, que vai sendo preenchido à medida que as coisas ruins vão acontecendo. Alguns movimentos de personagens dos jogadores vão lhe obrigar a revelar um ou outro presságio. Lembre-se: seja sincero.

Você pode precisar de mais uma ou duas cópias dessa ficha para desenvolver a campanha, então não seja pão-duro.

Pesadelos

Aqui estão descritas as mais traiçoeiras ameaças da Terra de Santa Cruz, tanto aquelas que se escondem na mata quando as que andam impunemente entre os homens. São mitos, e cabe a você retratá-los de forma a darem calafrios. Use seus ímpetos para ajudar a determinar seu comportamento e execute seus movimentos pra fazer deles ameaças a se temer.

O SOBRENATURAL (continuação)

de poderes especiais. Aqui estão todas as *Assombrações* e os espíritos que podem ser facilmente contatados pelo Bruxo.

Por fim, as divindades são abstratas e poderosas demais para se manifestarem por completo mundo, embora talvez elas possam assumir um corpo, astral ou físico, se assim desejarem. Por algum motivo, entretanto, não é de seu feitio se comunicar de forma muito clara com os mortais, preferindo transmitir mensagem simbólicas e enigmáticas, ou que só podem ser ouvidas por indivíduos iluminados. Nessa categoria estão todos os deuses, inclusive os Orixás.

Poderes Mágicos

Como existem em um mundo evidentemente mágico, é claro que alguns personagens dos jogadores

vão poder acessar essa magia, ou isso não teria graça! Afinal, eles são os protagonistas de *Sertão Bravio*! Seu poder, entretanto, é relativo, já que eles dependem de entidades que, na prática, são sua fonte de força. Os personagens usam o poder tanto quanto o poder usa os personagens. O mestre deve ter isso em mente para ser eficaz em dar escolhas e colocar dilemas diante dos jogadores. Mais do que abandoná-los ocasionalmente, privando-os de seus poderes, pense em como as entidades podem lhes cobrar um preço alto quando eles estiverem se sentindo invencíveis. Isso pode deixar as coisas interessantes!

São quatro os ofícios que merecem uma atenção especial:

O **Bruxo** é um especialista em se comunicar com espíritos e demônios para fazer pactos com eles e colocá-los para fazer seu serviço sujo. Há uma lista de espíritos demoníacos em sua ficha, mas eles são capazes de se comunicar com qualquer ser astral e, quiçá, com alguma divindade. Seus poder para alterar a realidade se manifesta no movimento *Invocação* e é dependente dos espíritos que na verdade fazem todo o trabalho. E esses diabos podem ser bastante caprichosos, quando querem.

PARA OS JOGADORES

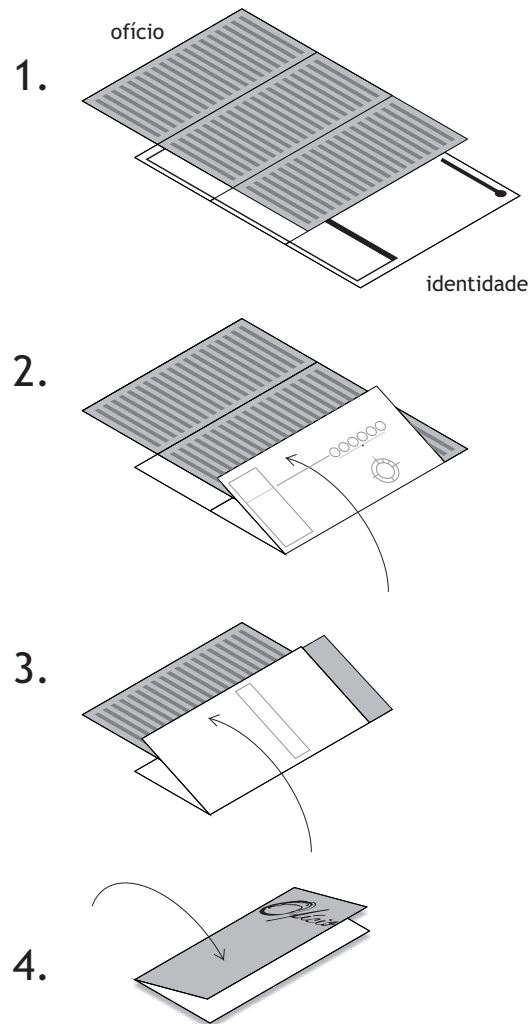
Um guia para a criação dos personagens.

Os personagens em **Sertão Bravio** são formados a partir de duas fichas: uma chamada de *Identidade* e outra de *Ofício*. Imprima-as em papel A4, em frente-e-verso, sem reduções, e siga o esquema abaixo para combiná-las em um personagem completo.

Criando Personagens

1. Na ficha de Identidade, faça suas opções culturais. Primeiro você escolhe 3 movimentos. Então, se todos estiverem contidos na mesma cultura, você recebe um bônus correspondente. Caso contrário, você pode escolher mais 2 movimentos. *Isto indica como foi a criação de seu personagem.*
2. Escolha um Ofício. *Isto indica o caminho que ele tomou na vida.*
3. Ainda na ficha de Identidade, defina seus atributos. Distribua +2, +1, +1, 0, 0 e -1 entre Casca, Jeito, Intuição, Noção, Calma e Presença. *Isso indica seus talentos naturais.*
4. Defina sua Identidade: siga sua cultura e escolha um nome, um jeito de olhar, as feições de seu rosto, a aparência de seu cabelo, a constituição de seu corpo, o som de sua voz, a aparência de suas vestimentas e, por fim, a nação que você considera sua pátria. *Agora seu personagem é uma pessoa!*
5. No interior de sua ficha de Ofício, você vai encontrar opções para definir melhor o que seu personagem tem a seu alcance. Você deverá fazer escolhas de movimentos, de afiliações e de equipamentos iniciais, dependendo do ofício escolhido. Você pode anotar os seus pertences na sua ficha de Identidade. *Agora você é alguém na Terra de Santa Cruz!*
6. Na capa de sua ficha de Ofício, escolha um dos objetivos listados. Isto é uma sugestão, reflita sobre o que o que seu personagem espera conseguir concretamente. Escreva isso em seu objetivo, na ficha de Identidade. *Agora você tem uma meta!*
7. Apresente seu personagem para os outros jogadores. Se alguém lhe perguntar alguma coisa, aproveite para dar mais detalhes sobre ele. No final, leia alto a lista do que ele pode fazer, na capa da ficha de Ofício. *Você acaba de oferecer seus serviços.*
8. Ouça as apresentações dos outros jogadores e imagine como os outros personagens podem lhe ser úteis. Negocie acordos com pelo menos dois deles, em que vocês se ajudam mutuamente. Anote na ficha de identidade os compromissos assumidos. *Agora vocês são parceiros, ao menos em teoria.*
9. Você recebe uma ficha (ou um ponto) de moral para cada jogador presente. *Você está pronto para começar.*

Como combinar as fichas de personagem?



O SOBRENATURAL (continuação)

O **Missionário** é um homem que consagrou sua vida ao Deus cristão. Ele segue um código rígido de conduta, e usando sua fé ele pode rogar por uma *Intervenção Divina*, que virá se a causa for nobre e a prece sincera.

O **Pai de Santo** é um mensageiro dos Orixás. Ou melhor: é a manifestação de seu poder na terra. Quando ele desencadeia a *Incorporação* ele tem acesso a uma série de efeitos mágicos, definidos pelo seu santo de cabeça. Para receber o orixá, entretanto, ele tem que primeiro limpar o corpo e a alma em um ritual de purificação.

Por fim, temos o **Pajé**, um feiticeiro intimamente ligado à mãe natureza, que dela extrai seu poder usando o conhecimento ancestral que tem da sua flora e fauna. Suas entidades podem ser entendidas como estando ligadas a essas plantas e animais, poderes mágicos que, para o pajé são seu mestre, seu guia e seu amigo. Esse tipo de entidade pode ser algo um tanto difuso, ou pode se manifestar de alguma forma no plano astral, mas, definitivamente, é alguma coisa viva, que tem instintos e talvez até alguma forma de inteligência. O movimento que lhe permite acessá-los é a *Pajelança*, e o principal preço a se pagar são os seus *efeitos colaterais*. E já que estão contidos em produtos naturais, estes poderes também estão ao alcance de outros personagens! É claro que, sem a orientação e o treinamento de um pajé, é muito perigoso mexer com eles. Então, há dois movimentos na ficha do pajé dedicados a isso:

Nas mãos do Pajé

Quando você se submete a um ritual de Pajelança envolvendo um poder forte, role +casca.

Brincando com Fogo

Quando você tenta usar uma fonte de poder forte sem o acompanhamento de um pajé, role +casca.

nome:

aparência:

ofício:

(Distribua: +2, +1, +1, 0, 0, -1)

Casca

Jeito

Intuição

Noção

Calma

Presença

debilidado

deficiente

inseguro

confuso

nervoso

envergonhado

Moral

plora com o tempo

Ferimentos

Doença

melhora com o tempo

ou escolha

Pertences:

armadura

armamento

tralha

Experiência:

+1 para um atributo (máx. 2)

+1 para um atributo (máx. 2)

+1 para um atributo (máx. 3)

escolha um novo movimento cultural qualquer

escolha mais um movimento cultural qualquer

escolha um movimento adicional de seu ofício

escolha outro movimento adicional de seu ofício

escolha outro movimento adicional de seu ofício

escolha um movimento inicial de outro ofício

escolha outro movimento inicial de outro ofício

torne permanente uma debilidade e receba +1 para outro atributo (máx. 2)

torne permanente uma debilidade e receba +1 para outro atributo (máx. 3)

escolha outro movimento adicional de seu ofício

escolha outro movimento cultural

troque o seu ofício

faça um segundo personagem para jogar

aposente seu personagem

Compromissos:

MORAL

Para começar, você recebe 1 ficha para cada jogador presente. Elas representam sua moral. A qualquer momento durante o jogo você pode:

- Pagar uma ficha de moral para outro jogador para lhe pedir um favor ou fazer uma promessa.
- Tomar uma ficha de moral de outro jogador se fizer um sacrifício por ele ou for traído.
- Apostar 1 ficha de moral para *Ajudar ou Atrapalhar*.
- Trocar fichas de moral por *Experiência*.

Toma lá, dá cá

Conte para os outros jogadores como é o seu personagem e o que ele quer da vida, escolhendo um dos objetivos listados na capa de seu ofício. A lista traz uma idéia geral, você deve ser específico: defina uma meta que pode ser alcançada durante o jogo. Leia alto também a lista do que você pode oferecer em troca de ajuda. Depois que todos se apresentarem, negocie com cada um deles um acordo em que você se compromete em fazer algo para ajudá-los em seus objetivos, e vice-versa. Anote os seus compromissos ao lado do nome de cada jogador.

Meu Objetivo:

Por hoje é só

No fim de cada sessão, reflita sobre o que aconteceu e atualize sua moral.

Conforme seus acordos:

Avalie se os personagens dos outros jogadores cumpriram os compromissos assumidos e explique sua decisão para o grupo. Os outros jogadores farão o mesmo. Para cada acordo em que ambos se considerarem satisfeitos, cada um recebe 1 ficha de moral. Se uma das partes se considerar lesada, ela recebe 2 fichas de moral. Se ambos se considerarem lesados, os outros jogadores devem escolher um de vocês para receber apenas 1 ficha de moral.

Se por qualquer razão você sentir que o acordo vigente não se aplica mais, sinta-se livre para cancelá-lo ou substituí-lo.

Conforme seu objetivo:

Avalie também quão longe você ainda está de seu objetivo. Se você agora está mais perto dele, receba 1 ficha de moral. Se ele foi alcançado, receba 3 fichas de moral e trace um novo objetivo!

Experiência

Ao final da sessão você também pode trocar o equivalente a 3 fichas de moral para cada jogador presente na mesa por uma das opções de experiência. Cada opção só tem efeito uma única vez. A segunda parte da lista pode ser acessada depois de já marcadas pelo menos 5 opções na primeira parte.

Ajudar ou Atrapalhar

Quando você ajudar ou atrapalhar outro jogador em uma rolagem, aposte uma ficha de moral. Se você estiver ajudando, ele recebe um bônus de +1 em sua rolagem, se estiver atrapalhando, ele recebe uma penalidade de -2. Então:

- se o resultado não é o que você queria, aquela ficha é perdida
- se o resultado é que você queria, você a recupera e recebe outra ficha como recompensa

IDENTIDADE

Nome

Altair, Amaro, Álvaro, Bernardo, Caetano, Dirceu, Félix, Fernão, Gaspar, Jaime, Jairo, Joaquim, Júlio, Manoel, Martim, Matias, Plínio, Petrócio, Robério, Severino, Vitório

Acir, Apoema, Antã, Ararunã, Awakari, Babau, Caiubi, Djekupé, Huarí, Iapií, Iberê, Itagiba, Itambé, Jaguanã, Jari, Juacir, Jumã, Kanauã, Karamirã, Kauã, Kopenawa, Macunaima, Maiarim, Moacir, Peri, Pindará, Pionim, Porã, Prepori, Raoni, Sepé Tapaíé, Teçã, Totomai, Tucutu, Ubatã, Ubirajara, Ubiratan, Uirã, Upiara, Werã, Yacamin

Akin, Azekel, Babu, Badu, Banga, Bomani, Chaga, Chisulo, Danjuma, Efunsegun, Gamba, Gana, Ike, Iniko, Issa, Jaja, Juma, Kambami, Kofi, Kumi, Lumumba, Mosi, Mwaka, Ndulu, Njanu, N'Kono, Olugbenga, Orum, Pupa, Rafiki, Sekou, Sule, Tano, Thembi, Wanjala, Zebenjo, Zuri

Álvares, Almeida, Anchieta, Andrade, Ávila, Borges, Cunha, Dias, Freire, Freitas, Garcia, Leão, Leme, Marinho, Martins, Montenegro, Paes, Pereira, Proença, Rajão, Reis, Rocha, Rodrigues, Sardinha, Silva, Souza, Torres

Adana, Amandí, Anai, Aruanã, Bartira, Cendira, Coema, Eçabara, Eçauna, Eirapuã, Inã, Ibotira, Iracema, Iraci, Iúna, Jaçara, Jacina Jaciara, Juma, Joaci Jupira, Jurandira, Jurecê, Jurema, Kaiulu, Kãñi-paka, Kuana, Kuaraxi, Maira, Mani, Moema, Nanine, Niara, Potira, Taci, Tacira, Tainaça, Tatáty, Uia

Adetoun, Ainka, Baba, Bukola, Chinara, Dalila, Danuwa, Dziko, Eshe, Fayola, Hazika, Iruwa, Jani, Juba, Kajumba, Kamilah, Keli, K'tusha, Latasha, Luana, Lulu, Mene, Milumbe, Nala, Ndidi, Njeri, Olayinka, Olufermi, Randa, Sanjo, Thema, Titilayo, Vana, Xetsa, Ya, Yejide

Ou escolha um nome de santo, bíblico ou gringo.

Olhar

firme, inquieto, superior, malicioso, baço, cabreiro, aborrecido, severo, brilhante

límpido, preciso, profundo, distante, desconfiado, sábio, contido, calmo, brincahã

inexpressivo, astuto, lânguido, dissimulado, triste, alegre, amigável, aturdido

Rosto

belo, rude, úmido, ossudo, duro, rústico, pálido, enrugado

gentil, vívido, suave, doce, duro, perfurado, honesto, batido

abatido, forte, expressivo, sisudo, marcante, marcado, bonito

Cabelo

curto, encaracolado, desganhado, penteado, preso, descuidado

cuia, moicano, exótico, longo, descuidado

curto, raspado, desenhado, black, rasta, trançado, descuidado

Corpo

esbelto, atarracado, pançudo, corpulento, franzino, gracioso, desajeitado, magro

compacto, esguio, gordo, leve, magro, fluido, sólido, atraente

robusto, musculoso, magro, malemolente, pesado, alto, sensual, marcado, ossudo

Voz

rispida, desmedida, macia, rápida, monótona, rouca

suave, profunda, pausada, rítmica, enfática, aguda

grave, baixa, alta, sonora, melódica, pausada

Vestimenta

refinada, extravagante, austera, prática, encouraçada, simples, rota

inexistente, pintura cerimonial, ornamentos, mínima, simples

austera, prática, simples, parcial, rota

Tribo

lusitano, castelano, franco, flandrino, saxão, indefinido.

caiapuna, huaripuna, jaguari, maoári, nanuque, iaraupê, inayê, kanaukê, karinauá, urupê

aladá, bantu, efan, egba, ewê, ijexá, ketu, mahí, oyó, indefinido.

setembro/2014 versão 1.0 www.patreeon.com/jpttrs Para personagens de Sertão Bravio, por João Pedro Torres.

CULTURA COLONIAL



○ Ferramenta certa

Quando uma tarefa exigir uma ferramenta específica e você estiver com sua tralha toda à mão, role +Intuição. Com 10+ você saiu de casa bem preparado. Com 7-9 alguma outra coisa vai ter que servir, mas você vai provavelmente estragá-la ou vai demorar muito mais para completar a tarefa.

○ Sem olhar para trás

Quando você se dedica à colonização da Terra de Santa Cruz, defina seu objetivo específico conforme uma das opções:

- Construir _____.
- Descobrir _____.
- Conquistar _____.

Você recebe +1 em todas as ações que te levam para mais perto do seu objetivo (à critério do mestre). Ao final da sessão, avalie seu progresso. Se você estiver mais longe do seu objetivo mesmo tendo trabalhado para alcançá-lo, receba 1 moral.

○ Promessa

Quando, diante de um altar ou de posse de uma imagem, você roga a um santo por uma graça e faz uma promessa, diga ao mestre o que você quer que aconteça e ele te dirá quais votos você deve cumprir:

- Convencer um pagão ou mais a se converterem pacificamente.
- Fazer uma doação vultuosa à igreja ou construir uma capela.
- Abster-se de prazeres terrenos e/ou de mentir por um período de tempo.
- Proteger inocentes de uma ameaça.

A graça será alcançada uma vez cumpridos os votos. Alternativamente, se o pedido for urgente, ela poderá ser obtida imediatamente, mas seu personagem deverá cumprir os votos em seguida, como uma penitência. Durante sua penitência, ele não poderá trocar moral por experiência. Se você descumprir sua promessa, sua graça será desfeita da pior maneira possível.

○ Civilizado

Quando usar sua sofisticação, conhecimentos ou bens materiais para impressionar alguém, role +Presença. Com 10+ eles estão de queixo caído e você recebe +1 adiante para interações. Com 7-9, eles ficam curiosos, querem saber mais e, se possível, levar um pouco daquilo com eles. Se você puder arranjar isso, receba +1 adiante. Em uma falha, você fez papel de ridículo, e recebe -1 adiante para interações com aquela pessoa.

Ao criar seu personagem, reflita sobre suas origens e escolha até 3 movimentos de qualquer cultura.

CULTURA NATIVA



○ Como a palma da mão

Ao chegar pela primeira vez a um local importante (à sua escolha) pergunte ao mestre uma característica oculta daquele local.

○ Imprevisível

No começo da sessão, role +Intuição. Independente do resultado, domínio 1. Com um acerto, a qualquer momento você ou o mestre podem gastar seu domínio para que você já esteja lá, sem necessariamente uma explicação de como você chegou. Com 10+, você também recebe +1 adiante. Com 6-, o mestre pode gastar o domínio para que você já esteja lá, mas de alguma forma encurralado ou preso.

○ Artesanato

Quando dispõe de tempo, você sempre consegue produzir adornos, cestas, cordas e ferramentas pontudas, incluindo armas de ataque à distância.

○ Caminhos da Floresta

Quando você tentar se orientar no Sertão, role +Intuição. Com um acerto, você sabe para onde tem que ir. Com 10+ você também sabe qual a melhor rota.

○ Curiosidade

Quando alguém te contar sobre alguma coisa que você nunca viu, declare ao grupo que você está curioso e anote. Quando ficar cara a cara com aquilo, receba 1 moral.

○ Vizinhos

Quando você encontra um índio de outra tribo pela primeira vez e se dirige a ele respeitosamente, role +Noção. Com 10+ ele reconhece sua tribo como aliada, você ganha sua confiança e +1 contínuo para interações com ele. Com 7-9 ele reconhece sua tribo como amigável, mas solicitará uma prova de amizade antes de baixar a guarda. Quando você fornecer essa prova, recebe +1 adiante para Negociar com ele. Uma falha significa que ele reconhece sua tribo como inimiga, receba -1 adiante com ele.

CULTURA NEGRA



○ Suíngue

Quando usar música ou dança para seduzir alguém, role com +1.

○ Já é

Quando espalhar pela comunidade algo que você queira ou precisa, role +Presença. Com 10+ alguém tem exatamente aquilo ou sabe quem tem. Com 7-9 ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso - a escolha é sua

○ Rei do Salão

Quando você participa de uma festa, role +Presença. Com 10+, escolha 3. Com 7-9, escolha 1. Com um 6-, ainda escolha 1, mas as coisas vão sair totalmente de controle (o Mestre dirá como).

- Torne-se amigo de um PNJ útil;
- Você ouve rumores a respeito de uma boa oportunidade;
- Você adquire informações úteis;
- Você não é preso, enfeitado ou enganado.

○ Comigo ninguém pode

Quanto alguém ferir o seu orgulho, a seu critério, você pode fazer uma promessa de dar o troco. Quando conseguir, você recebe 1 moral.

○ Capoeira

Quando lutar desarmado, role +Jeito. Com 10+ você recebe 3 trunfos, com 7-9, 1 trunfo. Enquanto estiver lutando com o mesmo adversário, gaste seus trunfos para:

- *ginga*: -1 adiante para o seu adversário;
- *golpe*: +1 adiante para você;
- *rasteira*: derrube seu adversário;
- *esquiva*: ignore todo o dano de um ataque direcionado a você;
- *manobra*: indique um lugar fora do seu alcance. Você salta para lá antes que seu adversário consiga reagir.

○ Nagô

Quando você encontra outro negro originário do Continente Negro pela primeira vez e se dirige a ele respeitosamente, usando a língua da sua própria tribo, role +Noção. Com 10+ ele sabe quem você é, você ganha sua confiança e +1 contínuo para interações com ele. Com 7-9 ele reconhece sua origem, mas solicitará uma prova de amizade antes de baixar a guarda. Quando você fornecer essa prova, recebe +1 adiante para Negociar com ele. Uma falha significa que ele reconhece sua origem, mas ele considera sua tribo como o inimigo, receba -1 adiante em qualquer interação com ele.

Se você escolheu dentro de apenas uma das culturas, você também receberá os bônus culturais correspondentes, abaixo. Caso contrário, sinta-se livre para escolher mais 2 movimentos quaisquer.

○ COLONIZADOR

Fraternidade

Ao chegar pela primeira vez a uma colônia, alguém hospitaleiro o receberá como convidado.

Devoto

Escolha um santo de devoção. Quando cumprir uma promessa feita a ele, receba 1 moral.

Pé de meia

Comece o jogo com um reserva em dinheiro ou um artefato importado com um valor de 3 escambos. Explique sua origem.

Já ouvi falar

Você pode dizer que *Nasceu Sabendo* quando se tratar de burocracia, negócios e aparatos mecânicos.

○ SELVAGEM

Parentes distantes

Ao chegar pela primeira vez a uma aldeia de uma tribo amigável, eles lhe receberão como convidado.

Instinto predador

Quando agir *Na Pressão* no Sertão para não ser notado, trate todo resultado 7-9 como se fosse 10+.

Filho da Floresta

Você é sempre capaz de encontrar comida no Sertão.

Conhecimento ancestral

Você pode dizer que *Nasceu Sabendo* quando se tratar de conhecimentos do Sertão.

○ ESCRAVIZADO

A união faz a força

Ao chegar pela primeira vez a um quilombo, a comunidade o receberá como convidado.

Protegido

Escolha um orixá. Quando você invocar por ele em uma situação de seu domínio, role com +1.

Liberdade, Liberdade

Quando você age *Na Pressão* para fugir da escravidão, role com +1.

No Sangue

Você pode dizer que *Nasceu Sabendo* quando se tratar de folclore e costumes Negros.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, receba +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troca. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

Bandeirante

Há muitas histórias circulando por aí envolvendo o meu nome. No litoral dizem que ando nu pelo mato, me ocupando apenas em fornicar com as 40 índias que eu roubei. Pelo sertão afora moleques me chamam de padrinho e contam vantagem pelo lugar prometido na próxima tropa. Fazendeiros velhacos me chamam de caloteiro, caboclos dizem que posso farejar uma onça, e os bugres assustam suas crias dizendo que sou um demônio que bebe sangue. Pro diabo com com a língua desse povo! Pelo menos disso posso me orgulhar: nenhum outro nome é tão falado nos quatro cantos dessa terra.

Meu nome é _____

Eu vou...

- escrever meu nome na história.
- conquistar um pedaço dessa terra.
- comprar o prestígio que mereço.

Eu posso...

- plantar ou extrair do sertão aquilo que vocês precisam.
- colocar a seu serviço uma tropa disciplinada.
- trazer-lhes a prosperidade.



MOVIMENTOS DO BANDEIRANTE

Bandeira

Quando você organiza uma nova expedição, indique qual é seu armador:

- a Coroa Lusitana,
- uma ordem religiosa,
- um ou mais homens ricos,

E qual o objetivo da empreitada:

- capturar escravos,
- destruir uma ameaça,
- encontrar ouro, prata ou jóias,
- fundar um povoado ou uma missão,

Enquanto durar a expedição, você comandará uma tropa de cerca de 40 homens (bando médio, dano 2, *alcance*: médio, armadura 0, brutos), acompanhados por um capelão, pelo menos um índio que sirva de guia e, eventualmente, outros civis. Se tiverem tempo para isso, sua tropa é capaz de pescar, caçar ou colher suas próprias refeições (adicione +lento), mas para a partida vocês reúnem alguns fardos de farinha, carne-seca, rapadura e outras provisões (2 comidas), além de todo equipamento que imaginam ser necessário para a missão (3 usos). Então, escolha três vantagens:

- sua tropa é numerosa (grande ou invés de médio)
- sua tropa inclui índios flecheiros (+alcance)
- vocês dispõem de armamento sofisticado (dano +1)
- vocês dispõem de equipamento de proteção (armadura +1)
- sua tropa segue uma disciplina militar (-brutos)
- sua tropa é capaz de encontrar comida com facilidade no sertão (-lento)
- vocês estão prontos para o que der e vier (+2 usos de equipamento, +lento)

E duas vulnerabilidades:

- eles seguem seus próprios interesses, e vêm e vão como lhes convém (+deserção),
- sua tropa tem uma dívida com alguém importante (+obrigação),
- eles não cultivam hábitos de higiene (+doença),
- o acesso a alguns recursos foi difícil e vocês têm que se virar com o que estava à mão (+limitado).

Lucro

Quando você retorna de uma expedição bem-sucedida e reparte os lucros entre seus investidores, os participantes vivos e as famílias dos que ficaram pelo caminho, conte quantas sessões de jogo se passaram desde sua partida. Este é o número de trunfos que você tem. Gaste seus trunfos para (podendo escolher uma opção mais de uma vez):

- você ampliou suas posses. Receba 5 escambos.
- sua fama se espalha. Receba 1 moral para cada jogador que participou da bandeira.
- você recebe uma proposta para comandar uma nova expedição.

Exploração

Quando você desbrava o sertão em busca de algo ou alguém, role +noção. Com um acerto você descobre uma pista de onde aquilo está, tudo o que você tem que fazer agora é alcançá-lo. Com 7-9 o mestre também escolhe:

- a busca demorou muito, seus homens e seus recursos estão no limite.
- há um obstáculo entre você e o seu objetivo.
- alguém o encontrou antes.

Tropa

tamanho:	rótulos:	equipamento
		provisões
dano*:		
armadura:		



*+1 dano vs. bandos menores ou com menor alcance,
-1 dano vs. bandos maiores ou com maior alcance.

MOVIMENTOS RELACIONADOS

Cabo-de-tropa

Quando você tenta impor sua vontade à sua tropa, role +Casca. Com 10+ as 3 coisas acontecem, com 7-9, escolha 1:

- eles obedecem.
- eles não relutam.
- você não tem que punir algum indisciplinado para dar o exemplo.

Com uma falha, algum membro da tropa tenta se posicionar como um líder.

MOVIMENTOS ADICIONAIS

○ Nenhum Tempo é Perdido

Quando você não está em expedição e se instala em algum lugar para organizar a vida, no começo da sessão role +presença. Com 10+ escolha 3. Com 7-9, escolha 1.

- Torne-se amigo de um PNJ útil;
- Você ouve rumores a respeito de uma boa oportunidade;
- Você adquire informações úteis;
- Um de seus homens de confiança não foge levando alguma coisa de valor.

○ Empreendedor

Quando organizar uma nova expedição, dispense o armador, você pode acionar seus contatos e financiar sua própria Bandeira. Então:

- gaste 10 escambos para recrutar apenas seus homens de confiança (bando pequeno, dano 2, alcance: médio, armadura 0, brutos, provisões: 2 comidas, equipamento: 3 usos), sem nenhuma vantagem mas com vulnerabilidades padrão.
- gaste 20 escambos para recrutar o bando padrão, mas sem nenhuma vantagem.
- gaste 30 escambos para montar a Bandeira normalmente.

Quando dividir os Lucros dessa expedição, receba o dobro de escambo.

○○○ Renome

Todo tipo de aventureiros querem tomar parte de suas expedições, seja como participantes ou como investidores. Da próxima vez que organizar uma *Bandeira*, dobre o tamanho de sua tropa. Se você selecionar esse movimento uma segunda vez, triplique sua tropa. Se selecionar uma terceira vez, quadruplique sua tropa.

TRALHA INICIAL

Escolha suas armas:

- uma arma de fogo
- duas armas brancas

Então, escolha seu equipamento de proteção:

- um gibão acolchoado (armadura 1), mais outra arma branca.
- um colete de couro rígido (armadura 2).
- nenhuma proteção e mais uma arma qualquer.

Além disso, você começa roupas de viagem, botas, um chapéu e algum equipamento pessoal de viagem, totalizando 1 escambo.

Armas Brancas

- Arco e Flecha (dano 1, longo, infinito)
- Porrete/Tacape (dano 2, corpo a corpo)
- Chicote (dano 1, perto)
- Faca (dano 1, corpo a corpo)
- Facão (dano 2, corpo a corpo)
- Machado (dano 2, corpo a corpo, poderoso, arremesso, perto)
- Espada (dano 3, corpo a corpo, preciso)

Armas de Fogo

cada uma inclui pólvora e munição para 10 disparos.

- Bacamarte (dano 2, perto, área, recarga)
- Pistola/Garrucha (dano 2, curto, penetrante)
- Escopeta (dano 3, curto, poderoso, recarga)
- Carabina (dano 2, médio, penetrante, recarga)

o que os rótulos significam:

alcance (m):

corpo a corpo (-1) < perto (-3) < curto (-15) < médio (-50) < longo (-150)

área: fere todos os que estiverem dentro de uma certa área.

arremesso: pode ser atirado em direção a um alvo, o rótulo seguinte define o alcance neste caso.

brutos: sua tropa luta de forma brutal, sem misericórdia, disciplina ou ordem. Presuma que eles saqueiam e violentam suas vítimas.

comida: 1 unidade é suficiente para alimentar um grupo pequeno por um mês.

deserção: se sua tropa sofrer grandes perdas ou se você os pressionar demais, eles o abandonam.

doença: se vocês não tomarem cuidado, vocês podem pegar uma doença.

escambo: representa bens que podem ser trocados, inclusive dinheiro.

equipamento: você carregam ferramentas diversas. Quando precisar de algo específico, diga o que é e marque um uso: tá na mão. Alguns exemplos do que sua tropa pode estar carregando: cunhas, pás, machados, facões, enxós, enxadas, foices, tendas, redes de dormir, mudas de roupa, cestos, panelas, pratos e tigelas, facas, cantis, cobertores, travesseiros, toalhas, panos, agulhas de costura, redes, varas de pesca, ervas medicinais, cordas, ganchos, roldanas, correntes, algemas, picaretas, almocafre, bateias (para mineração).

infinito: despreze a contagem de munição, sempre tem mais uma.

lento: seu avanço na exploração do sertão é vagaroso devido a paradas constantes ou ao cuidado necessário para transportar alguma coisa.

limitado: seu equipamento já viu dias melhores, sua munição é contada, vocês estão improvisando e correm o risco de ficar na mão.

obrigação: você tem uma dívida com alguém e essa pessoa pode exigir que a tropa lhe faça um serviço.

penetrante: atravessa armaduras, então ignore-as.

poderoso: o impacto faz um belo estrago e pode derrubar um homem.

preciso: recompensa ataques cuidadosos, use +jeito ao invés de +casca;

recarga: demora um pouco para preparar um segundo disparo. espaços apertados, role com -1 para *Atirar* perto.

tamanho do bando: pequeno (~20 homens) < médio (~40 homens) < grande (~60 pessoas) < milícia (+100 homens)

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, recebe +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troca. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?



Arrumo a cama, acendo as velas, e abro a janela. No parapeito, deixo uma rosa e uma cocada, é assim que ela gosta. À meia-noite, como eu esperava, ela vem. Linda, sorridente e subitamente nua. Ela implora para que eu a possuía, mas quando eu cedo é mais como se ela me possuísse. Só então posso dizer: “Querida, precisamos dar um jeito no novo padre, ele está colocando todos contra mim”. Ela me diz para eu não me afligir, que eu vá à missa no dia seguinte para ver aquele petulante se engasgar com a hóstia e morrer. “Ninguém pode com você, meu bem”, ela sussurra. E eu bem sei que é verdade.

Meu nome é _____

Eu vou...

- me vingar daqueles que me fizeram mal.
- provar que eles estão errados.
- descobrir a verdade.

Eu posso...

- abrir todos os caminhos.
- discernir o que é vantajoso e o que é perigoso.
- garantir orientação e proteção do além.



setembro/2014

versão 1.0

www.patreon.com/jptrs

Um personagem de Sertão Bravio, por João Pedro Torres.

MOVIMENTOS DO BRUXO

Pacto

Quando realizar um ritual para invocar um espírito e propor uma aliança, ele vai se revelar a você. Prometa-lhe algo que pode ser de seu agrado e role +noção. Com 10+ ele aceita sua oferenda e se coloca à sua disposição. Com 7-9, ele ainda se coloca à sua disposição, mas o mestre escolhe:

- ele exige algo mais difícil, mais doloroso, ou mais de uma vez;
- ele recusa a oferta, mas propõe um pacto em que dirá o que quer em troca só depois;
- ele aceita a oferta, mas tem pressa, marque 3 segmentos ao invés de 1 no cronômetro;
- ele aceita a oferta, mas exige que você quebre o pacto com outro espírito.

Se o pacto for firmado, marque um segmento em seu cronômetro. Você pode lhe pedir um favor imediatamente ou voltar a invocá-lo mais tarde. Depois, o espírito voltará a se revelar para cobrar sua dívida.

Invocação

Quando você chama um espírito compactuado para lhe ajudar, escolha o que quer que ele faça:

- revelar algo que está oculto ou fora de alcance,
 - conferir a algo ou alguém capacidades ou propriedades sobrenaturais (*alcance*: corpo a corpo),
 - fazer mal a alguém ou danificar algo (*alcance*: perto),
 - fazer bem a alguém ou consertar algo (*alcance*: perto),
- e um efeito temporário correspondente:
- você descobre alguma coisa;
 - alguma lei da natureza é suspensa;
 - o curso dos acontecimentos é sutilmente alterado;
 - o alvo recebe +2 temporário para um atributo (máximo 4);
 - o alvo recebe a capacidade de produzir dano 2 (ou +1 temporário para dano);
 - o alvo recebe armadura 3;
 - 2 pontos de ferimentos ou doença são curados;
 - o alvo sofre ou se livra de uma debilidade.

Então, role +noção. Com um acerto, marque um segmento no cronômetro daquele espírito, com uma falha, marque 3. Independente do resultado, você obterá o que queria, conforme as possibilidades do espírito; mas com 10+ você narra o que houve, enquanto com qualquer outro resultado isso fica a cargo do mestre, já que a ação do espírito também produziu um efeito perturbador ou indesejado.

Dívida

Depois que o cronômetro de um espírito for completado, e em um momento oportuno, ele se revelará para receber o que foi prometido. Se você cumpre a promessa imediatamente, apague qualquer marcação. Você pode voltar a invocá-lo para um pacto quando quiser.

Se você argumentar ou tentar negociar para diminuir ou adiar o pagamento, role +presença. Com 10+ o espírito pode reagir mal, mas vai aceitar um meio termo ou recuar para voltar a cobrá-lo mais tarde. Com 7-9 ele concorda em estender o prazo, mas vai exigir um prêmio maior, mais doloroso ou, pior ainda, vai deixar para exigir mais só na próxima cobrança. Com 6- ou se você se recusar a pagar, ele vai tomar o que considera seu à força. Qualquer que seja o resultado, apague todas as marcações em seu cronômetro, mas se tentar fazer outro pacto com esse espírito trate todo resultado 10+ como 7-9.

ESPÍRITOS

	A alegre e sedutora mulata Anaisa , dama do amor e da sorte. Gosta de doces, flores, jóias e, principalmente, de ser o centro das atenções. Também conhecida como <i>Sant'Anna</i> . (<i>impeto</i> : seduzir, <i>quer</i> : exclusividade) <i>promessa</i> :
	O belo Agwé de olhos verdes, senhor do mar e das águas, o almirante que mostra a direção. Gosta de bebidas, café e comidas doces, derramadas no mar ou enviadas em pequenos barcos. (<i>impeto</i> : guiar, <i>quer</i> : respeito) <i>promessa</i> :
	A furiosa guerreira negra Ezili Dantor , a protetora das mulheres e vingadora dos excluídos. Gosta de carne de porco e rum. Também conhecida como <i>Mama Dantô</i> ou <i>Joana D'Arc</i> . (<i>impeto</i> : lutar, <i>quer</i> : proteger os fracos) <i>promessa</i> :
	O cadavérico, devasso, mas muito distinto Baron Samedi , senhor da fronteira entre a vida e a morte. Gosta de bebidas fortes, tabaco e galinhas queimadas vivas. Também conhecido como <i>Papa Ghede</i> e <i>São Martinho de Porres</i> . (<i>impeto</i> : ofender, <i>quer</i> : assassinato) <i>promessa</i> :
	O demoníaco Kalfou , mestre das encruzilhadas, mensageiro do além e guardião de todas as chaves, ele também é o senhor dos feitiços e das ilusões. Deleita-se com azar, destruição e injustiças. Também conhecido como <i>Exu</i> , <i>Pambu Njila</i> e <i>Papa Legba</i> . (<i>impeto</i> : atentar, <i>quer</i> : sacrifício pessoal) <i>promessa</i> :
	A amaldiçoada e esquelética Marinette Bwa Chech , espírito da revolta e disseminadora de desgraças. Recebe de bom grado galinhas e porcos pretos. Também conhecida como <i>Anima Sola</i> . (<i>impeto</i> : amaldiçoar, <i>quer</i> : vingança) <i>promessa</i> :
	_____, um fantasma preso entre este mundo e o próximo. Alguma coisa particular do mundo mortal será do seu agrado. Também conhecido como <i>ghede</i> , <i>egun</i> e <i>caboclo</i> . (<i>impeto</i> : desesperar-se, <i>quer</i> : redenção) <i>promessa</i> :
	O espírito ancestral do(a) _____, guardião de sua essência natural. Qualquer coisa que o ajude a preservar sua morada será vista com bons olhos. Também conhecido como <i>genius loci</i> . (<i>impeto</i> : advertir, <i>quer</i> : paz) <i>promessa</i> :
	<i>promessa</i> :
	<i>promessa</i> :
	<i>promessa</i> :

TRALHA INICIAL

Você começa com:

- Uma faca. (dano 1, corpo-a-corpo)
- Velas, giz, sal grosso, ervas, ossos de animais, cordões, agulhas e outros materiais para rituais de invocação. (3 usos)

E escolhe duas posses especiais:

○ *Uma coleção de livros proibidos de ocultismo*, ou uma compilação reunida em um único e pesado tomo. Perigosos e recheados de informações sobre magia, entidades sobrenaturais e conhecimentos ocultos, seu estudo permite que você diga que *Nasceu Sabendo* esses assuntos. (5 usos)

○ Um *refúgio* construído em um lugar ermo, onde a sua má fama lhe garante sossego para trabalhar sem ser incomodado. Ali você encontrará tudo o que for necessário para seus rituais.

- Um estranho *amuleto*. Escolha seu poder especial:
- *Hipnótico*: ele exerce uma influência irresistível que sempre pode ser usada para *Manipular*.
 - *Protetor*: ignore resultados 10+ quando rolar *Ferimentos*.
 - *Vigilante*: com um alerta sutil que só você percebe, ele denuncia atividades sobrenaturais ocorrendo nas imediações.
 - *Divinatório*: quando manipular o amuleto, você pode receber uma *Visão* sem a ajuda de uma entidade superior e usando +noção para rolar.

MOVIMENTOS ADICIONAIS

○ Aprisionar

Quando você preparar uma armadilha para capturar um espírito menor e aprisioná-lo em uma garrafa ou outro objeto, role +noção. Com um acerto ele está à sua mercê, mas furioso. Com 10+ receba -1 contínuo para interações com ele. Com 7-9 receba -2 contínuo e marque 1 segmento em seu relógio. De qualquer maneira, o mestre escolherá quais são suas necessidades básicas:

- comida e bebida
- exposição prolongada a um elemento
- sexo
- sangue
- lágrimas
- atenção

Enquanto necessidades do espírito forem atendidas, você poderá *Invocar* seus poderes sem precisar prometer nada em troca, mas com uma penalidade igual aos pontos marcados no relógio. Apenas tenha cuidado ao libertar o espírito, pois ele pode querer se vingar!

○ Simpatia

Quando você dispõe de um objeto pessoal de alguém que pretende afetar em uma *Invocação*, ignore restrições de distância.

○ Vudu

Quando você faz um boneco de alguém que pretende afetar em uma *Invocação*, incorporando uma peça de roupa, sangue ou cabelo da vítima, considere todo resultado 7-9 como 10+.

○ Cabeça Aberta

Acrescente os *Orixás* à lista de espíritos aos quais você tem acesso. Orixás querem que o bruxo desenvolva a virtude que prezam.

○ Freguês

Quando pagar uma dívida para um espírito, receba +1 adiante para o próximo *Pacto* com ele.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, receba +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troco. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão Na Pressão. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

Ehefe

Não é o título que te dá direito sobre a terra. Ela precisa de mãos para ser trabalhada, precisa de braços para ser defendida. O teto também não se ergue sozinho sobre sua cabeça. É preciso gente. E eles não vão fazer nada de barriga vazia, sem suas famílias, sem a esperança de chegar a algum lugar. É preciso tempo, é preciso investimento. Mais que tudo, é preciso um pulso firme para guiar essa gente, pra ter certeza que eles vão se manter no rumo certo. Tens que ser perseverante se quiser tirar algum fruto dessa terra, aquela palavra que eles acrescentam antes do teu nome não basta.



Meu nome é _____

Eu vou...

- construir aqui o meu legado.
- conquistar uma posição de destaque.
- sobrepujar os meus inimigos.

Eu posso...

- dar um propósito para suas existências.
- dar a oportunidade de fazer parte de algo grandioso.
- fornecer os meios para que alcancem suas ambições

setembro/2014

versão 1.0

www.patreon.com/jptris

Um personagem de Sertão Bravio, por João Pedro Torres.

MOVIMENTOS DO CHEFE

Liderança

Quando seu bando luta por você, role +presença. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1. Ao longo do combate, gaste seus trunfos para:

- avançar sobre a posição do inimigo
- resistir a um avanço inimigo
- recuar de forma organizada
- dar sua misericórdia aos inimigos derrotados
- lutar até o último homem

Em uma falha, seu bando se volta contra você ou tenta te entregar para o inimigo.

Autoridade

Quando você invoca sua autoridade para dar uma ordem, role +presença. Então:

para personagens do Mestre:

Com 10+ eles obedecem. Com um 7-9 eles escolhem:

- Fazer o que foram mandados;
- Fingir que vão obedecer e depois fugir;
- Desafiá-lo abertamente;

para personagens de outros jogadores:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- Obedecer, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.
- Desobedecer, e neste caso eles estão Na Pressão. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.

MOVIMENTOS ADICIONAIS

○ Fama

Se passou-se tempo suficiente para as histórias de suas conquistas se espalharem, no começo da sessão role +escambo. Com um acerto, seu povoado recebe um afluxo de pessoas em busca de oportunidades, algo em torno de um quinto do sua comunidade atual. Com 10+ eles são empreendedores, escolha uma nova atividade e acrescente ao seu povoado a sobra e aperto associados. Com 7-9, escolha um aperto adicional:

- novas doenças vieram com eles (+doença)
- há fugitivos entre eles (+represálias)
- eles vivem despreocupadamente (+ócio)

○ Herança

Se passou-se tempo suficiente para as famílias de seu povoado crescerem, no começo da sessão role +comida. Com um acerto, sua comunidade cresce naturalmente, algo em torno de um terço de seu tamanho atual, então escolha uma nova atividade e acrescente ao seu povoado a sobra e aperto associados. Com 10+ eles estão bem encaminhados, ignore o novo aperto.

○ Aliados

Quando você se alia ao líder de outro assentamento, role +presença. Com um acerto você tem 1 trunfo. Enquanto a relação entre vocês for amigável, gaste seu trunfo para pedir ajuda em uma hora de necessidade:

- reforços: considere que seu bando dobrou de tamanho.
- mantimentos: eles enviam o suficiente para prevenir a fome.
- alerta: eles trazem para o seu conhecimento uma informação importante.

Com 7-9 eles a ajuda ainda virá, mas eles esperam algo em troca, adicione +obrigação como aperto.

POVOADO

Você comanda um contingente de cerca de 150 pessoas reunidas em um assentamento produtivo. Qual? Escolha um dos tipos abaixo e selecione 4 opções entre defesas, atividades e bônus. Para atividades e bônus, haverá (sobras/apertos)

○ Arraial

defesas:

- um bando de 40 homens bem armados (tamanho: médio, dano 3, alcance: médio, armadura 1, indisciplinados)

atividades:

- agricultura (comida +1/+fome)
- captura de índios (escambo +1,+prisioneiros/+represálias)
- extrativismo (escambo +1/+doença)
- mineração (escambo +2/ +fome)
- engenho (escambo +1/+ócio)
- mercado (escambo +1/+ócio)

bônus:

- favores do rei (escambo +1/+obrigação)

○ Aldeia

defesas:

- um bando de 60 guerreiros leais (tamanho: grande, dano 1, alcance: longo, armadura 0)

atividades:

- agricultura (comida +1/+fome)
- caça e pesca (comida +1/+fome)
- extrativismo (escambo +1/+doença)
- ataques aos invasores (escambo +1,+prisioneiros/+represálias)
- comércio com os caraibas (escambo +1/+doença)

bônus:

- o dobro da população normal (escambo +1/+doença)
- equilíbrio perfeito (escambo -1/-fome)

○ Quilombo

defesas:

- um bando de 40 homens com armas improvisadas (tamanho: médio, dano 2, alcance: curto, armadura 0)
- Uma paliçada rodeada por uma coleção de armadilhas (armadura +2 para defender o quilombo)

atividades:

- agricultura (comida +1/+fome)
- caça e pesca (comida +1/+doença)
- contrabando (escambo +1/+represálias)
- resgates (+crescimento/+represálias)
- forja (escambo +1/+fome)

bônus:

- metade da população normal (escambo -1/-fome)

Deficiências

Além disso, escolha um destes apertos:

- eles estão em péssimas condições (+doença)
- eles são toscos, desconfiados e perversos (+selvageria)
- eles são preguiçosos (+fome)
- eles são incompetentes (escambo -1)

TRALHA INICIAL

Fora seu povoado, você pode escolher como posse pessoal qualquer arma ou equipamento não especializado de outros ofícios, desde que com a aprovação do mestre.

tamanho do bando: pequeno (~20 homens) < médio (~40 homens) < grande (~60 pessoas) < milícia (+100 homens)

tamanho do povoado: pequeno(~150 habitantes) < médio (~300 habitantes) < grande (~750 pessoas) < vila (+1500 habitantes)

Povoado

tamanho:	sobras:	escambo
atividades:		comida
	apertos:	

Bando

tamanho:	rótulos:
dano*:	
armadura:	

*+1 dano vs. bandos menores ou com menor alcance,
-1 dano vs. bandos maiores ou com maior alcance.

MOVIMENTOS RELACIONADOS

Recompensas

Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença. Com 10+, você tem sobras, disponíveis para as necessidades da sessão. Com 7-9 você tem sobras, mas escolha um aperto. Em uma falha, ou caso sua posição seja desafiada, ou ainda se sua comunidade estiver sofrendo, ela passará por um aperto. O que as sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

o que os rótulos significam:

comida: quando houver sobra, você pode dispor dessa quantidade. (1 unidade é suficiente para alimentar um grupo pequeno por um mês).

crescimento: quando há um saldo positivo

doença: em um aperto uma doença se instalou e você está exposto.
escambo: representa bens que podem ser trocados, quando houver sobra, você pode dispor dessa quantidade.

fome: em um aperto sua comunidade não tem alimentos suficientes para subsistir, e encontrar comida torna-se sua preocupação principal.

ócio: em um aperto os membros de sua comunidade não tem o que fazer, então eles se ocupam com o que não deviam: eles agem de acordo com seus impulsos (conforme as ameaças que estão ativas).

obrigação: em um aperto suas responsabilidades para com alguém de fora se tornam urgentes e pesadas.

prisioneiros: quando houver sobra isso significa que seu último ataque resultou em cativos de que você pode dispor como preferir.

represálias: um aperto significa que seus inimigos do passado descobrem uma vulnerabilidade sua e usam-na para atacar com força total.

selvageria: em um aperto os fundamentos básicos da vida em sociedade caem por terra.

violência: quando houver sobra eles celebram com demonstrações de violência.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
- É pior do que parecia, receba +1 dano adicional.

Com 7-9, escolha:

- Você é derrubado.
- Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
- Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
- Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora.

Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troca. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

Malandro

Eles dizem que os parentes são sanguessugas. Eles reclamam de empregados preguiçosos. Eles se queixam do estado de suas casas, que tem goteiras, que precisam de uma nova demão de cal. Eles dizem que suas mulas só lhes dão trabalho. Eles jogam comida fora porque o gosto estava ruim. Depois vão à igreja, ajoelham-se diante do altar e pedem por uma vida melhor. Ah, como eu queria ter essa qualidade de problemas! Esses eu teria gosto em resolver. Ai então poderia passar o dia todo sentado no alpendre, bebendo cachaça jogando conversa fora.

Meu nome é _____

Eu vou...

- me vingar daqueles que me deixaram na miséria.
- pagar uma dívida e limpar o meu nome.
- ficar rico.

Eu posso...

- convencer qualquer um de qualquer coisa.
- fazer de você um homem rico.
- ser seus olhos e seus ouvidos.



setembro/2014

versão 1.0

www.patreon.com/jptris

Um personagem de Sertão Bravio, por João Pedro Torres.

MOVIMENTOS DO MALANDRO

Esquemas

Você sempre pode ver através das aparências e determinar o que as pessoas realmente querem e o que estão dispostas a fazer por isso. Quando você conhece alguém, escolha algo que eles desejam secretamente:

- descobrir algo que é feito pelas suas costas,
- impressionar alguém,
- eliminar ou neutralizar alguém que está em seu caminho,
- obter algo incomum,
- obter uma vantagem.

Ou algo que eles podem lhe dar em retribuição:

- alguma coisa valiosa,
- um favor.

Quando você menciona o assunto em uma conversa, eles escolhem uma retribuição para aquele desejo ou um desejo para aquela retribuição. Anote isso em seus contatos. Então, quando você lhes conseguir aquilo que desejam, eles lhe retribuem ou você escolhe:

- eles lhe pagam 1 moral e ficam em dívida com você.
- eles lhe pagam 3 moral.

Voltando com a Feijoada

Sempre que houver tempo ocioso ou entre sessões, diga em qual esquema você estava trabalhando. Então, role +noção. Com 10+ você conseguiu atender o seu contato e não se meteu em confusão. Com 7-9, escolha entre um ou outro.

Contatos

nome:	quer:	vai me dar:

E escolha mais um:

Astúcia

Quando você elabora um plano para conseguir algo que está fora do seu alcance, role +noção. Com um acerto você pode fazer perguntas ao Mestre. Com 10+, pergunte 3, com 7-9, 2.

- Que mentira eu preciso contar?
- Qual oportunidade eu devo aproveitar?
- Quem poderia me impedir?
- Quem poderia me ajudar?
- Quando vale aquilo, realmente?

Com uma falha, seu interesse parece suspeito.

Língua Afiada

Quando você conta uma mentira para *Manipular* alguém isso conta como influência. Além disso, com 10+ receba um trunfo para consertar a mentira caso ela seja questionada, sem prejuízos, desde que não haja prova em contrário.

Disfarce

Quando você se disfarça para se passar por alguém que você não é, role +presença. Com um acerto você é capaz de enganar um desavisado. Com 10+, receba também +1 adiante para interagir com ele.

Cara de Pau

Quando você pagar uma ficha de moral para fazer uma promessa ou pedir um favor, receba +1 moral, como se aquilo não tivesse te custado nada.

Sebo nas Canelas

Determine sua rota de fuga e role +calma. Com 10+ você dá o fora. com 7-9 você pode ir ou ficar, mas se você decidir ir isso terá um custo: você deixa algo para trás ou leva algo consigo, o Mestre te dirá o quê. Com uma falha você é pego no ato.

Finta

Quando você ilude deliberadamente seu oponente para *Sair na Porrrada*, role +presença ao invés de +casca.

Carta na manga

Quando recorrer a uma tática covarde ou dissimulada para *Sair na Porrada*, role +noção ao invés de +casca.

TRALHA INICIAL

Você começa com a roupa do corpo e uma faca ou punhal (dano 1, corpo a corpo). Ou, se sentir que está com sorte, você pode começar com *qualquer coisa* que pertença, na verdade, a outra pessoa. Neste caso, diga ao mestre o que é e como foi parar em suas mãos:

- é emprestado, e o dono espera que você complete uma tarefa para ele.
- é roubado, e você está sendo procurado por isso.
- é uma ferramenta de trabalho, e seu patrão espera que você cumpra suas responsabilidades.

E então adicione essa pessoa como um Contato.

ANOTAÇÕES

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, receba +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)
Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troco. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9 , faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?



O que o homem faz no paraíso? Não obstante todas as dádivas que estão ao seu alcance, ele é incapaz de demonstrar gratidão. Ele age de forma desrespeitosa e leviana, conspurcando com o seu pecado o presente de Deus. Quantas vezes ainda vamos repetir o erro de Adão e Eva? Porque não podemos ser a fraternidade que deveríamos ser desde o começo, vivendo nossas vidas com retidão, obedientes aos mandamentos do Senhor, e dedicando nossa obra à sua glória? Talvez se abandonarmos nosso egoísmo. Se abraçarmos a humildade, se nos tornarmos merecedores de seu amor. Talvez, então, possamos aspirar a conhecer a felicidade.

Meu nome é _____

Eu vou...

- garantir a salvação dos gentios dessa Terra.
- me redimir pelos meus pecados.
- me tornar um instrumento nas mãos de Deus.

Eu posso...

- mostrar o caminho para a redenção.
- trazer para os homens a bênção do divino.
- desarmar conflitos com o uso da razão e da diplomacia.



MOVIMENTOS DO MISSIONÁRIO

Vocação

Quando decidiu consagrar sua vida à obra de Deus você fez seus votos e foi recebido por uma congregação. Qual?

- **Companhia de Jesus, Ad Maiorem Dei Gloriam** (“Para a maior glória de Deus”, *virtudes*: abnegação e obediência)
- **Ordem de São Bento, Ora et Labora** (“Reza e Trabalha”, *virtudes*: disciplina e dedicação)
- **Ordem do Carmo, Zelo zelatus sum pro Domino Deo exercituum** (“Com zelo tenho sido zeloso pelo Senhor Deus dos exércitos”, *virtudes*: devoção e compaixão)
- **Ordem de São Francisco, Pax et Bonum** (“Paz e bem”, *virtudes*: humildade, simplicidade e justiça)
- **Ordem Dominicana, Laudare, benedicere, praedicare** (“Louvar, Abençoar, Pregar”, *virtudes*: persuasão e conhecimento)

Quando cumprir a expectativa de outro personagem, pergunte ao jogador se ele considera que você agiu de acordo com a virtude de sua congregação. Se ele disser que sim, receba +1 ponto de moral.

Escolha mais um (o outro torna-se um movimento adicional):

○ Intervenção Divina

Quando fizer uma prece sincera diante de um altar ou de posse de uma imagem em uma atitude respeitosa, escolha pelo que você roga:

- Bênção para a realização de uma tarefa
- Proteção para alguém
- Restauração de algo que está fora de seu lugar
- Revelação da escolha mais correta

Então role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1. Quando estiver em necessidade, gaste um trunfo, grite um expressão sagrada e escolha um efeito acordo com a sua prece:

- o curso dos acontecimentos é sutilmente alterado;
- conceder +1 adiante para uma rolagem de outro jogador.
- dissipar todo o dano dirigido a alguém em um único evento.
- exorcizar seres astrais.
- realizar uma cura de 2 pontos;
- remover uma debilidade.
- dissipar um encantamento.
- receber +1 adiante para *Sacar um Lance* ou *Sacar uma Pessoa*.
- pressentir um presságio.

MOVIMENTOS RELACIONADOS

Recompensas

Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença. Com 10+, você tem sobras, disponíveis para as necessidades da sessão. Com 7-9 você tem sobras, mas escolha um aperto. Em uma falha, ou caso sua posição seja desafiada, ou ainda se sua comunidade estiver sofrendo, ela passará por um aperto. O que sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

Sintonia

Quando você está em sintonia com seus seguidores pergunte a eles qual é a atitude mais acertada a se tomar e o Mestre vai lhe dizer. Se você tomar aquela atitude, receba +1 para qualquer rolagem naquele sentido. Se você tomar a atitude sugerida mas não alcançar o que pretendia, receba +1 moral.

○ Confraria

Sua pregação lhe valeu um grupo de admiradores. Eles o consideram seu líder espiritual e, embora não sejam fanáticos a ponto de abandonar suas vidas por você, dão grande valor aos seus ensinamentos e têm a sua pessoa na mais alta estima. Quem são eles? Escolha um grupo abaixo e selecione uma sobra e um aperto. A isso, adicione +1 comida como sobra e +deserção como aperto.

○ Irmãos da ordem (poucos)

sobras:

- eles compartilham da sua visão de mundo (+sintonia)
- eles são evangelizadores carismáticos (+1 orgulho)

apertos:

- eles sentem que você tem um compromisso moral com eles (+julgamento -deserção)
- eles não cultivam hábitos de higiene (+doença)

○ Selvagens convertidos (razoável)

sobras:

- eles são trabalhadores diligentes (+1 escambo)
- eles são agricultores eficientes (+1 comida)
- sua cultura é arraigada e brutal (+orgulho +violência)

apertos:

- eles estão em contato com o homem branco (+doença)
- sua cultura é frágil (+selvageria)

○ Uma paróquia (muitos)

sobras:

- eles estão envolvidos em comércio (+1 escambo)
- eles acreditam ser o povo escolhido (+orgulho +violência)

apertos:

- eles não cultivam hábitos de higiene (+doença)
- eles são toscos, desconfiados e perversos (+selvageria)

Seguidores

sobras:

escambo

comida

orgulho

apertos:

quantidade:

Festival

Quando você lidera seus seguidores na organização de um festival para celebrar sua cultura, role +orgulho. Com um acerto, sua influência cresce, atraindo mais pessoas para o seu rebanho. Além disso, com 10+ escolha duas das opções abaixo, e com 7-9, escolha uma:

- Ignore a rolagem de Recompensas na próxima sessão: a sobra está garantida sem apertos.
- Escolha um novo rótulo de sobra, de qualquer lista: ele será válido na próxima sessão.
- Você conseguiu mudar a mentalidade do seu povo: substitua um rótulo de aperto por outro de qualquer lista.

Com uma falha, ignore a rolagem de *Recompensas* na próxima sessão: o aperto está garantido!

quantidade de fiéis: poucos (~12 pessoas) < razoável (~30 pessoas) < muitos (~75 pessoas) < considerável (~150 pessoas)

TRALHA INICIAL

Você teve que se desfazer de todas as suas posses materiais ao entrar para a ordem. Mas você começa com uma bíblia, um rosário um crucifixo e talvez uma pequena imagem ou um cilício e pode escolher um destes (ambos valem 1 escambo):

- *Uma coleção de livros*, incluindo tratados teológicos, filosóficos e literatura. Seu estudo permite que você diga que *Nasceu Sabendo* esses assuntos. (5 usos)
- *Um instrumento musical* refinado, como um violino ou uma flauta. Quando você tocar música sacra, isso conta como influência para *Manipular* um ouvinte que não seja hostil.

MOVIMENTOS ADICIONAIS

○ Empático

Quando rolar *Recompensas*, independentemente do resultado, você sempre está em *Sintonia* com seus seguidores, mesmo que isto não esteja listado como uma sobra de sua comunidade.

○ Proteção Divina

Sua fé se manifesta em uma proteção inexplicável equivalente a uma armadura 1.

○ Carismático

Quando você tenta *negociar* ou *manipular* alguém, role +intuição ao invés de +presença

○ Guiado por Deus

Quando rolar *Recompensas*, use +intuição ou invés de +presença.

○ Consagrado

Dispense a prece em *Intervenção Divina*. Ao invés disso, role no princípio da sessão.

o que os rótulos significam:

comida: quando houver sobra, você pode dispor dessa quantidade. (1 unidade é suficiente para alimentar um grupo pequeno por um mês)
deserção: em um aperto o número deles diminui.
doença: em um aperto uma doença se instalou e você está exposto.
escambo: representa bens que podem ser trocados, quando houver sobra você pode dispor dessa quantidade.
julgamento: em um aperto eles vão colocar a culpa em você e vão agir.
orgulho: representa a auto-estima de um grupo, o que o mantém coeso. Quando houver sobra isso pode ser usado em um *Festival*.
selvageria: em um aperto os fundamentos básicos da vida em sociedade caem por terra.
sintonia: quando houver sobra você tem acesso ao movimento *Sintonia*.
violência: quando houver sobra eles celebram com demonstrações de violência.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, recebe +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troco. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?

Pai de Santo

O medo é o sinal de uma alma ferida. Uma alma maltratada, privada de alimento e vivendo na imundice não tem como fechar suas feridas. Para viver sem medo, uma pessoa tem que cuidar bem de sua alma. Isso significa investir-se de respeito, livrar-se de tudo o que não é puro e dedicar-se à fé, de coração. Ninguém ganha coisa alguma do Pai da Luz sem devoção ou disciplina. Agora, se você faz a sua parte, trabalha duro, com sabedoria, e se compromete com tudo o que é bom e grandioso, Olodumaré encherá sua vida de esperança, de força e de alegria, e a vitória será sua.

Meu nome é _____

Eu vou...

- transmitir o legado de meus antepassados.
- devolver ao meu povo seu orgulho perdido.
- me tornar uma fonte de paz e de harmonia.

Eu posso...

- lhes ajudar a encontrar a força que vem de dentro.
- afastar todo mau-olhado.
- fazer as forças da natureza trabalharem a seu favor.



MOVIMENTOS DO PAI DE SANTO

Santo de Cabeça

Quando você atendeu ao chamado e foi iniciado sua vida começou como um *Elegun*. Agora você compartilha seu corpo e espírito com um orixá, seu guia e protetor. Quem é ele?

- **Iansã**, orixá dos ventos e tempestades (*virtude*: bravura);
- **Iemanjá**, orixá das dos peixes e das águas (*virtude*: empatia);
- **Ogum**, orixá dos caminhos, da guerra e do ferro (*virtude*: orgulho);
- **Oxalá**, orixá da criação e da paz (*virtude*: perseverança);
- **Oxóssi**, orixá da floresta, da caça e dos caçadores (*virtude*: harmonia);
- **Oxum**, orixá das fontes e cursos d`água, da maternidade e do amor (*virtude*: graça);
- **Xangô**, orixá dos raios e trovões, da justiça e do fogo (*virtude*: justiça).

Quando cumprir a expectativa de outro personagem, pergunte ao jogador se ele considera que você agiu de acordo com a virtude seu orixá. Se ele disser que sim, receba +1 ponto de moral.

Escolha mais um (o outro torna-se um movimento adicional):

○ Incorporação

Quando realizar um ritual de purificação, role +intuição. Com 10+ você recebe 3 trunfos. Com 7-9, 2 trunfos. Com 6- você ainda recebe 1 trunfo, mas cuidado ao usá-lo! Depois, quando agir de acordo com o ímpeto do seu orixá (decisão do jogador), gaste seus trunfos para incorporá-lo e utilizar um de seus poderes:

(todos eles funcionam brevemente, apenas de acordo com a necessidade):

- **Iansã** (*ímpeto*: conquistar): invocar uma tempestade; invocar um vento súbito, momentâneo e poderoso; voar por pequenas distâncias.
- **Iemanjá** (*ímpeto*: ajudar): comunicar-se com criaturas aquáticas; respirar sob as águas; mover-se em águas revoltas; andar sobre águas tranquilas; ver um presságio na água (escolha do mestre); purificar água; curar 2 ferimentos com água.
- **Ogum** (*ímpeto*: lutar): corpo fechado (armadura 3, ignora dano penetrante); punhos de ferro (adiciona dano 1 a golpes desarmados); atacar com espada invisível (dano 3, corpo a corpo, preciso) moldar ferro; +1 adiante para *Sacar um Lance*.
- **Oxalá** (*ímpeto*: aperfeiçoar): barreira contra seres astrais; dissipar encantamentos; dissipar todo o dano dirigido a alguém em um único evento, conferir +1 temporário para casca, jeito ou noção (máximo 3, ou -debilidade); curar 2 ferimentos com barro.
- **Oxóssi** (*ímpeto*: preservar): comunicar-se com criaturas selvagens; invocar e comandar um animal; localizar algo ou alguém na floresta; atirar flecha invisível (dano 2, médio, penetrante); curar 2 ferimentos com ervas.
- **Oxum** (*ímpeto*: envolver): purificar água; curar 2 ferimentos com água; +1 adiante para *Sacar uma Pessoa*; estabelecer uma influência para *Manipular* alguém, conferir +1 temporário para presença (ou -marcado); tornar fértil.
- **Xangô** (*ímpeto*: comandar): produzir relâmpagos (dano 2 em um alvo ou dano 1 em uma área, distante); aticar fogo (+1 dano e explode); +1 adiante para *Sacar uma Pessoa*; atacar com machado invisível (dano 3, corpo a corpo, poderoso)

○ Povo de Santo

Seus ensinamentos conquistaram um grupo de admiradores (*quantidade*: razoável). Eles o consideram seu líder espiritual e, embora não sejam fanáticos a ponto de abandonar suas vidas por você, dão grande valor à sua orientação e o tratam muito afeto. Quem são eles? Escolha um grupo abaixo e selecione duas sobras e um aperto. A isso, adicione +deserção como aperto.

○ Uma rede clandestina de cativos

- sobras:
- o sofrimento faz com que vocês se conectem (+sintonia)
 - eles formam uma rede de solidariedade (+1 comida)
 - suas raízes compartilhadas os tornam fortes (+orgulho)
- apertos:
- sua saúde é frágil (+doença)
 - seus senhores são particularmente severos (+desespero)
 - eles são toscos, desconfiados e perversos (+selvageria)

○ Irmãos do quilombo

- sobras
- eles estabeleceram raízes (+1 comida)
 - eles são hábeis artesãos (+1 escambo)
 - a conquista da liberdade os tornou fortes (+orgulho)
- apertos:
- eles não cultivam hábitos de higiene (+doença)
 - eles são toscos, desconfiados e perversos (+selvageria)
 - eles sentem que você tem um compromisso moral com eles (+julgamento -deserção)

TRALHA INICIAL

Você começa com colares de contas, um cachimbo, búzios e o que quer que o culto cotidiano do seu orixá exija, totalizando 1 escambo.

MOVIMENTOS ADICIONAIS

○ Caminhos Abertos

Quando rolar *Recompensas*, independentemente do resultado, você sempre está em *Sintonia* com seus seguidores, mesmo que isto não esteja listado como uma sobra de sua comunidade.

○ Patuá

O axé de seu orixá lhe confere uma proteção equivalente a uma armadura 1.

○ Calejado

Quando você tenta negociar ou manipular alguém, role +intuição ao invés de +presença

○ Predestinado

Quando rolar *Recompensas*, use +intuição ou invés de +presença.

○ Alma lavada

Dispense o ritual de purificação em *Incorporação*. Ao invés disso, role no princípio da sessão.

○ Montaria

Quando rolar *Incorporação*, os outros jogadores, inclusive o mestre, recebem em conjunto a mesma quantidade de trunfos que você. Quando acharem que você está agindo de acordo com o ímpeto de um orixá qualquer, eles podem gastar esses trunfos para que você o incorpore.

Seguidores

sobras:			
	escambo	comida	orgulho
apertos:	quantidade:		

MOVIMENTOS RELACIONADOS

Recompensas

Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença. Com 10+, você tem sobras, disponíveis para as necessidades da sessão. Com 7-9 você tem sobras, mas escolha um aperto. Em uma falha, ou caso sua posição seja desafiada, ou ainda se sua comunidade estiver sofrendo, ela passará por um aperto. O que sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

Sintonia

Quando você está em sintonia com seus seguidores, pergunte a eles qual é a atitude mais acertada a se tomar e o Mestre vai lhe dizer. Se você tomar aquela atitude, receba +1 para qualquer rolagem naquele sentido. Se você tomar a atitude sugerida mas não alcançar o que pretendia, receba +1 moral.

Festival

Quando você lidera seus seguidores na organização de um festival para celebrar sua cultura, role +orgulho. Com um acerto, sua influência cresce, atraindo mais pessoas para o seu rebanho. Além disso, com 10+ escolha duas das opções abaixo, e com 7-9, escolha uma:

- Ignore a rolagem de *Recompensas* na próxima sessão: a sobra está garantida sem apertos.
- Escolha um novo rótulo de sobra, de qualquer lista: ele será válido na próxima sessão.
- Você conseguiu mudar a mentalidade do seu povo: substitua um rótulo de aperto por outro de qualquer lista.
- Com uma falha, ignore a rolagem de *Recompensas* na próxima sessão: o aperto está garantido!

o que os rótulos significam:

- comida**: quando houver sobra, você pode dispor dessa quantidade. (1 unidade é suficiente para alimentar um grupo pequeno por um mês)
- deserção**: em um aperto o número deles diminui.
- doença**: em um aperto uma doença se instalou e você está exposto.
- escambo**: representa bens que podem ser trocados, quando houver sobra você pode dispor dessa quantidade.
- julgamento**: em um aperto eles vão colocar a culpa em você e vão agir.
- orgulho**: representa a auto-estima de um grupo, o que o mantém coeso. Quando houver sobra, isso pode ser usado em um Festival.
- selvageria**: em um aperto os fundamentos básicos da vida em sociedade caem por terra.
- sintonia**: quando houver sobra você tem acesso ao movimento *Sintonia*.
- violência**: quando houver sobra eles celebram com demonstrações de violência.

quantidade de fiéis:

- ↑ considerável (~150 pessoas)
- muitos (~75 pessoas)
- razoável (~30 pessoas)
- poucos (~12 pessoas)

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, receba +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

MOVIMENTOS RELACIONADOS

Nas mãos do Pajé

Quando você se submete a um ritual de *Pajelança* envolvendo um poder forte, role +casca. Com 10+ você se mantém no controle. Com 7-9 o pajé escolhe: você recebe a condição associada àquela substância em caráter prolongado ou perde o controle. Com uma falha, a natureza está no controle.

Brincando com Fogo

Quando você tenta usar uma fonte de poder forte sem o acompanhamento de um pajé, role +casca. Com um acerto você consegue acessar aquele poder. Com 10+ escolha 2, com 7-9, escolha um:

- Obter um efeito positivo;
- Não receber a condição contínua;
- Manter o controle;

Independente do resultado, entram em ação os efeitos colaterais, temporariamente.

Recompensas

Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença. Com 10+, você tem sobras, disponíveis para as necessidades da sessão. Com 7-9 você tem sobras, mas escolha um aperto. Em uma falha, ou caso sua posição seja desafiada, ou ainda se sua comunidade estiver sofrendo, ela passará por um aperto. O que sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

Sintonia

Quando você está em sintonia com seus seguidores, pergunte a eles qual é a atitude mais acertada a se tomar e o Mestre vai lhe dizer. Se você tomar aquela atitude, receba +1 para qualquer rolagem naquele sentido. Se você tomar a atitude sugerida mas não alcançar o que pretendia, receba +1 moral.

Festival

Quando você lidera seus seguidores na organização de um festival para celebrar sua cultura, role +orgulho. Com um acerto, sua influência cresce, atraindo mais pessoas para o seu rebanho. Além disso, com 10+ escolha duas das opções abaixo, e com 7-9, escolha uma:

- Ignore a rolagem de *Recompensas* na próxima sessão: a sobra está garantida sem apertos.
- Escolha um novo rótulo de sobra, de qualquer lista: ele será válido na próxima sessão.
- Você conseguiu mudar a mentalidade do seu povo: substitua um rótulo de aperto por outro de qualquer lista.
- Com uma falha, ignore a rolagem de *Recompensas* na próxima sessão: o aperto está garantido!

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troca. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?



Yushã Kuru, a velha roxa, nos ensinou todos os remédios da mata. Ela ensinou os antigos, que ensinaram os seus filhos, até chegar no meu avô, que me ensinou. Mas não era só de remédio que a velha conhecia, ela sabia quais eram os venenos para enfeitiçar e matar. Se ela tinha inveja de uma moça bonita, enfeitiçava ela para ficar doente. Se um homem mexia com ela, ela dava um jeito de envenená-lo. Um dia descobriram seu segredo e ela teve que fugir. Mas não adiantou, foram atrás dela e a mataram. Meu avô me contou essa história para que eu tivesse juízo em usar o que ele me ensinou, era para ajudar as pessoas. Mas se precisar fugir, ele também me ensinou um jeito.

Meu nome é _____

Eu vou...

- acrescentar à nossa tradição a história de um grande feito.
- descobrir a verdade sobre algo novo.
- ganhar a confiança dos que vêm de fora.

Eu posso...

- guiá-los através dos mistério desta terra.
- mostrar o mundo sob outra perspectiva.
- torná-los fortes.



MOVIMENTOS DO PAJÉ

Mãe Natureza

Você é portador de um conhecimento ancestral acerca das propriedades medicinais e utilitárias da fauna e flora locais, essas são suas fontes de poder, e você sempre sabe como encontrar, extrair e aplicar essas substâncias. Você pode dizer que Nasceu Sabendo quando se tratar desse assunto.

Não tão fácil

Quando você procura por uma planta ou animal incomum naquela região, role +noção. Com 10+ você sabe onde ir e encontra o que quer. Com 7-9, o mestre escolhe:

- Você precisa da ajuda de alguém que conheça melhor a região.
- Você encontra algo parecido, que pode servir.
- Será preciso viajar para encontrar aquilo.

Pajelança

Quando você emprega os poderes da natureza conforme seu conhecimento, para benefício próprio ou de outra pessoa, escolha uma fonte de poder e role +noção. Com um acerto o usuário acessa todo o poder daquela fonte. Com 7-9 também entram em ação os efeitos colaterais, que são temporários. Com uma falha, o poder ainda age sobre o usuário, mas à sua própria maneira.

Em caso de poderes fortes, sempre que o usuário não for o próprio Pajé, ele está *Nas mãos dele*. Caso um não-iniciado tente usar uma fonte de poder forte sem o acompanhamento de um pajé, ele está *Brincando com Fogo*.

**Vide verso para os movimentos relacionados.*

Tribo

Você é o líder espiritual de sua tribo, uma posição prestigiada mas que também carrega muitas responsabilidades. Seus seguidores dependem de você para lhes guiar em segurança pelos mistérios do mundo. Seu comportamento depende da visão de mundo de suas tradições, como elas são? Escolha abaixo uma sobra e um aperto (você começa com uma quantidade razoável de seguidores). A isso, adicione +1 comida como sobra e +julgamento como aperto.

As tradições de seus antepassados...

sobras:

- são vividas no cotidiano (+sintonia, *quantidade*: muitos)
- são respeitadas com reverência (+orgulho)
- os ajuda a tirarem o máximo proveito da terra (+escambo)

apertos:

- são consideradas antiquadas (-julgamento +deserção, *quantidade*: poucos)
- já não são suficientes para manter a ordem social (+selvageria)
- são tolerantes quanto à presença do homem branco (+doença)

**Vide verso para os movimentos relacionados.*

Seguidores

sobras:		
	escambo	comida
		orgulho
apertos:		quantidade:

FONTES DE PODER

Fortes

Aliados poderosos, são respeitados como guias espirituais por sua capacidade transcendente. Produzem *Visão* e permitem acessar o plano astral, cada qual à sua maneira.

- **Jurema**, a árvore da eternidade. Sua raiz é raspada, deixada de molho e macerada para depois ser misturada no cauíim. Bebida em um ritual secreto, provoca o rompimento das fronteiras da mente e do tempo. *Poderes*: permite comunicação telepática, aciona *Sacar um Lance* com sucesso automático, aciona *Nasci Sabendo* para eventos do passado; confere +1 prolongado para presença (ou -marcado); *impeto*: entorpecer; *efeitos colaterais*: embriaguez, desidratação, ressaca, +debilitado.
- **Kambô**, o sapo purgante. A secreção raspada de sua pele é aplicada na ferida aberta com a ponta de um graveto em brasa. Conduz ao plano astral através de uma percepção amplificada da realidade. *Poderes*: confere +1 prolongado para jeito (ou -deficiente), elimina venenos e feitiços; *impeto*: purgar; *efeitos colaterais*: enjôo, desinteria, calor, +nervoso.
- **Lirio**, a erva-do-diabo. Suas folhas tem propriedades medicinais, como um poder fraco, podendo curar 1 ferimento. Mas suas partes mais poderosas são a raiz e as sementes, que maceradas e processadas em um ritual complexo, resultam em uma pasta que pode ser bebida ou aplicada à pele, conforme o resultado desejado. Conduz ao plano astral distorcendo a realidade. *Poderes*: Confere +1 prolongado para casca (ou -debilitado), aciona *Sacar um Lance* com sucesso automático; *impeto*: dominar; *efeitos colaterais*: sono profundo, desidratação, paranóia, +inseguro.
- **Mariri**, o cipó divino. Componente principal de uma bebida que inclui outras ervas e que é consumida em um longo ritual. Conduz ao plano astral através de uma jornada de auto conhecimento. *Poderes*: revela um presságio, confere +1 prolongado para calma (ou -nervoso); *impeto*: oprimir; *efeitos colaterais*: náuseas, vômitos, diarreia e delírios, +confuso.
- **Paricá**, a árvore dos feiteiros. Um rapé elaborado a partir das suas sementes trituradas, ou da resina que escorre do tronco descascado, é aspirado pelo nariz usando-se um canudo feito do osso de uma ave pernalta. *Poderes*: permite enxergar e se comunicar no plano astral, confere +1 prolongado para noção (ou -confuso), cura 2 pontos de doença; *impeto*: agitar; *efeitos colaterais*: sangramento das mucosas do nariz e da boca, +nervoso.
- **Urupês**, os cogumelos mágicos. Secos por meses, são fumados em um cachimbo especial. Conduz ao plano astral descolando o espírito do corpo. *Poderes*: permite o movimento livre e a comunicação no plano astral, confere +1 prolongado para intuição (ou -inseguro); *impeto*: desorientar; *efeitos colaterais*: paralisia, paranóia, +confuso.

TRALHA INICIAL

Você começa com um Maracá, uma ferramenta essencial para atuar no plano astral. Onde você o conseguiu?

- Você mesmo o fabricou, durante seu ritual de iniciação.
- Foi herdado de seu mestre quando ele lhe transmitiu o cargo de Pajé.

Escolha uma arma:

- Cajado (dano 1, corpo a corpo)
- Arco e Flecha (dano 1, longo, infinito)

Por fim, você possui uma pequena horta onde cultiva suas próprias plantas de poder, domesticadas para o seu uso. Escolha 1 vegetal de poder forte e 3 de poder fraco. Quando utilizar suas próprias fontes de poder em *Pajelança*, trate todo resultado 7-9 como 10+.

MOVIMENTOS ADICIONAIS

○ Percepção Extrassensorial

Você adquiriu uma percepção especial do que se passa no plano astral, agora você pode sempre pressentir anormalidades sutis.

○ Lógica Ancestral

Quando rolar *Recompensas*, use +noção ou invés de +presença

Fracos

Remédios e estimulantes reverenciados como presentes dos céus. Não considere esta lista como definitiva.

- **Andá-açu**, o fruto purgante. Ingerido, pode curar 1 ponto de doença nauseante. *Ímpeto*: purgar; *efeitos colaterais*: enjoo, diarreia.
- **Caapiá**, a erva-de-cobra. Suas raízes amassadas são colocadas sobre uma picada para eliminar um veneno e sua infusão pode curar 1 ponto de doença nauseante. *Ímpeto*: dissolver; *efeitos colaterais*: vômitos, azia, diarreia, hemorragia.
- **Copaiba**, **Capebe**, **Cabreúva** ou **Maçaranduba**, árvores cicatrizantes. Suas folhas ou o óleo extraído de sua madeira, aplicados em emplastros sobre machucados curam 1 ferimento. *Ímpeto*: endurecer; *efeitos colaterais*: inchaço, infecção.
- **Guaraná**, o fruto abençoado. A ingestão de seu suco pode curar 1 ponto de doença debilitante e conferir +1 casca temporário. *Ímpeto*: agitar; efeitos colaterais: insônia, +confuso temporário.
- **Ipadu**, a folha sagrada. Pode ser mascada pura ou acompanhada de resina. Elimina fome; elimina dor, +1 temporário para casca (ou -debilitado). Queimada pode revelar um presságio. *Ímpeto*: anestesiari; *efeitos colaterais*: insensibilidade, +nervoso temporário.
- **Jatobá**, árvore do equilíbrio. O chá de suas folhas, cascas e sementes pode curar 1 ponto de doença respiratória. *Ímpeto*: pacificar; *efeito colateral*: demora.
- **Jurubeba**, erva fortificante. É preparada em forma de infusão. Cura 1 ponto de doença febril. *Ímpeto*: apertar; *efeitos colaterais*: náuseas, vômitos, diarreia, cólicas
- **Mel**, o prêmio dos corajosos, pode ser aplicado sobre feridas para recuperar 1 ferimento ou ingerido para curar 1 ponto de doença respiratória ou febril. *Ímpeto*: adoçar; *efeitos colaterais*: infecção ou demora.
- **Petyma**, o fumo purificador. Suas folhas secas podem ser mascadas, enroladas em cigarros, trituradas para serem aspiradas em forma de rapé ou queimadas em cachimbos ritualísticos. Pode eliminar encantamentos e conferir +1 temporário para intuição (ou -inseguro). *Ímpeto*: viciar; *efeitos colaterais*: tosse; doença respiratória
- **Sangue**, humano ou animal, extraído ainda quente com cortes limpos e precisos e aplicado sobre ferimentos. Cura o equivalente ao dano aplicado ao doador e aciona *Sacar uma Pessoa* com o doador com sucesso automático. *Ímpeto*: contaminar; *efeitos colaterais*: contágio, demora.

○ Veneno

Quando você prepara um veneno usando uma fonte de poder, escolha um efeito colateral e uma forma de aplicação:

- *no sangue*: precisa ser aplicado a uma arma ou diretamente em um corte.
- *ingerido*: a vítima tem que comer ou beber o veneno.

Quando a vítima é envenenada, ela recebe imediatamente aquele efeito.

○ Transformação

Escolha um animal e uma fonte de poder forte. Quando você acessar o poder daquela fonte, você pode se transformar temporariamente naquele animal. Você perde as capacidades da forma humana mas mantém sua mente e recebe novas habilidades de acordo com o animal escolhido (exceto capacidades venenosas ou mágicas).

○ Efeito Estendido

Escolha um poder para ser seu aliado. Quando for bem sucedido em uma *Pajelança* com ele, ao invés de acessar todos os poderes de uma vez, receba 3 trunfos. Depois, gaste seus trunfos para acessar os poderes quando lhe for conveniente.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido (descontando armadura, se houver). Com 10+ o Mestre escolhe 1:

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, recebe +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

Com 6- o Mestre pode escolher uma opção da lista acima, mas isso implica em -1 dano.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio. Com um acerto, você está infectado, marque 1 ponto. Com 10+ todos os sintomas se manifestam, agora. Ao final da sessão, sua doença gera contágio para personagens que tiveram contato com você. Além disso, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção. Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é. Com 7-9 o Mestre lhe diz o que é. Com 6- você também diz o que é, mas aquilo pode ou não ser verdade. Em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma. Com 10+ você consegue. Com 7-9 você vacila: o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca. Com 10+ eles escolhem fazer o que você quer ou sofrer as consequências. Com 7-9 eles ainda tem que decidir, mas também podem escolher:

- recuar cuidadosamente e depois fugir,
- se proteger de sua ameaça (e você recebe -1 adiante),
- dar em troca algo que eles pensam que você quer,
- dizer o que você quer escutar.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca. Com um acerto, você consegue o que quer, mas pode ter troco. Com 10+, escolha:

- você sai ileso,
- você causa um ferimento terrível (+1 dano),
- você assusta seu inimigo (+1 adiante).

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito. Com 10+ você causa dano e permanece protegido. Com 7-9 você escolhe entre um ou outro. Independente do resultado, gaste um disparo.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
 - Pescando, role +calma,
 - Caçando, role +jeito,
- Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição. Com um acerto, o Mestre lhe dirá alguma coisa nova e interessante sobre a presente circunstância. Com 10+ ele lhe dará detalhes. Com 7-9 ele lhe dará apenas uma impressão. Conte, então, o que você viu!

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

para personagens do Mestre:

Com um acerto eles aceitarão sua oferta ou pedirão uma promessa antes de ceder. Com 10+ fica a seu critério satisfazer essa oferta ou cumprir essa promessa mais tarde, mas se você o fizer receba +1 moral. Com 7-9 eles vão pedir mais do que você está oferecendo ou vão pedir algo mais concreto em troca.

para personagens de jogador:

Com um acerto, eles escolhem o que querem fazer. Eles podem:

- *Rejeitar*, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.
- *Aceitar*, e neste caso: com 10+ eles recebem +1 moral e com 7-9 eles podem tomar 1 ficha de moral sua.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Enquanto vocês estiverem interagindo, gaste seus trunfos para fazer perguntas ao jogador:

- Seu personagem está falando a verdade?
- O que seu personagem está sentindo?
- O que seu personagem pretende fazer?
- O que seu personagem gostaria que eu fizesse?
- Como eu convenceria seu personagem a _____?

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção. Com 10+ faça ao Mestre 3 das perguntas listadas abaixo. Com 7-9, faça 1. De qualquer forma, receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?
- Quem realmente está no controle aqui?
- O que não é realmente o que parece aqui?



Uma semana de tocaia, esperando para pegar aqueles desgraçados. Estaria tudo certo se aquele filho da mãe não tivesse fugido pro mato. Não tive dúvida nenhuma em lhe acertar o lombo, se tivesse escapado para contar a história estaríamos todos perdidos. Não venha me falar em honra, isso não existe quando sua vida está em perigo. Quando seus companheiros estiverem caídos no chão, cuspidos sangue, quando sua mulher estiver gritando e você estiver encolhido num canto, se mijando de medo, aí eu quero ver se você não vai querer ter por perto alguém capaz de tomar uma atitude.

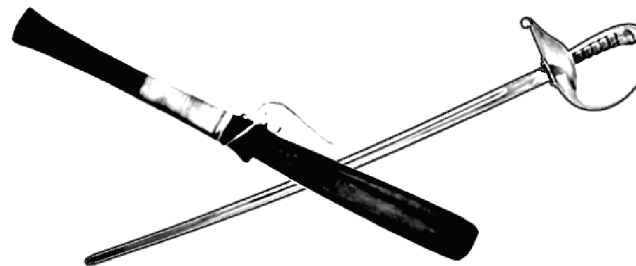
Meu nome é _____

Eu vou...

- tomar o que é meu por direito.
- provar meu valor vencendo um desafio.
- dar meu sangue por uma causa honrada.

Eu posso...

- proteger seus bens, seu pessoal e sua vida.
- dar à sua causa uma chance de vitória.
- entregar as cabeças de seus inimigos.



MOVIMENTOS DO SOLDADO

Escolha 2:

Casca Grossa

Você tem +1 armadura.

Durão

Quando estiver Na Pressão, role +casca ao invés de +calma

Estrategista

Quando Sacar um Lance durante um combate, role com +1.

Fatal

Escolha um grupo de armas. Sempre que causar ferimentos usando uma delas, adicione +1 dano.

Indomável

Quando entrar em combate com armas, role +casca. Com 10+ você tem 3 trunfos. Com 7-9, 2. Com uma falha você ainda tem um trunfo, mas receba -1 adiante. Durante a batalha, gaste seus trunfos para:

- Matar, incapacitar ou desarmar um PNJ que esteja a seu alcance (escolha do Mestre).
- Redirecionar o ataque de um personagem dentro do seu alcance para outro idem, ou para o vazio.
- Alcançar um personagem antes que ele tenha tempo de reagir.
- Ignorar todo o dano de um ataque direcionado a você.

Mestre

Quando lutar desarmado, você causa dano 2 ao invés de 1.

Olho no Olho

Quando Sacar uma Pessoa durante um combate, role com +1.

Perigoso

Depois de um ataque bem sucedido, role +presença. Com 10+ você tem 2 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Gaste um trunfo para para fazer contato visual com um PNJ presente, que vai travar ou hesitar, ficando impedido de agir até que você rompa o contato. Com uma falha, seus inimigos imediatamente o identificam como sua maior ameaça.

Protetor

Quando se posicionar para defender uma pessoa, objeto ou lugar sob ataque, role + casca. Com 10+ você tem 3 trunfos, com 7-9, 2. Com uma falha você ainda tem um trunfo, mas receba -1 adiante. Enquanto permanecer na defensiva gaste seus trunfos para:

- Interceptar um ataque direcionado ao seu protegido. Ele não sofrerá qualquer dano.
- Abrir as defesas do atacante, oferecendo a um aliado +1 adiante contra ele.

Além disso, se você usou pelo menos um trunfo e seu protegido for o personagem de outro jogador, isso conta como um sacrifício: tome 1 moral dele.

Valentão

Quando fizer ameaças para Manipular alguém, isso conta como uma forma de influência, role com +casca ao invés de +presença.

ARMAS

opções para qualquer arma:

robusto, ornamentado, munição em dobro

Armas Ancestrais

- Cajado (dano 1, corpo a corpo)
- Arco e Flecha (dano 1, longo, infinito, opção: grande -1 alcance)
- Lança/Azagaia (dano 2, corpo a corpo, arremesso, curto)
- Porrete/Tacape (dano 2, corpo a corpo)

Armas Cortantes

- Chicote (dano 1, perto, opção: afiado)
- Faca (dano 1, corpo a corpo, opção: afiada)
- Adaga (dano 2, corpo a corpo, arremesso, curto, opção: requintada)
- Facão (dano 2, corpo a corpo, opção: afiado)
- Machado (dano 2, corpo a corpo, poderoso, arremesso, perto opção: grande -arremesso)
- Espada (dano 3, corpo a corpo, preciso, opção: afiada, requintada)

Armas de Fogo

cada uma inclui pólvora e munição para 10 disparos.

- Bacamarte (dano 2, perto, área, recarga, opção: poderoso)
- Pistola/Garrucha (dano 2, curto, penetrante, recarga, opções: dupla, requintada)
- Escopeta (dano 3, curto, poderoso, recarga, opção: requintada)
- Carabina (dano 2, médio, penetrante, recarga, opção: raiada)
- Mosquete (dano 3, longo, recarga, trambolho, opção: baioneta)

o que os rótulos significam:

alcance (m):
corpo a corpo (-1) < perto (-3) < curto (-15) < médio (-50) < longo (-150)
afiado: corta que é uma beleza, dano +1;
área: fere todos os que estiverem dentro de uma certa área;
arremesso: pode ser atirado em direção a um alvo, o rótulo seguinte define o alcance neste caso;
baioneta: uma lâmina encaixada na ponta do cano permite uso em combate corpo a corpo, dano 2.
dupla: com dois canos você atira duas vezes antes de ter que recarregar;
grande: maior, mais pesado, mais dolorido, dano +1
infinito: despreze a contagem de munição, sempre tem mais uma;
ornamentado: coberto por desenhos intrincados e impressionantes;
penetrante: atravessa armaduras, então ignore-as;
poderoso: o impacto faz um belo estrago e pode derrubar um homem;
preciso: recompensa ataques cuidadosos, use +jeito ao invés de +casca;
munição em dobro: para quando não houver um paiol no caminho;
raiada: sua precisão é aprimorada, ampliando o alcance para longo;
recarga: demora um pouco para preparar um segundo disparo;
requintada: arma fina, de qualidade superior, vale mais que 1 escambo;
robusto: feito para durar, dificilmente quebra.
trambolho: muito grande para passar despercebida ou ser usada em espaços apertados, role com -1 para Atirar perto

TRALHA INICIAL

Primeiro, escolha sua origem:

- Uma pequena comunidade perdida no Sertão: você é um guerreiro respeitado e admirado, talvez um veterano ou um jovem talentoso. Seus companheiros sempre lhe darão ouvidos e farão o que estiver ao seu alcance para lhe ajudar. Se chegar a esse ponto, eles podem ser considerados como um bando (pequeno, dano 2, armadura 0). Você recebe uma Arma Ancestral extra, para emergências.
- A civilização: você tem um posto em algum fim de mundo e recebe a porcaria de um soldo. Você tem o rabo preso com a administração da colônia, mas tem o melhor equipamento: um colete de couro rígido (armadura 2), uma opção extra para uma de suas armas e equipamento de viagem. Suas posses são modestas (2 escambos).
- Melhor não tocar nesse assunto: o importante é que você já está aqui há bastante tempo para saber se virar sem precisar de ajuda. Você veste um gibão surrado (armadura 1), carrega algum equipamento de viagem e uns trocados (1 escambo).

Agora, escolha suas armas. Tenha bom senso: se você escolher algo que seu personagem não deveria ter acesso é bom ter uma boa explicação.

- duas armas ancestrais, uma opção e mais um movimento adicional.
- uma arma cortante, uma arma ancestral mais duas opções.
- duas armas cortantes com uma opção.
- uma arma de fogo, uma arma cortante mais uma opção.
- duas armas de fogo
- uma arma de fogo com uma opção

ANOTAÇÕES

REGRAS PARA O MESTRE

Objetivos

- Fazer com que a Terra de Santa Cruz pareça real.
- Tornar a vida dos personagens dos jogadores emocionante.
- Jogar pra ver o que acontece.

Sempre

- Descreva a situação.
- Siga os princípios.
- Siga as regras.
- Explore sua preparação.
- Seja sincero.

Princípios

- Faça com que eles se sintam lá.
- Construa e explore o cenário à medida que joga.
- Crie dilemas interessantes, e não tramas interessantes.
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores.
- Disfarce seus movimentos com ficção.
- Nunca revele seu movimento.
- Não se apegue às suas idéias ou aos seus personagens.
- Dê um nome, uma motivação e um medo para todos os seus personagens.
- Faça perguntas provocativas e elabore em cima delas.
- Responda com malícia e, de vez em quando, com um prêmio.
- Seja um fã dos personagens dos jogadores.
- Pense também fora de cena.
- Na dúvida, deixe os jogadores decidirem,
- Na dúvida, deixe seus personagens decidirem.
- Na dúvida, crie um cronômetro.
- Na dúvida, escreva uma questão.

Seus Movimentos

Informações:

- Revelar uma verdade desagradável.
- Dar sinais de uma ameaça iminente.
- Mostrar como alguma coisa é precária.
- Revelar algo incrivelmente belo.

Escolhas:

- Oferecer uma tentação.
- Colocar alguém contra a parede.
- Permitir, mas com uma consequência.

Consequências:

- Causar dano.
- Avançar uma doença.
- Tirar seus recursos.
- Voltar seus movimentos contra eles.
- Separá-los.
- Reuni-los.
- Mostrar o lado ruim de algo que eles têm.
- Dar oportunidade para alguma habilidade especial.

ou escolha um movimento de uma ameaça

E também

- Faça mapas loucamente.
- Devolva questões para quem pergunta, ou para o grupo.
- De vez em quando, interrompa a ação para descrever detalhes.
- Quando necessário, avance no tempo para a próxima cena interessante, ou para resolver um movimento.
- Passe para o próximo jogador na mesa, pergunte o que ele fazia enquanto isso. Conduza narrativas em paralelo.
- Faça pausas, siga seu ritmo.

DANO E FERIMENTOS

O valor de dano produzido por uma arma está indicado em sua listagem. Para outras fontes de dano, escolha um valor dessa lista:

0: agarrões, puxões, imobilizações, crianças atirando pedras.

1: golpes, quedas de mau jeito, adultos atirando pedras; pequenas queimaduras, insolação e a maioria das pequenas armas.

2: cair de costas de uma árvore ou do telhado ou de um cavalo, a maioria das armas brancas e algumas armas de fogo;

3: as armas mais mortais, a queda de um penhasco;

4: uma explosão, cair de cabeça.

5: um tiro de canhão, ser desmembrado ou amarrado a um barril de pólvora.

Sempre ignore armaduras em caso de queda ou explosão.

Os personagens dos jogadores sofrem dano quando:

- rolam 7-9 em *Na pressão* e o perigo iminente pode machucar,
- rolam 7-9 em *Sair na Porrada* ou *Atirar* e seu oponente está disposto e é capaz de revidar.
- o resultado do movimento realizado pelo personagem de outro jogador resulta em dano direcionado a ele, ou
- é a sua vez de realizar um movimento e você decide *Causar Dano*.

Então eles subtraem do dano o valor de sua armadura, se houver (a menos que o dano seja penetrante), marcam o resultado em seu cronômetro de Ferimentos e rolam *Ferimentos* para efeitos adicionais.

Ferimentos até o segundo segmento do cronômetro curam-se naturalmente com o tempo, você decide quando. Quando ultrapassam o terceiro segmento os jogadores pode optar por assumir uma debilidade qualquer (mas mantendo marcado o terceiro segmento). A partir daí, cada novo ferimento pode ser convertido em uma nova debilidade. Ferimentos marcados a partir do quarto segmento pioram com o tempo, cabendo também a você decidir. Quando o último segmento é marcado eles estarão mortinhos da silva, a não ser que recebam atenção imediata.

Quando um PNJ recebe ferimentos:

- 1: dano aparente, dor, concussão.
- 2: feridas abertas, perda de consciência, dor incapacitante, fraturas, choque. Provavelmente fatal.
- 3: metade das vezes significa morte instantânea, ou então ferimentos terríveis, choque e morte iminente.
- 4: morte instantânea, se eles tiverem sorte.
- 5: sangue, muito sangue.

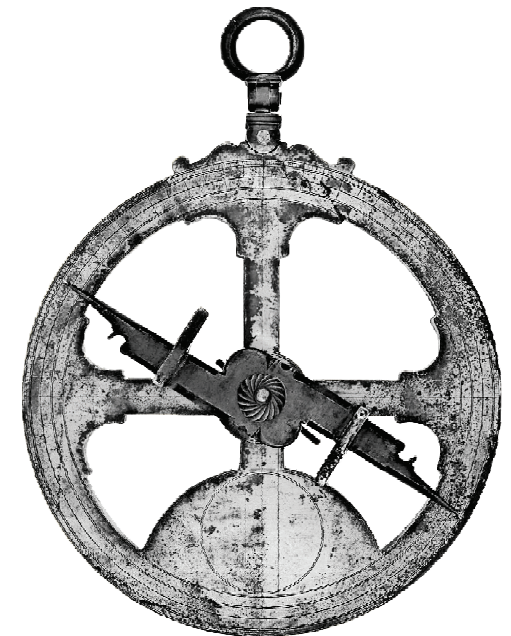
Quando um bando sofre danos:

- 1: alguns feridos, um ou dois seriamente feridos, nenhuma baixa. Eles debandam se não houver um líder.
- 2: muitos feridos, vários seriamente feridos, uma ou duas baixas. Eles debandam se seu líder for fraco E ausente.
- 3: ferimentos abundantes, muitos sérios e muitas baixas. Eles debandam se seu líder for fraco OU ausente.
- 4: ferimentos sérios em abundância, grandes baixas. Eles debandam mesmo com um líder forte e presente.
- 5: poucos sobreviventes, a maioria feridos, nenhuma lealdade.

Líderes e membros destacados recebem o mesmo dano que seu bando, a não ser que estejam deliberadamente se protegendo e deixando que eles lutem em seu lugar, nesse caso recebem -1 dano. O mesmo para PJs com um papel menor no bando.

**vide verso para como lidar com Doenças*

Mestre



MOVIMENTOS BÁSICOS

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma.

Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca.

Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca.

Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito.

Sobrevivência

Quando você procura por comida no Sertão, role de acordo com o método escolhido:

- Procurando frutos, raízes, mel ou usando armadilhas, role +noção,
- Pescando, role +calma,
- Caçando, role +jeito,

Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição.

Negociar/Manipular

Quando oferecer 1 escambo por algo, ou quando usar sua influência sobre alguém para manipulá-lo e conseguir o que quer, diga-lhes o que é e role +presença.

Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição.

Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção.

MOVIMENTOS ESPECIAIS

Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido.

Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio.

Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção.

MOVIMENTOS ESPECÍFICOS

usando substâncias perigosas do Pajé:

Nas mãos do Pajé

Quando você se submete a um ritual de *Pajelança* envolvendo um poder forte, role +casca.

Brincando com Fogo

Quando você tenta usar uma fonte de poder forte sem o acompanhamento de um pajé, role +casca.

liderando uma comunidade (política ou religiosa):

Recompensas

Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença.

liderando Seguidores (religiosos apenas):

Sintonia

Quando você está em sintonia com seus seguidores, pergunte a eles qual é a atitude mais acertada a se tomar e o Mestre vai lhe dizer.

Festival

Quando você lidera sua comunidade na organização de um festival para celebrar sua cultura, role +orgulho.

AMEAÇAS

Invasores

- Capitão do Mato (ímpeto: capturar e vender pessoas)
- Enxame de gente (ímpeto: consumir)
- Profeta (ímpeto: converter)
- Tirano (ímpeto: controlar)
- Posseiro (ímpeto: possuir terra)
- Conquistador (ímpeto: buscar e dominar)

Movimentos do Mestre para Invasores:

- Flanquear, encurralar ou cercar alguém.
- Atacar alguém subitamente, diretamente e com força.
- Atacar alguém cuidadosamente, escondendo o jogo.
- Sequestrar algo ou alguém, para chantagear ou obter informações.
- Dar uma demonstração de força.
- Dar uma demonstração de disciplina.
- Oferecer um acordo, exigindo uma concessão ou obediência.
- Tomar posse de um território: cercando, atacando ou fixando-se.
- Subornar os aliados de alguém.
- Estudar alguém cuidadosamente e atacar seu ponto fraco.

Sertão

- Vastidão (ímpeto: consumir recursos)
- Selva (ímpeto: frustrar a passagem)
- Frio (ímpeto: fragilizar)
- Calor (ímpeto: esgotar)
- Seca (ímpeto: negar água)
- Tempestade (ímpeto: tornar tudo mais difícil)
- Alagado (ímpeto: impedir a passagem por terra)
- Rio (ímpeto: ser imprevisível)

Movimentos do Mestre para o Sertão:

- Picar e envenenar.
- Disseminar uma doença.
- Revelar algo a alguém
- Demonstrar algo que todos possam ver
- Esconder algo
- Fechar o caminho
- Abrir caminho
- Mudar, alterar e reorganizar
- Oferecer um guia
- Apresentar um guardião
- Vomitara algo
- Levar algo embora: perdido, gasto ou destruído.

DOENÇAS E CONTÁGIO

Um personagem pode contrair uma doença quando:

- verifica-se, ao final da sessão, que ele teve contato com um personagem doente;
- ele falha em uma interação com um personagem infectado e você decide *Avançar uma Doença*;
- quando é a sua vez de realizar um movimento e você opta por *Disseminar uma doença*, da ameaça *Sertão*.

Então, o jogador rola *Doença*, utilizando como valor de contágio:

- a quantidade de doença de outro personagem de jogador que o infectou (considere o pior caso);
- a quantidade de segmentos marcados, na frente do jogo, no cronômetro da ameaça que está propagando a doença, -1;
- 1, se ainda não há uma frente de jogo relacionada.

Uma vez instalada, a doença vai progredir em 1 segmento:

- automaticamente, ao fim da sessão;
- quando, na sua vez, você escolhe *Avançar uma Doença*.

Perrengues

- Desastre (ímpeto: produzir o caos)
- Epidemia (ímpeto: saturar uma população)
- Condição (ímpeto: expor pessoas ao perigo)
- Costume (ímpeto: promover e justificar violência)
- Desilusão (ímpeto: dominar a força de vontade das pessoas)
- Sacrifício (ímpeto: destituir)
- Limites (ímpeto: empobrecer as pessoas)

Movimentos do Mestre para Perrengues:

- Alguém negligencia deveres, responsabilidades ou obrigações.
- Alguém fica furioso.
- Alguém toma medidas autodestrutivas ou inúteis.
- Alguém vem pedir ajuda.
- Alguém vem em busca de consolo.
- Alguém foge em busca de solidão.
- Alguém proclama a calamidade como uma punição divina.
- Alguém proclama a calamidade como sendo, na verdade, uma bênção.
- Alguém se recusa ou não consegue se adaptar às novas circunstâncias.
- Alguém traz junto seus entes queridos.

Brutos

- Quadrilha (ímpeto: atacar qualquer um que esteja vulnerável)
- Vagabundos (ímpeto: consumir os recursos de alguém)
- Vigias (ímpeto: atacar quem quer que se destaque)
- Culto (ímpeto: atacar ou incorporar pessoas)
- Multidão (ímpeto: rebelar-se, queimar e caçar bodes expiatórios)
- Família (ímpeto: cercar e proteger os seus)

Movimentos do Mestre para Brutos:

- Romper em violência aleatória.
- Fazer uma investida coordenada e com um objetivo coerente.
- Contar casos (verdades, mentiras, alegorias, sermões)
- Exigir consideração ou tolerância.
- Seguir cegamente ou desafiar uma autoridade.
- Apegar-se ou desafiar a razão.
- Dar uma demonstração de solidariedade e poder.
- Pedir ajuda ou a participação de alguém.

Pesadelos

- Feras
- Assombrações
- Espíritos da Floresta
- Troca-Peles

veja a ficha de Pesadelos para movimentos e detalhes específicos.

A cada vez que a doença avança, um sintoma se manifesta. Se houver uma debilidade entre os sintomas, o jogador pode optar por recebê-la ao invés de avançar a doença. Para uma doença, escolha 2 ou 3 sintomas:

- febre (calor, delírios, inconsciência, +inseguro)
- náusea (enjôo, vômito, cólica, diarreia)
- congestão (tosse, +debilitado)
- dor de cabeça (+confuso)
- fraqueza (+debilitado)
- dor no corpo (+deficiente)
- chagas (pústulas, +marcado)
- raiva (agitação, agressividade, +nervoso)

Assim como os ferimentos, os dois primeiros segmentos do cronômetro de uma doença curam-se naturalmente com o tempo. Quando o cronômetro de uma doença é completado, e permanece assim até o fim da sessão, aquele personagem morre. Introduza apenas uma doença de cada vez e nunca especifique a forma de transmissão dela: isso ninguém sabe ao certo.

REGRAS PARA O MESTRE

Objetivos

- Fazer com que a Terra de Santa Cruz pareça real.
- Tornar a vida dos personagens dos jogadores emocionante.
- Jogar pra ver o que acontece.

Sempre

- Descreva a situação.
- Siga os princípios.
- Siga as regras.
- Explore sua preparação.
- Seja sincero.

Princípios

- Faça com que eles se sintam lá.
- Construa e explore o cenário à medida que joga.
- Crie dilemas interessantes, e não tramas interessantes.
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores.
- Disfarce seus movimentos com ficção.
- Nunca revele seu movimento.
- Não se apegue às suas idéias ou aos seus personagens.
- Dê um nome, uma motivação e um medo para todos os seus personagens.
- Faça perguntas provocativas e elabore em cima delas.
- Responda com malícia e, de vez em quando, com um prêmio.
- Seja um fã dos personagens dos jogadores.
- Pense também fora de cena.
- Na dúvida, deixe os jogadores decidirem,
- Na dúvida, deixe seus personagens decidirem.
- Na dúvida, crie um cronômetro.
- Na dúvida, escreva uma questão.

Seus Movimentos

Informações:

- Revelar uma verdade desagradável.
- Dar sinais de uma ameaça iminente.
- Mostrar como alguma coisa é precária.
- Revelar algo incrivelmente belo.

Escolhas:

- Oferecer uma tentação.
- Colocar alguém contra a parede.
- Permitir, mas com uma consequência.

Consequências:

- Causar dano.
- Avançar uma doença.
- Tirar seus recursos.
- Voltar seus movimentos contra eles.
- Separá-los.
- Reuni-los.
- Mostrar o lado ruim de algo que eles têm.
- Dar oportunidade para alguma habilidade especial.

ou escolha um movimento de uma ameaça

E também

- Faça mapas loucamente.
- Devolva questões para quem pergunta, ou para o grupo.
- De vez em quando, interrompa a ação para descrever detalhes.
- Quando necessário, avance no tempo para a próxima cena interessante, ou para resolver um movimento.
- Passe para o próximo jogador na mesa, pergunte o que ele fazia enquanto isso. Conduza narrativas em paralelo.
- Faça pausas, siga seu ritmo.

NOMES



Nomes

Altair, Amaro, Álvaro, Bernardo, Caetano, Dirceu, Félix, Fernão, Gaspar, Jaime, Jairo, Joaquim, Júlio, Manoel, Martim, Matias, Plínio, Petrócio, Robério, Severino, Vitorio

Adelaide, Alzira, Benvinda, Celina, Dalva, Domenica, Emilia, Henriqueta, Iolanda, Isolda, Josefa, Magda, Mirtes, Quitéria, Rita, Rosa, Soraia, Teodora, Virginia, Zuleica

Álvares, Almeida, Anchieta, Andrade, Ávila, Borges, Cunha, Dias, Freire, Freitas, Garcia, Leão, Leme, Marinho, Martins, Montenegro, Paes, Pereira, Proença, Rajão, Reis, Rocha, Rodrigues, Sardinha, Silva, Souza, Torres

ou escolha um nome de santo, bíblico ou gringo.

Acir, Apoema, Antã, Ararunã, Awakari, Babau, Caiubi, Djekupé, Huarí, Iapií, Iberê, Itagiba, Itambe, Jaguanã, Jari, Juacir, Jumã, Kanauã, Karamirã, Kauã, Kopenawa, Macunaima, Maiarim, Moacir, Peri, Pindará, Pionim, Porã, Prepori, Raoni, Sepé Tapaíé, Teçá, Totomai, Tucutu, Ubatã, Ubirajara, Ubiratan, Uirá, Upiara, Werá, Yacamin

Adana, Amandí, Anai, Aruanã, Bartira, Cendira, Coema, Eçabara, Eçauna, Eirapuã, Inã, Ibotira, Iracema, Iraci, Iúna, Jaçara, Jacina Jaciara, Juma, Joaci Jupira, Jurandira, Jurecê, Jurema, Kaiulu, Kãñipaka, Kuana, Kuaraxi, Maíra, Mani, Moema, Nanine, Niara, Potira, Taci, Tacira, Tainaça, Tataty, Uiaira

Akin, Azekel, Babu, Badu, Banga, Bomani, Chaga, Chisulo, Danjuma, Efunsegun, Gamba, Gana, Ike, Iniko, Issa, Jaja, Juma, Kambami, Kofi, Kumi, Lumumba, Mosi, Mwaka, Ndulu, Njanu, N'Kono, Olugbenga, Orum, Pupa, Rafiki, Sekou, Sule, Tano, Thembi, Wanjala, Zebenjo, Zuri

Adetoun, Ainka, Baba, Bukola, Chinara, Dalila, Danuwa, Dziko, Eshe, Fayola, Hazika, Iruwa, Jani, Juba, Kajumba, Kamilah, Keli, K'tusha, Latasha, Luana, Lulu, Mene, Milumbe, Nala, Ndidi, Njeri, Olayinka, Oluremi, Randa, Sanjo, Thema, Titilayo, Vana, Xetsa, Ya, Yejide

Mas nomes negros são proibidos. Mais comuns são nomes coloniais ou apelidos.

Locais

Arraial, Vila, Porto ou Missão de: Boa Sorte; Bom Jesus; Carmo; Mariana; Nossa Senhora do Amparo, da Conceição, das Neves; Nova; Rica; Sacramento; Santa Clara; Santa Fé; Santa Inês; Sant'Anna; Santo Amaro; Santo Ângelo; Santo Antônio; São Francisco; São João; São Jorge; São José; São Lourenço; São Luiz; São Miguel; São Nicolau; São Pedro; São Sebastião; São Vicente; das Águas Claras; da Aldeia; (da Borda) do Campo ou da Mata; do Desterro; dos Pinhais; do Prado; do Rio Pardo do Rio Preto; da Serra, do Sul; del Rey ou de (nome indígena)

Aca- ca -açu
Aiuru- ce -ara
Ara- çu -auá
Aru- ji -bira
Bol- ju -canga
Botu- o -catu
Guá- qua -cy
Guará- que -emby
Ipa- ra -eté
Ira- ru -exu
Ita- -guá
Mara- -iba
Para- -já
Pira- -ji
Taba- -mambu
-mbé
-mirim
-nguá
-oca
-opeba
-panema
-piranga
-porã
-poranga
-puã
-quara
-tama
-temi
-tiba
-tinga
-tininga
-tuba
-uba
-una

quilombos recebem nomes genéricos: Amparo, Lagoa, Lapa, Rio, Ribeirão, Alto, Serra, Buraco, Saco, Brejo, Xique-xique, Pedra das Abóbora, das Almas, das Antas, do Baú, das Cabras, da Cachoeira, da Cotia, dos Ferros, do Mato, das Mercês, do Peixe, dos Porcos, da Ribeira, da Serra, do Tatu ou qualquer combinação com nomes indígenas ou coloniais ou um diminutivo

primeira sessão



Recursos

mantimentos e afins:
adornos, água potável, animais de criação, armas, carne, cobertores, conservas, drogas do sertão, equipamentos, ferramentas, frutos, grãos, lenha, medicamentos, munição, roupas, sal

necessidades básicas:
abrigo, acesso, aplausos, autorização, benção, cerca, fé, espaço, lazer, lealdade, liberdade, luxo, parentes, saúde, segurança, status, tempo, trabalho

produtivos:
conhecimento, contatos, especialistas, informação, livros matéria-prima, posição estratégica, tecnologia

Tipos de Ameaça

Invasores
Capitão do Mato, Enxame de gente, Profeta, Tirano, Posseiro, Conquistador

Pesadelos
Feras, Assombrações, Espíritos da Floresta, Troca-Peles

Sertão
Vastidão, Selva, Frio, Calor, Seca, Tempestade, Alagado, Rio

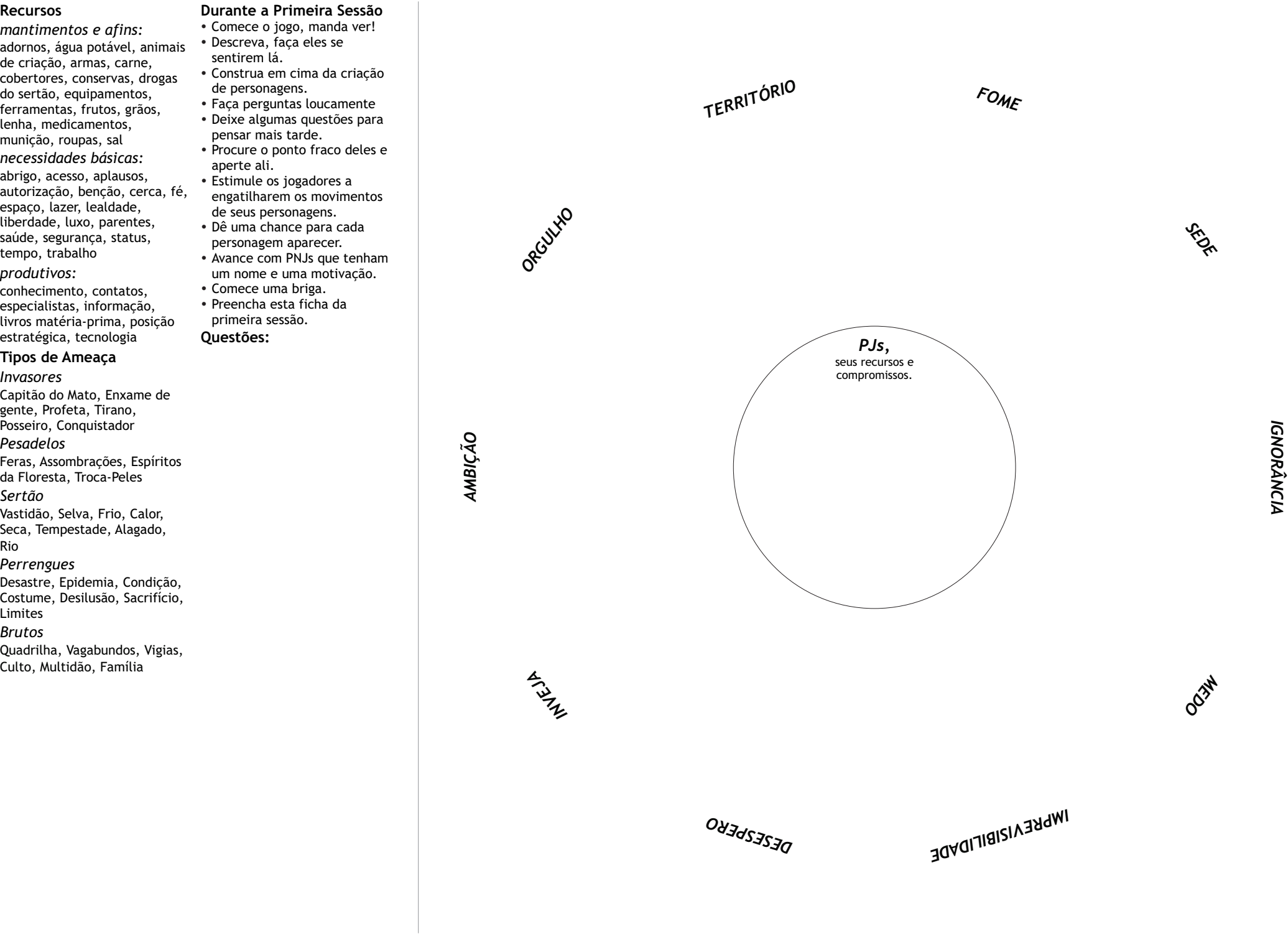
Perrengues
Desastre, Epidemia, Condição, Costume, Desilusão, Sacrifício, Limites

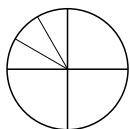
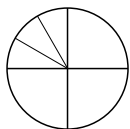
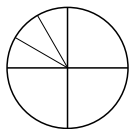
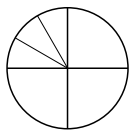
Brutos
Quadrilha, Vagabundos, Vigias, Culto, Multidão, Família

Durante a Primeira Sessão

- Comece o jogo, manda ver!
- Descreva, faça eles se sentirem lá.
- Construa em cima da criação de personagens.
- Faça perguntas loucamente
- Deixe algumas questões para pensar mais tarde.
- Procure o ponto fraco deles e aperte ali.
- Estimule os jogadores a engatilharem os movimentos de seus personagens.
- Dê uma chance para cada personagem aparecer.
- Avance com PNJs que tenham um nome e uma motivação.
- Comece uma briga.
- Preencha esta ficha da primeira sessão.

Questões:





CRIANDO FRENTES

Use suas anotações da primeira sessão como um ponto de partida, use o que você sabe a respeito daqueles personagens para desafiá-los.

1. A motivação de algo ou alguém será uma ameaça para eles. Escolha qual:

Fome	Desespero
Sede	Inveja
Ignorância	Ambição
Medo	Orgulho
Imprevisibilidade	Território

2. Crie 3 ou 4 ameaças relacionadas:

<i>Invasores</i>	<i>Perrengues</i>	<i>Sertão</i>
Capitão do Mato	Desastre	Vastidão
Enxame de gente	Epidemia	Selva
Profeta	Condição	Frio
Tirano	Costume	Calor
Posseiro	Desilusão	Seca
Conquistador	Sacrifício	Tempestade
<i>Brutos</i>	Limites	Alagado
Quadrilha	<i>Pesadelos</i>	Rio
Vagabundos	Feras	
Vigias	Assombrações	
Culto	Espíritos da Floresta	
Multidão	Troca-Peles	
Família		

3. Para cada ameaça, imagine seu plano ou curso de ação e crie presságios usando seus respectivos cronômetros.
4. Pense no que poderia acontecer de pior e escreva um futuro sombrio.
5. Pense no que está em jogo, aquilo que seria interessante ver como vai se resolver durante o jogo, e escreva algumas questões.
6. Liste o elenco para esta frente.
7. Use os cronômetros adicionais para mapear outros acontecimentos.

Frente

setembro/2014

versão 1.0

www.patreon.com/jptrs

Material para o mestre de Sertão Bravio, por João Pedro Torres.



Ameaça 1

título:

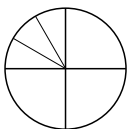
tipo:

impulso:

descrição e elenco:

movimento personalizado:

presságios:



Ameaça 2

título:

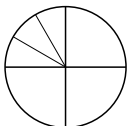
tipo:

impulso:

descrição e elenco:

movimento personalizado:

presságios:



FRENTE

título:

expressa:

futuro sombrio:

questões:

Ameaça 3

título:

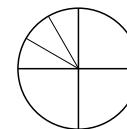
tipo:

impulso:

descrição e elenco:

movimento personalizado:

presságios:



Ameaça 4

título:

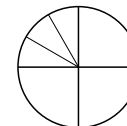
tipo:

impulso:

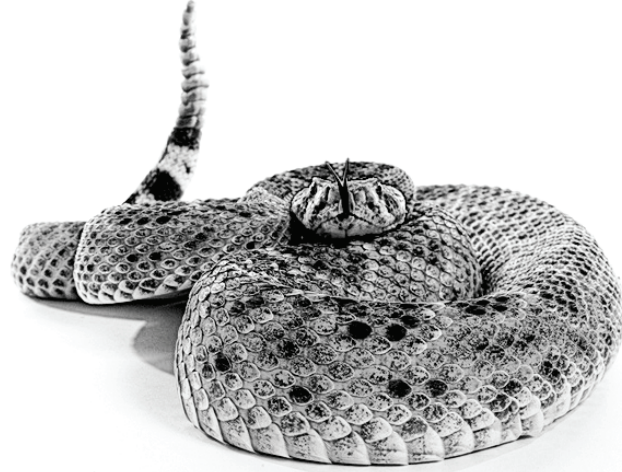
descrição e elenco:

movimento personalizado:

presságios:



pesadelos



ASSOMBRAÇÕES

- **Acá Peré**, um velho índio que vaga com a cabeça rachada. Aproxime-se e dali surgirá um enxame de abelhas furiosas! (*impeto*: enganar e aterrorizar)
- **Avasati**, um espírito maligno que age como uma doença, ou vice-versa. A vítima infectada ouve pensamentos que não são seus, começa a agir de forma estranha, torna-se sonâmbula e, por fim, é totalmente possuída por outra consciência (*impeto*: obter um novo corpo)
- **Boitatá**, "Há também outros (fantasmas), máxime nas praias, que vivem a maior parte do tempo junto do mar e dos rios, e são chamados *baetatá*, que quer dizer *cousa de fogo*, o que é o mesmo como se se dissesse *o que é todo de fogo*. Não se vê outra coisa senão um facho cintilante correndo para ali; acomete rapidamente os índios e mata-os, como os curupiras; o que seja isto, ainda não se sabe com certeza." (Padre José de Anchieta) (*impeto*: atrair)
- **Curacanga**, “Quando qualquer mulher tem sete filhas, a última vira Curacanga, isto é, a cabeça lhe sai do corpo, à noite, e em forma de bola de fogo, gira à toa pelos campos, apavorando quem a encontrar nessa estranhar vagabundeação.” (Basílio de Magalhães, Folclore no Brasil). (*impeto*: comunicar o indizível)
- **Fantasma**, também chamado ghede, egun ou anhã, é uma pessoa falecida presa entre este mundo e o próximo. (*impeto*: atormentar os vivos até conseguir sua redenção)
- **Jurupari**, demônio da escuridão, vista os sonhos dos homens trazendo os mais terríveis pesadelos, enquanto tapa suas bocas para que não gritem. (*impeto*: sufocar)
- **Matita Perera**, espírito matreiro conhecido por um assovio elusivo e insistente, como que de um pássaro. Quando se manifesta apresenta-se como uma velha, e o que ela quer mesmo é um pouco de fumo ou cachaça. Transmite sua maldição perguntando “quem quer?”, se uma moça responder “eu quero”, ela será a próxima matita. (*impeto*: perturbar).
- **Mbai-aib**, espírito maligno do desespero, calamidades e notícias ruins. Aparece em situações de dor e desespero. Quando manifesta-se na terra, o faz como uma revoadada de pássaros de mau agouro (como urubus). Na sua presença, homens podem ter dores intensas, contrair uma doença ou sofrer terríveis pesadelos. A única maneira de evitar estes efeitos é destruir os pássaros, o que vai irar o Mbai-aib. (*impeto*: regozijar-se com a desgraça).
- **Mula sem cabeça**, supostamente a amante amaldiçoada de um padre, galopa à noite pela freguesia, assustando os moradores com seus relinchos infernais, ou com seu choro humano. E ainda cospe fogo! (*impeto*: desafiar a razão).
- **Sa’si**, espírito travesso, assume muitas formas, incluindo a de um negrinho com um cachimbo e um gorro vermelho e a de um redemoinho. (*impeto*: divertir-se às custas dos outros)

Movimentos do Mestre para Assombrações:

- Agourar um determinado curso de ação.
- Revelar-se como uma visão apavorante.
- Sumir no ar.
- Atacar alguém desprotegido.
- Atacar de forma súbita, inesperada e não-natural.
- Ofender ou provocar alguém
- Oferecer algo para alguém com segundas intenções.
- Perturbar insistentemente até conseguir o que quer.
- Profanar, corromper ou adulterar algo ou alguém.
- Desafiar a sanidade.

ESPÍRITOS DA FLORESTA

- **Anhangá**, um espírito diabólico que possui animais para combater caçadores. (*impeto*: frustrar caçadores).
- **Curupira**, “É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios que os brasis chamam de Curupira, que acometem aos índios muitas vezes no mato, dão-lhe de açoites, machucam-nos e matam-nos. São testemunhas disto os nossos irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles. Por isso, costumam os índios deixar em certo caminho, que por ásperas brenhas vai ter ao interior das terras, no cume da mais alta montanha, quando por cá passam, penas de aves, abanadores, flechas e outras coisas semelhantes, como uma espécie de oblação, rogando fervorosamente aos Curupiras que não lhes façam mal". (Padre José de Anchieta). Apesentam-se com diversas formas, frequentemente anãs, com pelo, olhos e dentes coloridos e pés voltados para trás ou outras bizarrices anatômicas. O chamado Kurupi dá mais de uma volta com seu falo ao redor da barriga. O chamado Caipora ou Curê-ru monta um queixada e comanda um bando desses animais. O chamado Motocu emprega o fogo como arma. O agressivo Bolaro usa armadilhas para capturar homens e devorar-lhes o cérebro. (*impeto*: proteger as matas)
- **Mãe do Ouro**, entidade que assume a forma de uma enorme bola de fogo ou de uma mulher resplandescente e jazidas de ouro ou minerais (*impeto*: equilibrar a mineração)
- **Flor-do-mato**, uma menina loira de cabelos lisos, caprichosa e vingativa, que habita bosques de árvores frutíferas. (*impeto*: chamar atenção)
- **Iara**, às vezes uma bela dama de cabelos verdes, às vezes um ser metade mulher e metade peixe, sempre habita rios ou lagos. Conhecida pelo seu canto irresistível, diz-se que protege tesouros escondidos na água. (*impeto*: seduzir)
- **Iguipara**, também conhecidos como negro ou caboclo d’água, são humanoides aquáticos de hábitos noturnos e olhos profundos. Tornado dos pescadores, são conhecidos por virar canoas. Tem um paladar especial para algumas partes humanas: olhos, dedos, nariz e genitália. (*impeto*: infestar as margens)

Movimentos do Mestre para Espíritos da Floresta:

- Emitir avisos de sua presença protetora.
- Deixar traços de sua presença funesta.
- Deixar marcas permanentes.
- Revelar seu esplendor de forma fugaz.
- Agir para proteger seu santuário.
- Atacar preventivamente.
- Atrair, e então atacar violentamente.
- Ocultar ou obstruir trilhas, apagar rastros, afugentar caça.
- Sabotar ou destruir alguma coisa.
- Isolar e caçar alguém.

o que os rótulos significam:

bando: são muitos, e atacam juntos.
encouraçado: naturalmente casca grossa, armadura 1.
enorme: grande o suficiente para fazer com você o que os gatos fazem com os ratos. Por isso, em combate, conta como um bando pequeno.
enxame: você não pode contá-los, melhor fugir.
furtivo: quando você vê, já é tarde demais.
grande: o suficiente para conseguir derrubar um homem adulto.
inteligente: esperto o suficiente para aprender alguns truques e se adaptar às circunstâncias
pequeno: um adulto poderia agarrá-lo sozinho.
poderoso: portador de uma força física descomunal.
rápido: seus olhos mal podem acompanhar seus movimentos.

FERAS

- **Boiúna**, negra e gigantesca cobra d’água (furtivo, enorme, inteligente, *impeto*: agarrar e puxar para o fundo)
- **Jacaré-Açu**, com mandíbulas que quebram ossos (furtivo, encouraçado, grande, *impeto*: morder e não soltar mais)
- **Mapinguari**, grande, peludo, pode andar só com as patas de trás e usar as mãos para agarrar (poderoso, enorme, inteligente, *impeto*: comer carne, especial: bafo nauseante)
- **Onça**, a melhor caçadora do sertão (grande, furtivo, rápido, *impeto*: caçar)
- **Piranhas**, se cair na água, já era (enxame, *impeto*: consumir)
- **Queixada**, porco do mato dotado de presas, as quais estala quando acuado, produzindo o som que lhe dá o nome. É conhecido pela tenacidade com que se defende, em uma mandada, nenhum queixada é deixado para trás. (bando, pequeno, *impeto*: reagir violentamente)
- **Sucuri**, assustadora cobra d’água, também conhecida como anaconda, mata por estrangulamento (furtivo, grande, *impeto*: estrangular)

Movimentos do Mestre para Feras:

- Flanquear, encurralar ou cercar alguém.
- Atacar alguém furtivamente.
- Atacar alguém frontalmente, mas sem aviso.
- Fugir para tentar de novo mais tarde.
- Matar e devorar animais domésticos
- Roubar carne.
- Capturar alguém.

TROCA-PELES

- **Boto**, deixa as águas para transformar-se em um rapaz sedutor (*impeto*: seduzir)
- **Capelobo**, um lobisomem que ao invés de lobo assume a forma de algo entre uma anta, um porco-do-mato e um tamanduá. Conhecido pelas pegadas redondas e por sugar o sangue ou os miolos de sua vítima. (*impeto*: sugar)
- **Kanaíma**, espírito vingativo que possui corpos, humanos ou animais, com um único objetivo: caçar seus inimigos, torturá-los e conduzi-los a uma morte agonizante. (*impeto*: vingar-se)
- **Licantropo**, lobisomem ou quibungo, estará ele buscando refúgio no novo mundo? (*impeto*: entregar-se à selvageria)
- **Marajigoana**, ser desprezível capaz de copiar a forma de alguém perfeitamente. (*impeto*: infiltrar-se)

Movimentos do Mestre para Troca-Peles:

- Infiltrar-se.
- Dar sinais de sua anormalidade.
- Revelar o que há em seu coração.
- Oferecer ou fazer algo para alguém com segundas intenções.
- Revelar um apetite avassalador.
- Fugir para viver mais um dia.
- Transformar-se para aplicar toda a sua força e habilidade.
- Capturar alguém.
- Saciar-se com alguém.
- Violar ou corromper algo ou alguém.