

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.

[imagem de um bandeirante confiante]

Começou com o primeiro lusitano que avistou estas terras misteriosas desde uma caravela e pensou: „que riquezas não estarão escondidas detrás daqueles morros? „A visão era sedutora, não só porque trazia a promessa de chão firme depois de quarenta dias ao mar, mas também porque era terra desconhecida, virgem, apenas esperando quem ousasse tomá-la. E foi o que fizeram nossos avós, consagrando-na como Terra de Santa Cruz.

Mal sabiam eles da oposição que fariam a mata cerrada e os bárbaros que já aí habitavam. Não seria sem o empenho de sangue, suor e fê que conquistaríamos o direito de plantar aqui nosso marco. E quando o fizemos, ainda atraímos a inveja de outras nações, que ousaram desafiar os nossos domínios e tiveram de ser expulsas. Todavia é preciso nos manter vigilantes contra a ameaça de invasões. Os fortes na costa se tornam, portanto, cada vez mais valiosos, à medida que as vilas crescem em tamanho e importância.

Graças a Deus encontramos aqui o caminho da prosperidade. A colônia hoje é uma comunidade de bons cristãos, cujo trabalho na terra faz com que ela produza bem, sobretudo a cana-de-açúcar. Hoje temos moendas que não param e tachos que não esfriam. Todos os anos as naus partem carregadas do ouro branco e voltam trazendo todo tipo de gente, que vem ao novo mundo em busca da sorte. Felizmente, esta é uma terra vasta, e há de haver um lugar para todos os que tiverem boa-fé. Mas, para isso, teremos que enfrentar a tarefa de ganhar distância da costa e desbravar o sertão.

É chegada a hora, portanto, de ir buscar aquelas riquezas escondidas detrás da serra. Lá, há terra por ser cultivada, e nós temos bocas para alimentar. Lá, há almas para serem salvas, e temos o dever sagrado de levar a todos os povos a palavra de nosso senhor Jesus Cristo. E lá há ouro. O sabemos porque já o encontraram os castelanos na cordilheira. Portanto, há de haver oportunidades para todos. Sabemos que nos esperam feras, setas envenenadas e o desconhecido. Mas corre em nossas veias o sangue de homens que ousaram lançar-se ao oceano incógnito sem saber se voltariam vivos. E deles herdamos a coragem!

[imagem de um índio intimidador]

Eram temíveis nossos inimigos. Guerreiros habilidosos, sorrateiros, nos obrigavam a ficar alertas quando andávamos por aqui, nas terras altas. Era um dever deles proteger a casa de seus antepassados. Mas antigamente nós confiávamos em nós mesmos, e a floresta nos sussurrava histórias de caça grande e fácil. Frequentemente chegávamos perto demais, testando o limite, querendo mais e zombando das velhas histórias. Provocávamos. E eles respondiam com brutalidade. Quando víamos os rostos com pintura negra eles já estavam tirando nosso sangue. Sempre imprevisíveis, sempre fatais. Orgulho ferido, tínhamos que tirar satisfação, e acontecia tudo de novo. E de novo. Ódio, vingança, guerra.

Quando os caraíbas chegaram, falavam de muitas coisas. Mas o que queríamos mesmo eram os ferros afiados, e aqueles que cuspiam fogo. Aquilo sim nos tornaria fortes! Então fizemos aliança, e eles nos ajudaram a expulsar nossos inimigos. Os poucos que sobraram foram presos. Foi bom vê-los sofrer, humilhados, carregando pedras. Mas logo chegaria a nossa vez. Os caraíbas que chegaram depois não queriam saber de alianças. Eles perderam o respeito, com os homens e com as mulheres. Os jovens, eles atraíram para suas casas, para ajudar a abrir espaço. Para quê tanto espaço? Ninguém notou, mas logo o sussurro da floresta cessou. E o povo adoeceu, ficou fraco. Muitos morreram. Quando a aldeia já estava cercada, já não haviam guerreiros suficientes para fazer algo a respeito. Quem ainda tinha o orgulho antigo saiu dali.

Mas o mundo dá voltas. Cabe aos filhos corrigir os erros de seus pais, e faremos isso. Eles não sabem o que os espera. Pois nossos aliados de ontem são hoje nossos inimigos. E nossos inimigos de anteontem serão, agora, nossos aliados.

[imagem de um negão orgulhoso]

Salgado. Esse é o gosto do pelourinho, salpicado de sangue. Mas não é preciso lambê-lo para saber, dá pra sentir o gosto do sal esfregado sobre as minhas feridas, que é para o castigo valer mais. Eles satisfazem sua ira com crueldade. Meu corpo, nu, ainda se contrai em um esforço inútil e involuntário para resistir às chibatadas, apesar de elas já terem terminado. Em breve estarei tremendo de frio, quando a noite chegar. Posso sentir sobre mim os olhares de repulsa e de satisfação dos que passam pelo largo. De vez em quando, o olhar assustado de uma criança, a mãe lhe tampando o rosto, o pai aproveitando para dar uma lição de obediência. Porcos. Pelo menos o meu filho não vai ter que crescer no meio dessa imundice, humilhado, aprendendo a engolir injustiças todo dia, junto com a lavagem que nos dão para comer. Essa satisfação eu tenho.

A essa altura, Luana já está longe, talvez já tenha chegado ao quilombo. Com a bênção de Oxum, é lá que meu filho vai nascer, além da serras azuis. E vai crescer sem a marca de um dono, sem ter que assistir a mãe ser molestada por um branco nojento, sem ter que trabalhar a não ser para si mesmo. Ele vai ser livre. Então tudo o que eu fiz, não importa o quanto me castiguem, vai ter valido a pena.

informações legais...



Sertão Bravio

Histórias na Terra de Santa Cruz

Um conceito original de
João Pedro Torres
& Eduardo Caetano

baseado em
Apocalypse World,
de Vincent Baker

e inspirado em
O Desafio dos Bandeirantes,
de Carlos K. Pereira,
Flávio Andrade,
& Luiz Eduardo Ricon

Jogo, texto e diagramação
João Pedro Torres



Com colaborações de
Júlio Matos
Luiz Marcos Baptista Santos
Marcos Roberto Rodrigues

Jogadores de testes

Alisson Vitório
Anderson Costa
Chico Lobo Leal
Daniel de Sant'anna
Danilo Tomesani
Danilo Trindade
Eduardo Caetano
Felipe Samedi
Guilherme Ávila
Guilherme Schinzel
Igor Moreno
Jairo Borges Filho
Júlio Matos
Luiz Marcos Baptista Santos
Manuel Gomes
Márcio Cristiano de OYliveira
Marcos Roberto Rodrigues
Melissa Paz Teodoro
Míriam Marinho
Rafael Schuch
Rodrigo Oliveira
Victor Lobato
Vinícius «Encho» Chagas
Wagner Zamburi

Agradecimentos

Alisson Vitório
Bruno Pylro
Eduardo Caetano
Jairo Borges Filho
Júlio Matos
Melissa Paz Teodoro
Rafael Rocha
Thiago Edwardo
Tiago Marinho
Vinícius «Encho» Chagas

Ilustração da capa

Árvore gigantesca na selva tropical brasileira,
Johann Moritz Rugendas

Outubro/2016

versão 1.3

mais em

www.patreon.com/jptrrs

SUMÁRIO

Introdução

Qual é a desse jogo?	12
Como usar este livro?	13
Organizando um jogo	14
Por quê jogar	15
A Terra de Santa Cruz	16

I. O Básico **20**

Jogadas	22
Criando os Protagonistas	27
Atributos	29
Culturas	30
Objetivos e Metas	32
Acordos	33
Moral	35
Desenvolvimento dos Personagens	38
Dano	39
Tralha	44
Agregados	46

II. Como Conduzir o Jogo **50**

O que significa ser o Mestre do Jogo.	51
Diretrizes	52
Tarefas	54
Jogadas do Mestre	68
e também	78

III. A Primeira Sessão **80**

Prepare-se, mas não muito.	82
Preparativos	83
Prelúdio	86
Depois da primeira sessão.	92

IV. A Campanha **94**

Criando uma frente	96
Jogando com frentes	104
Como acrescentar novos protagonistas	106
Aquele jogador que faltou uma sessão	107

V. Morte & Vida **108**

Ferimentos	110
Doenças	115
Debilidades	119

VI. As Jogadas **122**

Básicas	124
Especiais	133
Culturais	138
Comunidades	149

VII. Os Ofícios **152**

O Bandeirante	155
O Bruxo	163
O Chefe	173
O Malandro	178
O Missionário	183
O Pai-de-santo	189
O Pajé	193
O Soldado	203

Anexo I: Listagens **210**

Anexo II: Como Criar Jogadas **220**

Anexo III: O que é diferente em Sertão Bravio **226**

Anexo IV: Matéria Prima **236**

QUAL É A DESSE JOGO?

Sertão Bravio é um jogo sobre pessoas diferentes que precisam se entender para conseguir prosperar em um ambiente hostil. Essas pessoas serão imaginadas e representadas por você e seus amigos, e enquanto vocês jogam vocês vão contar essa história e verão ela se desenrolar, indo até onde ninguém poderia prever. É assim que funciona:

Um de vocês, aquele que estiver mais familiarizado com este livro, vai assumir o papel de **mestre de cerimônias**, alguém que vai conduzir a narrativa, enquanto os demais vão assumir o papel de **protagonistas**. A função do mestre é a de descrever situações que desafiem os protagonistas, e os jogadores respondem dizendo que ações eles tomam. As regras do jogo ajudam a definir quais as consequências dessas ações, o que gera novas situações que por sua vez vão requerer novas respostas, e daí por diante. No fim das contas o jogo é uma conversa: vocês criam uma ficção sobre personagens em circunstâncias interessantes, em um mundo imaginário, e então jogam para ver o que acontece.

Isso vai levar pelo menos algumas horas, e com sorte vocês não vão ver o tempo passar! O jogo na verdade é feito para ser jogado em mais de uma sessão. Vocês podem combinar um encontro semanal, por exemplo, e levar a história até o ponto em que sentirem que houve uma conclusão. Quanto tempo isso vai levar, entretanto, depende dos jogadores: vocês podem ficar satisfeitos com apenas uma sessão, podem decidir encerrar na quinta sessão ou podem estender o jogo indefinidamente. É com vocês.

COMO USAR ESTE LIVRO?

Este livro contém todas as informações necessárias para jogar e pelo menos o mestre de cerimônias vai precisar lê-lo por inteiro. Mas não se preocupe demais com as minúncias, já que você sempre poderá voltar ao texto para consultá-lo durante o jogo, quando necessário.

O capítulo *VI. As Jogadas* (p. 122) se aprofunda na aplicação de cada regra e não faz muito sentido querer dominá-lo logo da primeira vez. Assim como o capítulo *VII. Os Ofícios* (p. 152), no qual será relevante apenas o que for relativo aos personagens que estiverem em jogo. Os anexos também não são essenciais, mas se você for um jogador já acostumado com *Apocalypse World* ou *Dungeon World*, a leitura do *Anexo III: O que é diferente em Sertão Bravio* (p. 226) pode ajudar a acelerar a compreensão deste jogo. Mestres com experiência em outros *role-playing games* também vão precisar absorver muitos conceitos antes de começar e portanto também vão precisar ler o livro todo.

Os jogadores têm todas as informações de que necessitam em seus livretos de protagonista, mas para entenderem melhor os fundamentos do jogo podem querer ler *I. O Básico* (p. 20), o único capítulo que não é voltado apenas para o mestre. Ou então o mestre pode se encarregar de lhes explicar sucintamente essa parte e isso será o suficiente para que consigam jogar. Não é necessário nenhum conhecimento prévio!

ORGANIZANDO UM JOGO

Para jogar, então, são necessárias pelo menos 3 jogadores, incluindo o mestre. Antes de começar vocês podem querer conversar a respeito da disponibilidade de tempo de cada um, de forma a poderem planejar a duração e a frequência do jogo. Se a intenção for de começar um hábito, o que é recomendado, vocês vão precisar de um certo comprometimento. Se for para experimentar uma sessão única, é bom saber isso de antemão.

Um de vocês vai precisar preparar o material para o jogo antes de começar. Este livro veio acompanhado dos livretos dos protagonistas e do mestre, para serem preenchidos durante as sessões. Eles são indispensáveis, mas não se preocupe, você pode obter cópias para imprimir e montar em <http://www.patreon.com/jptrrs>. Além disso, vocês vão precisar de lápis, borracha, pelo menos um par de dados comuns (de 6 faces) e um jogo de fichas de pôquer ou algum outro marcador (cerca de uma dúzia para cada jogador deve ser suficiente).

Vocês vão precisar também de uma mesa ou superfície lisa para fazer anotações e rolar os dados. Prefira um lugar tranquilo, onde o barulho não atrapalhe a conversa e onde o barulho da conversa não atrapalhe ninguém.

E jogos longos pedem lanches! Preparar isso com antecedência impede que o jogo seja interrompido, então um de vocês deveria ficar encarregado da comida. O jogador que organizar o lanche começa a sessão com uma ficha de moral a mais que os outros!

Na hora marcada, comecem o jogo. Não esperem pelo jogador que está atrasado: ele sempre pode se juntar a vocês na próxima sessão.

POR QUÊ JOGAR

Primeiro porque estes personagens tem uma vida emocionante. Eles são os melhores no que fazem, mas para eles nada está garantido. A vida no sertão é implacável, tudo pode mudar de uma hora pra outra e é preciso lutar todo dia apenas para se manter vivo. Para conquistar alguma coisa é preciso mais do que fibra e determinação: muitas vezes é preciso passar por cima dos outros, quebrar as regras e até conseguir favores do além. É uma existência dura, que os obriga se dobrar para não quebrar. Qual pedaço de si mesmos eles serão obrigados a deixar para trás em sua jornada? E o quê dentro deles vai persistir, a despeito de tudo?

Também porque eles dependem uns dos outros, mas ao mesmo tempo não podem confiar totalmente um no outro. Ninguém vai conseguir nada sozinho, mas ninguém vai conseguir o que quer apenas servindo. Em quem confiar? Uma hora alguém se verá obrigado a tomar uma atitude egoísta e a trair a confiança de alguém. Como eles vão reagir? Quais as consequências de um acordo quebrado? Quando um mal maior estiver à espreita, será que eles serão capazes de deixar sua rivalidade de lado e trabalhar lado a lado pelo bem comum?

Por fim, porque o sertão é vasto, desconhecido, e está cheio de riquezas. Que mistérios esconde essa terra? Que segredos estão ocultos pela floresta, escondidos no alto das serras distantes, submersos no fundo das águas infinitas? E enquanto eles exploram, talvez eles descubram que não estavam preparados para o que vão encontrar. Ou para o que vai encontrá-los! O que é isso que voa entre as copas das árvores e que assombra as almas incautas? O que é isso que anda no meio dos homens mas não pertence a esse mundo? O que é isso que espreita na escuridão, provocando pesadelos? Ninguém sabe ainda se essa terra vai se dobrar à vontade de seus conquistadores e lhes entregar a fortuna que esperam alcançar ou se ela vai apenas devorá-los, digerir sua carne e cuspir os ossos de volta.



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 castelanos, 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 quando 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

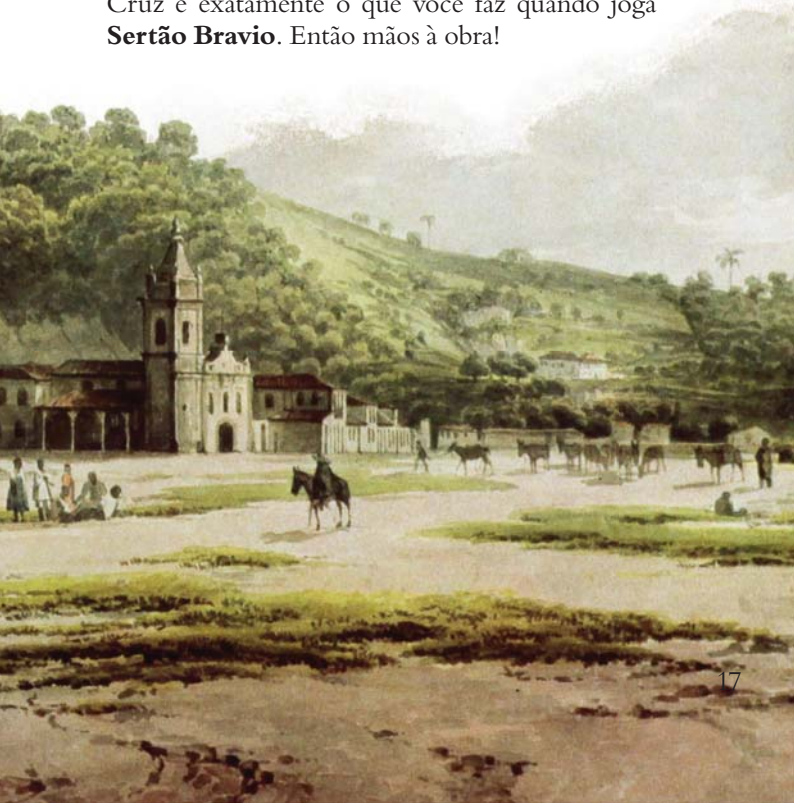


civilização. Longe de tudo, esses pioneiros dependem apenas de si mesmos e de sua crença em um futuro melhor.

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 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!



O 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 quarenta 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.

O Bruxo

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 possuia, 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.

O Chefe

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 quiseres tirar algum fruto dessa terra. Se não fizeres por merecer, aquela palavra pomposa que eles acrescentam antes do teu nome não quer dizer nada.

O 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. Aí então poderia passar o dia todo sentado no alpendre, bebendo cachaça e jogando conversa fora.

O Missionário

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.

O 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.

O Pajé

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, também sei como fazer para não me pegarem!

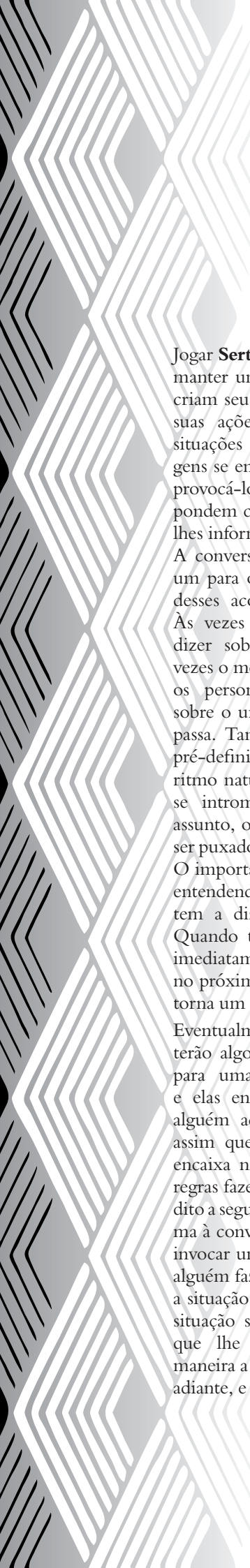
O Soldado

Uma semana de tocaia, esperando para pegar os 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. E 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.

I.

O BÁSICO





Jogar **Sertão Bravio** nada mais é que manter uma conversa. Os jogadores criam seus personagens e descrevem suas ações, o mestre descreve as situações em que aqueles personagens se encontram e se encarrega de provocá-los. Os jogadores então respondem como vão reagir e o mestre lhes informa o que acontece a seguir. A conversa vai e vem, passando de um para o outro, sempre a respeito desses acontecimentos imaginários. Às vezes os jogadores tem algo à dizer sobre os acontecimentos, às vezes o mestre tem algo a dizer sobre os personagens, e todos opinam sobre o universo em que a ficção se passa. Também não há uma ordem pré-definida, a conversa segue um ritmo natural: às vezes alguém pode se intrometer, ou monopolizar o assunto, ou talvez alguém tenha que ser puxado para participar, tudo bem. O importante é que todos estejam se entendendo, ouvindo o que o outro tem a dizer e somando as ideias. Quando todos ouvem uma ideia e imediatamente começam a pensar no próximo passo, é aí que aquilo se torna um fato.

Eventualmente as regras também terão algo a dizer! Cada uma serve para uma situação em particular, e elas entram em ação assim que alguém aciona seu gatilho, isto é, assim que alguém diz algo que se encaixa naquela situação. O que as regras fazem é indicar o que deve ser dito a seguir, e desse jeito elas dão forma à conversa. Todos à mesa podem invocar uma regra, e não importa se alguém faz isso porque percebeu que a situação se encaixava ou se criou a situação só para invocar uma regra que lhe interessava: de qualquer maneira a ficção estará sendo movida adiante, e essa é a ideia!

JOGADAS

O que as regras fazem, portanto, é dizer o que acontece na ficção quando alguém se coloca em uma determinada situação. Quando o jogador diz, por exemplo, que seu personagem vai ameaçar alguém, há uma regra para isso, com as consequências dessa atitude. Se ele diz que vai rogar a Ogum para que lhe mostre a fraqueza do seu inimigo, também há uma regra para isso. Estas são jogadas.

Há jogadas que estão disponíveis para todos os protagonistas e há jogadas especiais para cada personagem. Elas podem ser encontradas nos livretos de cada um. Todas elas incluem ao menos um gatilho, que é a ação que as desencadeia, e um efeito, que é algo que vai alterar o que se passa na ficção. Este efeito pode ser fixo, pode depender de uma opção do jogador, ou, mais provável, depender de uma jogada de dados. Algumas jogadas estão relacionadas com a passagem do tempo e são ativadas no começo ou final da sessão de jogo, ou ainda à medida que o tempo passa na ficção. Outras são desencadeadas apenas pelo personagem ser quem é. Há jogadas para o mestre também, mas estas são sempre acionadas como resultado das ações dos protagonistas.

Observe, porém, que não existe uma regra para cada atitude que os personagens possam tomar. Isso porque muitas coisas os participantes do jogo podem resolver sozinhos, e nem tudo precisa ter consequências emocionantes. Não há jogadas para quando alguém quer acender uma fogueira, por exemplo, ou montar um cavalo. Isso deveria ser trivial na maioria vezes. Já quando se trata de fazer fogo diante de uma onça enfurecida, ou no caso de um índio que nunca viu um cavalo na vida, aí sim, cabe uma jogada *na pressão*. Portanto, mestre, se alguém quiser fazer alguma coisa, encontre uma jogada que faz sentido ou então diga sim!

Princípio fundamental

Gatilho e efeito são como ação e reação: não pode haver um sem o outro. Se o jogador diz que seu personagem está fazendo algo que está listado como gatilho de alguma jogada, então aquele efeito é automaticamente ativado. Ao mesmo tempo, para desencadear um determinado efeito, o personagem deve obrigatoriamente executar a ação prevista naquela jogada. Não dá pra fazer um e não fazer o outro.

Assim, quando os jogadores decidem o que fazer, é o trabalho de todos observar se as regras se aplicam e, em especial, é o trabalho do mestre esclarecer as dúvidas. Quando alguém diz “Vou apontar a garrucha para a cabeça dele, se ele vier na minha direção, eu aperto o gatilho!”, provavelmente isso significa *atirar*. Mas pode acontecer de o jogador não deixar bem claro o que pretende. Se o jogador diz simplesmente “vou *persuadir* ele”, o mestre

deve perguntar: “Certo, mas como você vai fazer isso, o que você vai dizer?” Se o jogador, sem mais nem menos, declara “Eu atiro”, pode caber um esclarecimento: “Espere, usando a garrucha? Você quer matá-lo, ou é só para assustar?”. Afinal, talvez o jogador queira apenas fazer uma ameaça. Ou então, pode ser que o jogador não perceba que sua ação desencadeia uma jogada, e nesse caso ele deve ter uma chance de pensar melhor.

Jogador: *Cansei de esperar, vou pular no rio e nadar até o outro lado*

Mestre: *Não se esqueça que, com as chuvas, a correnteza ficou bastante forte, tem certeza que vai tentar? Isso seria uma jogada na pressão.*

Jogador: *Hum. Quanto tempo se passou desde que eles saíram com a canoa?*

Mestre: *Foi logo depois do almoço, faz umas duas horas.*

Jogador: *Então ainda tenho bastante tempo até escurecer, vou esperar mais uma hora e daí, se não derem sinal de vida, vou descer pela margem e procurar um trecho mais calmo do rio para tentar atravessar*

Condições

Algumas vezes um mesmo efeito pode ser obtido com ações que são parecidas, mas diferentes. Também pode ser que uma ação seja capaz de acionar um efeito apenas em certos casos bem específicos. Assim, o gatilho para algumas jogadas lista condições. Nestes casos, a ação que as desencadeia deve atender pelo menos uma das condições listadas para que tenha efeito.

Persuadir

Quando você **tenta convencer alguém a fazer ou lhe dar algo que você quer:**

- ofereça algo em troca;
- ofereça a quitação de uma dívida;
- use sua autoridade;
- use outra forma de influência;

Então, role +presença. (...)

Rolando os dados

A maioria das jogadas pede uma rolagem de dados, dizendo: “role +número”. Isso significa que as consequências daquela ação são imprevisíveis e o jogador vai precisar arriscar a sorte. Para fazer isso, ele lança um par de dados e soma os resultados com aquele número indicado. O número é algo que varia conforme a jogada, mas geralmente será algo que esta escrito em seu livreto ou virá como o resultado de uma outra jogada anterior. Se a soma for 6 ou menos, a jogada falhou e o jogador não vai conseguir aquilo que esperava. Se for 7 ou mais, isso é um acerto, ele conseguiu o que queria. Entre 7 e 9 isso significa um acerto que virá acompanhado de algum porém. Se for 10 ou mais, é um sucesso indiscutível.

Todas as jogadas indicam o que acontece com um 7-9 e com um 10+, é só seguir o que estiver escrito. Algumas também dizem o que acontece

em caso de falha (ou 6-), mas geralmente isso fica à cargo do mestre. Quando acontecer, espere pelo pior, é a chance dele ser perverso! Isso porque neste jogo o mestre nunca rola os dados: tudo o que acontece é de certa forma consequência das ações dos jogadores.

Este é o esquema geral das jogadas com dados, mas há duas exceções: ferimentos e doença. Nestes casos o jogador rola os dados para determinar o quanto seu personagem sofre, então a jogada funciona ao contrário: um acerto é algo ruim enquanto uma falha é algo menos pior. Veja mais sobre ferimentos e doenças logo adiante.

Modificadores

Algumas jogadas mencionam coisas como “receba +1 adiante” ou “receba -1 contínuo”. É fácil: +1 ou -1 adiante significa que você adiciona ou subtrai aquele valor na sua próxima rolagem. Por exemplo:

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. (...)

+1 ou -1 contínuo significa que você aplica aquele bônus ou aquela penalidade em todas as suas rolagens enquanto o que gerou aquela situação ainda existir. Exemplo:

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. (...)

O que determina o prazo de validade de um modificador contínuo, portanto, é o que está se passando na ficção. No exemplo, enquanto o aliado permanecer em jogo o bônus permanece em ação. Algumas jogadas, no entanto, produzem efeitos com uma duração menos clara, e nestes casos um indicador se faz necessário. Então, contínuo é substituído por prolongado ou brevemente. É a mesma coisa, exceto que nestes casos o mestre tem uma indicação de quando suspender aquele efeito: Brevemente pode significar apenas uma cena ou duas, enquanto Prolongado pode se estender por toda uma sessão de jogo.

Trunfos

Algumas jogadas também vão mencionar trunfos, como em “você recebe 3 trunfos”. Esta é uma forma de reter o resultado da jogada para aplicá-lo mais à frente, conforme os acontecimentos se desenrolam. Assim, quando quiser, o jogador pode gastar um trunfo para obter o efeito associado a ele. Às vezes, é o mestre quem vai gastar trunfo. Trunfos também podem estar ligados à uma determinada situação dentro da ficção, perdendo a validade quando aquela situação termina. Se a jogada não especificar uma duração para os trunfos, eles podem ser usados até o final da sessão.

Sacar uma Pessoa

Quando você **observa atentamente uma pessoa durante uma interação 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 (...)

Sempre há consequências

Uma jogada sempre representa um momento decisivo na história, indicando o que acontece a seguir. Depois de rolar os dados, tendo os jogadores conseguido o que queriam ou não, a cena sempre avança e eles tem novos problemas para lidar. Por este motivo, não faz sentido que a mesma jogada seja acionada duas vezes consecutivas pelo mesmo personagem sem que as circunstâncias tenham mudado. Por exemplo, se um inimigo se aproxima e um protagonista Atira para se defender. A menos que o inimigo caia alvejado no meio do caminho, ou mude sua trajetória, sua próxima ação será provavelmente para se defender de um ataque corpo a corpo! Não importa a distância percorrida pelo atacante, não há espaço para o protagonista *atirar* mais de uma vez, aquela questão já foi definida com a primeira rolagem de dados. As circunstâncias agora mudaram. Daí, se o jogador optar por *sair na porrada* e falhar novamente, ele não poderá mais impedir o inimigo de conseguir o que queria. Isso pode significar um olho roxo, pode ser que ele tenha sido derrubado, ou pode ser apenas que o o inimigo tenha penetrado as defesas da aldeia. De qualquer forma, as circunstâncias mudaram.

Da mesma forma, não é possível um jogador tentar *persuadir* várias vezes até conseguir o que quer, ou rolar *sobrevivência* até conseguir comida. O mestre definirá o que acontece depois de uma jogada, mas, no mínimo, o tempo passa e a oportunidade é perdida.

Distribuição das jogadas

Os livretos dos protagonistas e do mestre reúnem todas as jogadas que são relevantes para cada um. Mas para dar uma ideia geral, é assim que elas estão distribuídas:

As *Jogadas Básicas* e as *Jogadas Especiais* estão disponíveis para todos os jogadores. Na verdade elas formam o núcleo do jogo: as básicas cobrem as situações mais comuns e as especiais só tem esse nome porque funcionam de algum modo diferente ou porque lidam com situações mais específicas.

As *Jogadas Culturais* também estão disponíveis para todos os jogadores, mas apenas durante a criação dos protagonistas, quando eles vão definir a cultura de onde vieram. Nesse momento, os jogadores vão escolher algumas com as quais começam e, mais tarde, quando avançarem seus personagens, terão a oportunidade de expandir a lista.

Fora isso, cada livreto tem suas próprias jogadas particulares. Algumas estão disponíveis a princípio, outras tem que ser conquistadas também por meio do avanço do personagem. Estas são as que permitem aos protagonistas realmente roubarem a cena!

Ao mestre cabem as jogadas necessárias para conduzir o jogo. Mas essas tem sua própria lógica, a ser explicada no próximo capítulo.

CRIANDO OS PROTAGONISTAS

O jogo começa quando você e seus amigos se sentam para criar seus personagens: os protagonistas. É importante que vocês façam isso juntos porque é dessa conversa inicial que vão sair todas as sementes que mais tarde vão se desenvolver na ficção. As opções que cada jogador fizer para seu personagem e em relação aos demais – o contexto que eles se encontram, seus laços familiares, de amizades, seus desafetos, seus sonhos e suas dificuldades – tudo isso ajudará o mestre a definir a situação desafiadora que será o ponto de partida para a narrativa de vocês. Então, como um primeiro passo, pergunte a si mesmo o que você gostaria de experimentar neste jogo.

Talvez você se interesse por disputas de poder, ou uma oportunidade para provar sua esperteza. Talvez você tenha curiosidade em explorar os mitos dessa terra, ou até mesmo de encontrar um jeito de tirar vantagem do sobrenatural. Talvez queira desafiar todas as probabilidades e construir uma civilização no seio de uma terra selvagem, ou então simplesmente experimentar a aventura de lançar-se no desconhecido, zombando do destino. Talvez você se interesse por colocar à prova sua capacidade estratégica, ou experimentar o calor de uma boa briga. Ou, quiçá, exercitar sua habilidade de convencer as pessoas a fazerem o que você quer e, assim, colocar todos aos seus pés. Pode ser que esse seja você, ou pode ser alguém completamente diferente de você, não importa. Reflita sobre isso e dê uma olhada nos livretos de protagonista. Cada jogador escolhe um, eles não podem ser repetidos, e isto definirá o seu ofício: Bandeirante, Bruxo, Chefe, Malandro, Missionário, Pai-de-santo, Pajé ou Soldado.

A partir daí, siga estes passos para criar seu protagonista. Todas as suas opções se encontram em seu livreto e mais adiante, neste capítulo, você encontrará explicações mais detalhadas para cada ponto:

1. Defina os valores de seus atributos básicos;
2. Defina suas raízes culturais e as jogadas correspondentes;
3. Faça as opções relacionadas ao seu ofício;
4. Escolha seu objetivo e defina sua meta;
5. Apresente seu personagem e responda às perguntas que receber;
6. Negocie com os outros jogadores e estabeleça acordos;
7. Receba as fichas de moral que lhe cabem.

A cada passo, você estará caminhando para definir quem é essa pessoa. Sinta-se livre para determinar como ele é, qual sua personalidade e o seu passado, apenas deixe o futuro para ser descoberto depois, durante o jogo.

Quando estiver jogando com esse personagem, com sorte, você experimentará como é viver na sua pele. Então, daqui pra frente, para simplificar,

ao invés de dizer “o seu personagem”, direi “você”. Mas por favor não se confunda: estamos apenas falando de coisas imaginárias!



Jogador ou Personagem?

O propósito deste jogo é que os jogadores experimentem como é estar na pele de seus personagens, ainda que de forma puramente narrativa. Os jogadores vão imaginar como é enxergar o mundo através dos olhos deles, e como é tomar as decisões por eles. Então, para efeitos práticos, enquanto vocês estiverem imersos na ficção, os jogadores acabam sendo os seus personagens. A não ser que alguém realmente tenha dificuldade em separar a realidade da ficção, não há nada de errado com isso, vá em frente! Mas em se tratando dos procedimentos do jogo, isto é, quando as regras estiverem descrevendo o que fazer, é preciso ficar atento para perceber se elas se referem ao que está acontecendo na ficção, com os personagens, ou ao que se passa no mundo real, com os jogadores.

Geralmente, o gatilho das jogadas se refere às ações dos personagens. Para acionar *nasci sabendo*, por exemplo, está escrito “Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa”. Isso significa que o personagem parou um momento para meditar e se lembrar de lendas antigas, ou para folhear um livro, ou talvez para conversar com alguém. O texto prossegue: “Com um acerto, você percebe ou sabe de algo que ainda não foi revelado. Com 10+ você diz o que é...”. Claro que é o jogador quem rola os dados e, se ele for bem-sucedido, isso significa que o personagem sabe de algo que ainda não foi revelado. Mas o que é? Isso quem vai dizer é o jogador, ou seja, ele inventa alguma coisa na hora! O que não quer dizer que o personagem, dentro da ficção, falou alguma coisa em voz alta. Ele simplesmente sabe de algo. E é assim que as jogadas funcionam: a ação do personagem dentro da ficção permite que o jogador, no mundo real, obtenha uma vantagem ou tenha que tomar uma decisão, e as consequências acabam se refletindo novamente na ficção, afetando o personagem. O jogo opera sempre no mesmo padrão: ficção – regras – ficção.



ATRIBUTOS

Muitas vezes as regras farão referência aos Atributos dos personagens. Isso são as características essenciais que eles vão precisar para sobreviver no Sertão, sintetizadas em forma de números que variam entre -1 e +3. Toda vez que as regras disserem para você rolar os dados com seu atributo, aquele número será somado ou subtraído do resultado. “Role +casca”, por exemplo, quer dizer que você deve jogar um par de dados e somar o resultado com seu valor de Casca. Aqui está o que eles representam:

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.

Ao criar os protagonistas, os jogadores definirão seus pontos fortes e suas fraquezas, moldando assim os traços de seus personagens. As instruções de cada livreto indicam como fazer isto, mas cada protagonista começa com um atributo de valor +2, que varia conforme o livreto escolhido, e pode escolher dois com valor +1, dois com valor 0 e um com valor -1. Depois, conforme o que se passar durante o jogo, estes números poderão mudar, então sempre anote-os à lápis!

CULTURAS

Nossa cultura é o que nos define, quer gostemos disso ou não. E o que é mais importante em **Sertão Bravio**: é o que nos torna diferente dos outros. Quando criar seu personagem, reflita sobre suas origens, isto é, sobre as influências que moldaram sua personalidade. Elas serão refletidas em suas *Jogadas Culturais*. No seu livreto há três listas de jogadas relacionadas com as três culturas principais que formam o caldeirão que é a Terra de Santa Cruz: a *Cultura Nativa*, que se desenvolve aqui desde tempos imemoriais; a *Cultura Colonial*, trazida com as naus que vieram do velho continente; e a *Cultura Negra*, que foi importada com os escravos trazidos do continente negro e encontrou aqui uma terra fértil. Cada uma tem os seus benefícios.

Você pode escolher três jogadas, sendo que podem pertencer todas à mesma cultura ou a culturas diferentes, a escolha é sua. Mas pense bem: uma vez que você anuncie suas escolhas você acabará tendo que responder a perguntas sobre como foram suas origens, sua infância e seu passado. É parte do processo, suas respostas ajudarão a dar forma tanto ao seu personagem quanto ao cenário do jogo. Se você escolher todas as três jogadas dentro de uma mesma cultura, será muito fácil dizer onde estão suas raízes. Nesse caso, você também recebe os bônus que estiverem listados junto daquela cultura. Absorva essas novas informações, elas definem quem você é. Se você optar por misturar as culturas, isso é ótimo! Significa que seu personagem é um símbolo do intercâmbio cultural intenso que acompanha o processo de colonização da Terra de Santa Cruz. Com isso você pode ser beneficiar de uma perspectiva mais ampla do mundo, então pegue mais duas jogadas culturais, livremente.

Ao longo do desenvolvimento do seu personagem, à medida que o jogo progride, você terá a oportunidade de obter mais jogadas culturais. Quando for o caso, não limite suas escolhas às culturas que já estão marcadas em seu livreto, faça sua escolha considerando apenas o que se passou com seu personagem na ficção até lá. Afinal, se tiver um mestre e disposição, qualquer um pode aprender capoeira! Sobre isso, veja *Refletindo na Ficção*, mais adiante.

Não é a cor da pele.

Sim, os habitantes da Terra de Santa Cruz tem muitas cores. Mas muito mais variados que seus tons de pele são os conceitos que formam sua mentalidade. Gestos, ritmos, crenças, tecnologias, filosofia, mitos, tradições, culinária, hábitos, linguagem: nada disso tem cor. E isso tudo se mistura quando as comunidades que as originaram diluem suas fronteiras. Seja por canais econômicos, de dominação ou de infiltração, as culturas fecundam umas às outras, e à medida que as gerações se sucedem elas recriam sua própria identidade à revelia de sua genética.

Além disso, a história está repleta de exemplos de indivíduos que desafiam as expectativas em torno de suas etnias: brancos liderando tribos indígenas, brancos escravizados; índios ordenados padres, índios soldados, juizes e vereadores; negros ricos proprietários de imóveis, e de escravos, ou mesmo traficantes de escravos! Para cada regra, uma exceção.

Portanto, em **Sertão Bravio**, a aparência do personagem fica a critério do jogador. Se ela parecer muito discrepante da cultura escolhida, basta investigar seu passado em busca da oportunidade que o permitiu cruzar as fronteiras. Talvez o filho do senhor do engenho tenha crescido em meio aos moleques da senzala. Uma tribo caridosa pode muito bem ter adotado um bebê negro abandonado na mata. Um jovem e talentoso índio pode ter se destacado em uma missão de catequese e ter sido encaminhado para receber uma educação erudita. Um personagem fora dos padrões não deveria ser algo a ser evitado, e sim uma possibilidade para uma história interessante!

OBJETIVOS E METAS

Um protagonista não estará completo enquanto não tiver um rumo na vida. Afinal, se esta será sua história, trata-se de ver o que acontece quando ele tenta a sorte e desafia o seu destino!

Então, para começar, cada jogador escolhe um dos três objetivos que estão listados em seus livretos. Isto é algo que está relacionado ao seu ofício, e serve para dar uma ideia geral.

A seguir, pense no que isso significa para o seu personagem aqui e agora. Deve haver algo de concreto que ele espera conseguir e que represente um avanço significativo em direção ao seu objetivo, algo para o qual ele sinta que valha a pena dedicar-se todo dia. Pense em algo ou alguém que ele queira conquistar ou tirar do caminho, ou algo que ele queira construir ou descobrir no Sertão e escreva isso em seu livreto. Esta será a sua meta, algo que você poderá alcançar durante o jogo, então evite frases genéricas. “Lutar contra o homem branco” ou “Proteger os oprimidos” não são metas aceitáveis. Melhor seria: “Expulsar os caraíbas de Lagoa Dourada” ou “Libertar os escravos da Fazenda de Dom Antônio”.

Mudando Objetivos e Metas

Ao final de cada sessão, os jogadores serão convidados a avaliarem seu progresso, comparando o que aconteceu no desenrolar do jogo com suas metas. Nesse ponto, pode ser que você perceba que sua meta ou o seu objetivo não fazem mais sentido. Talvez eles tenham sido alcançados, ou talvez você tenha mudado o seu ponto de vista sobre as coisas. Quando isso acontecer, sinta-se livre para escolher um novo objetivo ou declarar uma nova meta. Eles estarão em ação durante a próxima sessão. Se você completou sua meta e quer mudar seu objetivo – e apenas nesse caso – você não precisa se restringir aos objetivos listados em seu ofício e pode inventar um que sinta ser mais adequado. Apenas lembre-se de definir algo concreto como meta.

ACORDOS

Uma vez que todos definiram suas metas é preciso descobrir porque vocês precisam uns dos outros. Sim, porque no **Sertão Bravio** ninguém consegue nada sozinho: todo mundo precisa de um parceiro para lhe proteger, de um guia para lhe mostrar o caminho ou mesmo de um amigo para lhe dar apoio, mesmo que para isso tenha que lhe pagar! Então, é assim que se faz: quando você apresentar seu personagem, leia a lista do que você pode fazer, que está em seu livreto. Depois, fique atento ao que os outros protagonistas querem e o que eles podem fazer por você. Pense na ficção que está se formando aqui: vocês estão no mesmo lugar, talvez tenham inimigos em comum, ou talvez um tenha exatamente o que o outro precisa. Converse com os outros jogadores e estabeleça pelo menos um acordo em que um ajuda o outro a alcançar sua meta. Cada protagonista deve ter pelo menos um acordo, então esteja preparado para alterar seus planos ou a condição de seu personagem para que isso aconteça (afinal, vocês estão criando uma história juntos). Quando estiverem acertados, escreva em seu livreto qual o compromisso que você assumiu. Mais uma vez, evite frases vagas, já que seu progresso será medido com base nesse compromisso. “Eu vou ajudar Fulano a derrotar os inimigos” não é suficiente, “Eu estarei ao seu lado quando eles contra-atacarem” é melhor.

Observe que um acordo entre dois protagonistas sempre precisa estar claro para os dois jogadores, mas não necessariamente precisa ser explícito para os personagens. Não precisa ser exatamente um negócio em que uma mão lava a outra. Se um personagem se confessa, por exemplo, ele pode esperar apenas que seu confessor o oriente quando uma situação difícil surgir. Ou talvez irmãos simplesmente confiem que um vá proteger o outro, da mesma forma que um líder espera que os mais sábios entre os seus compartilhe com ele seus conhecimentos. A forma como os personagens enxergam os acordos fica a critério dos jogadores.

Alterando Acordos

Assim como os objetivos e metas, os acordos podem ser mudados ao final da sessão (ou no princípio da outra). Recomenda-se, entretanto, que isso seja fruto de uma negociação entre as duas partes, já que simplesmente abandonar seus compromissos pode dar margem para a outra parte declarar-se lesada! Na verdade, se você muda sua meta, você deveria também renegociar seus acordos, já que eles se baseiam no que você espera alcançar.

Acordos também podem ser considerados terminados quando ambas as partes consideram que todas as obrigações foram cumpridas. Nesse caso, elas podem optar por fazer um novo acordo ou simplesmente por apagar aqueles compromissos. Entretanto, nenhum protagonista pode

permanecer no jogo sem que tenha nenhum compromisso listado. Se esta situação ocorrer e permanecer por mais que uma sessão, aquele protagonista deverá ser removido do jogo, seu personagem passa para o controle do Mestre, e o jogador poderá criar um novo personagem.

MORAL

O poder dos protagonistas em **Sertão Bravio** equivale ao quanto as pessoas confiam neles, incluindo o quanto eles confiam em si mesmos. Essa medida é a moral do personagem, algo que na mesa de jogo será representado por fichas ou outro tipo de marcador que os jogadores possam trocar uns com os outros e empilhar diante de si. Ao contrário dos outros indicadores do personagem, a moral não tem um reflexo direto na ficção, isto é, ganhar ou perder moral não significa que algo mudou imediatamente para o personagem. Mas é um recurso à disposição dos jogadores para conseguir que as coisas aconteçam à sua maneira. Basicamente, ela pode ser usada para duas coisas: conseguir que outros protagonistas façam o que você quer ou para aprimorar o seu próprio personagem.

No começo, cada jogador recebe uma quantidade moral inicial que é igual à quantidade de jogadores presentes, excluindo o mestre. Ou seja: quanto mais participantes, mais moral estará em jogo. Isto é avaliado na primeira sessão, durante a criação de personagens. Mais tarde, se alguém se juntar ao grupo, essa quantidade inicial muda, o novato recebe sua porção e cada jogador que já estava presente recebe mais uma ficha. Se alguém decide deixar o jogo, entretanto, é um direito adquirido: ninguém precisa devolver moral.

A partir daí, conforme suas jogadas, os jogadores podem ganhar mais moral ou podem perdê-la para outros jogadores. Isto é: em algumas ocasiões eles vão trocar fichas entre si, em outras eles vão receber novas fichas.

Trocando moral entre jogadores

Estes são os casos em que um jogador pode ter que passar suas fichas para outro:

Favores

O jeito mais fácil de ganhar moral é aceitar fazer um favor para outro protagonista. Quando um protagonista pede a outro alguma coisa e ele concede, de boa-vontade, o primeiro lhe paga uma ficha de moral. O pedido deve ser expresso verbalmente ou de alguma outra forma dentro da ficção, e o favor deve ser efetivamente cumprido para merecer o pagamento. A transação pode ser requerida por qualquer uma das partes, isto é, tanto o jogador pode escolher que só vai fazer uma determinada coisa em troca de uma ficha quanto o outro pode oferecer-lhe a ficha para fazer aquilo. Qualquer um dos dois pode recusar se decidir que o pedido não vale a pena. Mas, uma vez que a oferta tenha sido feita e aceita, está feito, não dá pra voltar atrás.

Promessas

Uma promessa é também um tipo de pedido: você quer que o outro acredite em você, que faça ou deixe de fazer alguma coisa por você, mas não tem como retribuir neste momento. Então você faz uma promessa e espera que ele lhe dê um voto de confiança. É como pedir um favor, e funciona do mesmo jeito: quem promete paga uma ficha de moral para quem acredita na promessa. Também é algo que pode tanto ser solicitado quanto oferecido, isto é, um jogador pode tanto pedir uma promessa para acreditar em alguma coisa quanto pode pagar uma ficha para que o outro acredite.

Traição

Quando um jogador sente que uma atitude tomada por outro protagonista vai contra um acordo existente entre os dois, ou quebra uma promessa que havia sido feita, este jogador tem o direito de, a seu critério, tomar uma ficha de moral do traidor. O jogador deve fazer isso assim que o outro cometer a falta, independente de seu personagem tomar ou não conhecimento da traição dentro da ficção.

Sacrifício

Outra maneira de retirar moral dos outros jogadores é sacrificar-se por eles. Quando um protagonista se encontra ameaçado, outro jogador pode tomar uma atitude que atrai para si aquele perigo, sofrendo assim as consequências. Nesse caso, a seu critério, ele pode declarar que se sacrificou e tomar uma ficha de moral do jogador cujo protagonista que acaba de proteger.

Esses quatro casos estão reunidas em uma jogada especial chamada *dando moral*. Mas esta não é a única jogada que permite aos jogadores aumentar suas pilhas.

Ganhando moral

Várias diferentes jogadas geram oportunidades para os jogadores faturarem mais moral.

Esta é uma das jogadas especiais que está disponível para todos os protagonistas:

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
 - é que você queria, você a recupera e recebe outra ficha como recompensa
-

Isso significa que quando um protagonista faz alguma coisa na ficção que interfere na ação de outro, para bem ou para mal, aquele jogador está apostando sua própria reputação. Se ele é bem sucedido em sua intenção, recebe mais moral, caso contrário, perde aquilo que apostou. Observe que

se não tiver nenhuma moral, um protagonista ainda pode tentar ajudar ou atrapalhar o outro, mas sua ação não terá efeito nenhum.

Há também algumas jogadas culturais e de ofício que geram moral com base em diferentes atitudes tomadas pelos protagonistas. Por exemplo, esta jogada pertencente à cultura nativa:

Curiosidade

Quando **ouvir falar 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.

Mas a fonte mais segura e constante de moral é algo que deve ser feito ao final de cada sessão:

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.

Isso significa que ter compromissos com outros protagonistas é algo que rende moral a cada sessão. Um acordo que ambas as partes consideram saudável rende uma ficha de moral para cada um. Se uma das partes não tiver sido capaz de honrar seus compromissos, o protagonista prejudicado fica com as duas fichas, mas isso depende de um consenso entre ambos sobre o que aconteceu. Se houver tensões e nenhum dos dois jogadores sentir que o outro cumpriu com seus compromissos, os demais devem decidir, em conjunto, qual das partes foi mais prejudicada, e está receberá uma ficha, como compensação.

Conforme seu objetivo:

Avalie também quão longe você ainda está de sua meta. Se você agora está mais perto dela, receba 1 ficha de moral. Se ela foi alcançada, receba 3 fichas de moral e trace uma nova meta!

É aqui que uma meta bem escolhida pelo jogador dará frutos. Se ele pode orgulhosamente dizer que, durante a sessão, seu personagem se aproximou dela, ainda que não tenha conseguido alcançá-la, ele merece uma ficha de moral por isso. Se ele conseguiu chegar lá, isso rende 3 fichas de moral de uma vez!

DESENVOLVIMENTO DOS PERSONAGENS

A razão pela qual você vai querer acumular fichas de moral é que elas servem para tornar seu personagem mais poderoso. Ao final de cada sessão, elas podem ser trocadas por *experiência*, e com isso o protagonista pode ganhar novas jogadas, aumentar seus atributos ou até mesmo mudar seu ofício. No limite, o jogador pode inclusive comprar o direito de jogar com um segundo personagem! A lista de tudo o que pode ser adquirido com a experiência encontra-se no livreto de personagem.

O preço para adquirir um item da lista também varia conforme o número de jogadores. Para cada jogador presente, excluindo o mestre, o jogador precisa gastar 3 fichas de moral (o que não quer dizer que os outros jogadores recebem essas fichas, o destino delas é a caixa de onde saíram mesmo). Assim, em uma mesa com 3 jogadores, cada aprimoramento custa 9 fichas de moral. Se forem 4, 12 fichas, se 5, 15 fichas, e assim por diante.

Observe que a lista de aprimoramentos está dividida em duas partes. As opções da segunda metade são as que mudam mais radicalmente o personagem. Elas não podem ser adquiridas enquanto o jogador não tiver pelo menos outros 5 aprimoramentos marcados na primeira metade da lista.

Refletindo na Ficção

As mudanças no personagem que vêm com o ganho de experiência são uma escolha feita pelo jogador individualmente, mas elas devem sempre se refletir no que se passa na ficção. É pouco provável, por exemplo, que um índio isolado, que passou todo o tempo do jogo na mata, subitamente aprenda *capoeira*. Para um jogador que tenha um protagonista nesta situação faz mais sentido adquirir uma outra jogada da cultura nativa, ou talvez de seu ofício. Mas, em se tratando de novas jogadas, há duas situações que permitem ao jogador ultrapassar os limites de sua cultura ou de seu ofício:

- quando houver outros protagonistas ou personagens dispostos a ensiná-lo; ou
- quando houver tempo livre durante as sessões.

Em ambos os casos, cabe ao jogador descrever como seu protagonista obteve aquelas novas experiências. Estes novos fatos, é claro, podem e devem ser usados para propelar a ficção: talvez dois protagonistas tenham fechado um novo acordo durante este intercâmbio, ou talvez o índio volte de sua visita à cidade com uma nova doença!

DANO

A vida dos protagonistas no Sertão não é nada saudável. Eles tem que assumir grandes riscos para sobreviver, a violência é algo cotidiano, e há coisas por aí querendo literalmente lhes arrancar um pedaço. E, como se não bastasse, o encontro dos povos cria as condições perfeitas para doenças mortíferas se espalharem. Portanto, algumas vezes as regras (ou o mestre) vão lhe dizer que você sofreu dano, e você deve anotá-lo no relógio da morte em seu livreto. Há espaço para dois registros paralelos: o de ferimentos e o de doença. Ele funciona assim: a cada ponto sofrido, você marca com lápis um segmento, em sentido horário. Isso dá um indicação da condição física do seu personagem naquele momento, podendo representar desde alguns hematomas e arranhões até uma hemorragia ou concussão séria, dependendo do que aconteceu. Se for uma doença, pode indicar desde uma dor-de-cabeça ou uma desinteria até uma crise respiratória ou um estado de coma. Essa condição pode mudar com o passar do tempo, podendo melhorar ou piorar cada vez mais, mas isto é diferente para ferimentos e para doenças, veja seguir. Quando você marca o último segmento no relógio, seu personagem está à beira da morte, que certamente virá a não ser que alguém venha em seu auxílio.

Aqui estão as explicações essenciais sobre ferimentos e doenças, mas para o mestre, há mais detalhes no capítulo *V. Morte & Vida* (p. 108).

Ferimentos

Tudo o que é capaz machucar causa *ferimentos*, inclusive venenos e magia. Protagonistas sofrem ferimentos toda vez que:

- diante do perigo, não conseguirem evitá-lo, ou
- a ação de outro protagonista produz dano.

Em se tratando de armas, o dano que elas causam é um numero fixo que está anotado em sua descrição, algo como “dano 3”. Alguém usando essa arma vai causar sempre esse mesmo impacto, a não ser que alguma outra condição o modifique. Se o personagem estiver protegido por uma armadura, por exemplo, o valor da armadura é subtraído do dano sofrido. Para outras fontes de dano, o mestre vai dizer qual o valor a ser considerado. Mas, de qualquer maneira, toda vez que um protagonista sofre um ferimento a seguinte jogada é desencadeada:

Ferimentos

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.

Com o tempo, ferimentos podem melhorar naturalmente ou podem ficar cada vez piores. Quanto tempo se passa até que esses efeitos sejam sentidos é algo para ser definido conforme as circunstâncias, à critério do mestre. Quando ele disser que já é hora, é uma questão de quão mal você está: se você tem marcados apenas um ou dois pontos, você vai se curar sozinho, recupere um ponto apagando um segmento do relógio. Se você tem 3 pontos marcados, nada muda. Mas se você tem 4 ou mais pontos marcados a coisa fica cada vez pior: marque mais um ponto a não ser que sua condição tenha sido estabilizada. Estabilizar alguém com um ferimento tão grave significa conter uma hemorragia, voltar com um osso para o lugar, fazer um torniquete e sugar o veneno ou socorrê-lo de alguma outra forma mais apropriada, nem que seja apelando para o sobrenatural. Quando você marca o último segmento no relógio, ou seu personagem recebe socorro imediatamente ou ele está morto.

Observe que curar ferimentos de 3 pontos ou mais é algo para especialistas, e leva tempo. Se o protagonista tem acesso a ambos, ele pode se recuperar, à critério do mestre. Mas há meios sobrenaturais capazes de abreviar uma cura, veja as jogadas do Pai-de-santo, Bruxo, Missionário e Pajé.

Causando Ferimentos

Os protagonistas podem também, é claro, ferir tanto os seus pares quanto outros personagens ou criaturas na ficção. Eles geralmente fazem isso como um resultado das jogadas *sair na porrada* ou *atirar*, mas nem sempre há algo que os impeça de simplesmente causar dano. Atirar em um prisioneiro amarrado, por exemplo, não apresenta nenhuma dificuldade que justifique a necessidade de uma jogada. Observe também que, para causar ferimentos, o personagem tem que ser capaz de efetivamente causar ferimentos: não é possível a que uma arma acerte algo fora de seu alcance, por exemplo. Também não é uma tarefa muito simples ferir um fantasma. Ou seja: o protagonista causa

ferimentos apenas quando faz sentido que a ação que ele descreve produza o efeito desejado. Além disso, é algo voluntário, nem sempre a intenção de uma ação violenta é ferir. *sair na porrada* pode ser usado também para, por exemplo, imobilizar ou nocautear alguém sem que isso resulte em ferimentos. *Atirar* uma rede ou uma boleadeira é o mesmo caso.

Debilidades

Algumas vezes faz sentido que algum evento particularmente traumático afete mais profundamente o protagonista. Para isso servem as debilidades, elas indicam que um determinado atributo daquele personagem foi afetado e, mesmo que temporariamente, reduzido em um ponto. Há uma debilidade associada a cada atributo, cada uma com efeito diferente sobre o protagonista:

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

Deficiente (-1 jeito) significa que ele está trêmulo, zozinho, 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.

Elas podem ser ativadas por algumas jogadas ou, de acordo com os acontecimentos, pelo mestre, ou ainda, pelo próprio jogador! E isso pode ser bastante útil: ele pode escolher ativar uma debilidade para negar um ferimento que ultrapasse o terceiro segmento do seu relógio da morte. Ou seja, ao invés de receber um ferimento sério, se quiser, o jogador pode completar apenas três pontos de ferimentos e ganhar uma debilidade à sua escolha, aumentando um pouco sua expectativa de vida. Ele pode fazer isso para negar qualquer quantidade de dano, desde que pelo menos 3 segmentos já estejam marcados em seu relógio. Isso não impede o ferimento recebido de continuar piorando com o tempo, mas pode dar a ele mais uma chance. O jogador pode fazer isso quantas vezes quiser, mas apenas a primeira debilidade marcada será considerada temporária. Se já tiver uma debilidade marcada assim, ele apenas poderá absorver dano desta maneira assumindo uma debilidade permanente. Se decidir fazer isso, ele pode, à seu critério, escolher uma debilidade já marcada para tornar permanente ou marcar de forma permanente uma nova debilidade, reduzindo em um ponto o atributo relacionado a ela. De qualquer forma, ele nunca mais será o mesmo! Para diferenciar uma da outra, use um traço para marcar uma debilidade temporária e preencha o círculo apenas quando ela for permanente.

Uma debilidade está sempre associada à condição que a causou e permanece enquanto ela ainda fizer sentido. Assim, se alguém ficou atordoado por ter levado uma pancada na cabeça, por exemplo, e isso o deixou confuso, bastará sentar e ficar quieto por alguns minutos para que tudo volte ao seu lugar. Se ele estiver deficiente por ter bebido demais, talvez ele precise de uma boa noite de sono. Uma ferida feia que o tenha deixado marcado pode levar semanas para cicatrizar, enquanto um grande trauma pode deixar alguém inseguro por meses antes de se dissipar. Mas o oposto também é verdadeiro: se o jogador opta por tornar uma debilidade permanente, aquela condição também será definitiva. Portanto, se um personagem vai se tornar permanentemente deficiente, pode bem ser que ele tenha perdido uma perna!

Enquanto forem temporárias, debilidades também podem ser aliviadas por métodos sobrenaturais. Veja as jogadas do Bruxo, Missionário, Pai-de-santo e Pajé.

Doenças

Ao se embrenhar no sertão, travar contato com povos desconhecidos e poderes de outro mundo, os protagonistas estão sempre sujeitos a contrair uma enfermidade. Quando isso acontecer, os jogadores verão os próprios personagens se tornarem um perigo para os demais.

O mestre dirá quando a situação provocar uma doença, e, quando acontecer, esta jogada é desencadeada:

Doença

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, a partir do terceiro segmento, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Contágio é um número que representa o risco de aquela doença infectar alguém, o mestre vai dizer qual é. Mas uma vez que a doença começa a se espalhar de um protagonista para o outro, o valor de contágio é igual à quantidade de segmentos que o doente tem marcados em seu relógio. Assim, se o protagonista acaba de contrair a doença, o contágio é 1. Na sessão seguinte, quando a doença já tiver avançado para dois pontos, o contágio também passa a ser 2, e daí por diante.

Os sintomas da doença são escolhidos pelo mestre, e eles se refletem no desempenho do personagem, cada sintoma corresponde a uma debilidade. Este são os sintomas sugeridos:

- **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)

Quando o jogador contrai a doença, o primeiro sintoma se manifesta. A partir daí, a cada vez que ela avança, um novo sintoma aparece. Sempre que houver uma debilidade entre os sintomas, o jogador pode escolher marcá-la ao invés de marcar um segmento. Isso não impede demais sintomas de se manifestarem, mas serve para limitar o nível de contágio daquele protagonista (digamos que o espírito da doença fica momentaneamente satisfeito com o sacrifício). Assim como no caso dos ferimentos, apenas a primeira debilidade marcada desta forma é temporária.

Uma doença não tratada avança com o tempo. Se um protagonista chega ao final da sessão com pelo menos três segmentos marcados no relógio da doença, o jogador marca mais um. Além disso, seu progresso pode se acelerar conforme as circunstâncias, e neste caso o mestre dirá quando marcar mais um segmento. Depois de marcar o quarto segmento o protagonista está com o tempo contado: se não for tratado ele morrerá ao final da sessão.

Um tratamento eficaz é capaz de impedir o avanço de uma doença e revertê-lo, permitindo que ao final da sessão o jogador recupere um ponto, apagando um segmento do relógio, até que a doença recue para dois pontos. A partir daí, o protagonista pode se recuperar sozinho e com o passar do tempo (independentemente do final da sessão). Quanto tempo precisa se passar fica à critério do mestre. Quando ele disser que é hora, apague mais um segmento. No entanto, nenhum tratamento disponível pode impedir que a doença continue se espalhando, e enquanto não estiver totalmente curado o protagonista continua sendo uma fonte de contágio. Uma vez curado, no entanto, o protagonista se torna imune àquela doença.

Há meios sobrenaturais que podem ser mais eficientes que um simples tratamento para o controle de doenças, veja as jogadas do Bruxo, Missionário, Pai-de-santo e Pajé.

TRALHA

A tralha de um protagonista é tudo aquilo que ele possui e que pode fazer diferença no jogo. Os pertences iniciais de cada um variam conforme o ofício escolhido e as escolhas feitas pelo jogador em seu livreto. Essas escolhas também o ajudam a definir um pouco mais seu protagonista. E aquelas opções são o mínimo, nada impede o mestre de adicionar alguma coisa que faça sentido conforme sua história.

Os itens ou vêm acompanhados de explicações ou de rótulos e números que indicam como aquilo funciona, entre parêntesis. Há uma explicação para cada rótulo no *Anexo I: Listagens* (p. 210).

Armas

Armas sempre trazem o dano que provocam, seu alcance e alguma outra característica, nessa ordem. O valor do dano indica a seriedade dos ferimentos que ela causa toda vez que acerta alguém. Quanto ao alcance, ele indica a distância que ela é capaz de acertar alguém:

- **corpo a corpo** para alvos a cerca de 1 metro;
- **perto** para alvos a cerca de 3 metros;
- **curto** para alvos a cerca de 15 metros;
- **médio** para alvos a cerca de 50 metros;
- **longo** para alvos a cerca de 150 metros;

Por exemplo, para um Arco e Flecha (dano 1, longo, infinito) os rótulos indicam que uma flecha que acertar alguém vai causar um ponto de ferimento, que o alvo pode estar até uns 150 metros de distância e que a quantidade de munição à disposição do arqueiro é, na prática, ilimitada.

Armaduras

Qualquer item capaz de proteger o usuário de ferimentos será indicado como armadura, com o número de pontos de dano que é capaz de absorver, como em (armadura 1).

Consumíveis

Quando alguma coisa for de uma quantidade limitada, estará indicado o número de vezes que ela pode ser usada antes de acabar, como em (3 usos).

Comida

Em uma terra onde nada é garantido, conseguir o que comer pode vir a ser um problema enfrentado pelos protagonistas. Para representar esse recurso, e permitir que ele seja quantificado para armazenamento e distribuição, usaremos uma medida aproximada: 1 unidade de comida é o suficiente para alimentar uma pequena família durante um mês, se eles não forem muito exigentes. Para simplificar, isso será anotado como 1 comida. Se o seu ganha-pão lhe fornece isso, você e sua família não vão passar necessidade. Se vocês são um pequeno grupo em uma viagem, essa é a provisão que devem carregar para se manterem alimentados.

Algo para se ter em mente é que, sem refrigeração, não é fácil manter comida armazenada por muito tempo na Terra de Santa Cruz. Carne e outros produtos frescos apodrecem com facilidade. Grãos podem ser armazenados por meses se for em instalações adequadas. Já produtos como farinha, carne-seca, rapadura, conservas e castanhas requerem menos cuidado e são mais fáceis de transportar, razão pela qual constituem o prato principal dos viajantes do Sertão.

Escambo

Outros recursos que precisam ser quantificados são aqueles que tem valor comercial, aqueles que podem ser trocados por outras coisas. Poderíamos falar em dinheiro, mas aquele que circula na colônia, além de escasso, não é um padrão para todo o território. No sertão, seja entre colonos ou entre colonos e indígenas, é mais comum acontecer trocas de um produto diretamente pelo outro, ou de um produto por um serviço. Até mesmo os cobradores de impostos recolhem, na verdade, uma parcela da produção dos contribuintes.

Assim, o valor das coisas em **Sertão Bravio** é medido em escambos, que representam a possibilidade de que aquilo seja aceito em troca de outras coisas. Em uma vila colonial, onde geralmente pode se encontrar de tudo um pouco, 1 escambo equivale a 1 comida. Ou seja, nesses lugares, esse seria um salário digno. Mas quanto mais longe dos centros urbanos, mais distorcida fica essa equivalência. Em alguma aldeia perdida na floresta, por exemplo, um machado de ferro com o valor de 1 escambo poderia ser trocado por um carregamento inteiro de peles, que valeriam muito mais ao ser vendido na colônia. Mas um carregamento de peles pode não valer nem um prato de comida em um quilombo isolado na caatinga escaldante. As coisas, portanto, tem um valor fixo em escambos, mas o que isso significa varia conforme cada caso.

AGREGADOS

Alguns personagens em **Sertão Bravio** são pessoas poderosas. Pelo menos tanto quanto alguém pode ser no fim do mundo. Eles têm quem lhes dê ouvidos e quem lhes deva alguma coisa: seja obediência ou respeito. O Chefe é o líder de um povoado, o Bandeirante comanda sua tropa e o Missionário, o Pai-de-santo e o Pajé são os líderes espirituais de seus seguidores. Os jogadores não controlam as ações destas pessoas, eles são personagens do mestre, mas os protagonistas gozam de uma posição de destaque entre eles, e as regras refletem essa relação.

Ao criar um destes personagens, o jogador deverá selecionar em seu livreto as características de seus agregados. As opções o ajudarão a definir sua própria situação no esquema local de poder, e vão configurar em grande parte a trama sobre a qual a narrativa vai se desenvolver. O mestre vai se encarregar de envolver os demais protagonistas nessa trama, mas se os outros jogadores posicionarem espontaneamente seus personagens dentro daquela sociedade, tanto melhor.

Agregados podem ser de dois tipos: bandos e comunidades. Os seguidores do Missionário, do Pai-de-santo e do Pajé são comunidades, enquanto a tropa comandada pelo Bandeirante é um bando. O povoado liderado pelo Chefe é também uma comunidade, mas pode incluir também um bando, responsável pelas defesas e por manter a ordem.

Bando

Um *bando* é um grupo de homens armados e disciplinados, sob as ordens de seu líder. Eles têm, claro, sua individualidade, mas geralmente são capazes de se comportar como uma equipe coesa. Em uma luta, um bando conta como se fosse uma arma usada pelo seu comandante, e o dano sofrido, incluindo as baixas e a moral abalada, é contado como ferimentos em seu relógio coletivo.

A descrição de um bando inclui seu tamanho, a capacidade de suas armas, a capacidade de suas armaduras e suas características, nesta ordem. Quanto ao seu tamanho, ele será considerado:

- **pequeno** com aproximadamente 20 homens;
- **médio** com aproximadamente 40 homens;
- **grande** com aproximadamente 60 homens;
- uma **milícia** com 100 homens ou mais.

Comunidade

Uma *comunidade* é um grupo de habitantes de uma localidade que convivem em relativa harmonia, compartilhando valores morais e atividades econômicas. Eles respeitam e podem até depender economicamente ou da proteção que seu líder lhes oferece, mas vão segui-lo apenas enquanto lhes for conveniente.

Comunidades produtivas pode enriquecer seus líderes, mas também podem ser uma fonte inesgotável de dores-de-cabeça. Ao criar uma comunidade, o jogador deverá escolher as sobras que ela é capaz de produzir e com as quais ele pode lucrar e os apertos a que ela está sujeita. Então, no princípio de cada sessão, ele rola esta jogada:

Recompensas

Se 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 no limite, ela passará por um aperto. O que as sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

O resultado vai influenciar, inevitavelmente, o que vai se passar na narrativa a seguir. Veja quais são as sobras e os apertos em *Agregados*, no Anexo I, p. 210.

Durante o jogo, uma comunidade pode crescer ou diminuir. Mas que tamanho ela tem e a forma como ele varia depende de que tipo de comunidade se trata.

Povoado

O assentamento governado pelo Chefe é lar de muitas famílias. Um povoado é considerado:

- **pequeno** com aproximadamente 150 habitantes;
- **médio** com aproximadamente 300 habitantes;
- **grande** com aproximadamente 750 habitantes;
- uma **vila** com 1500 ou mais habitantes.

O Chefe começa com um povoado pequeno, que pode se expandir conforme ele obtém jogadas adicionais de seu ofício.

Seguidores

Em se tratando dos seguidores do Missionário, do Pai-de-santo e do Pajé, eles representam apenas uma parcela dos habitantes de um povoado. Este são apenas os mais fiéis discípulos, que agem como multiplicadores dos ensinamentos de seu líder. Eles são considerados:

- **poucos**, se forem cerca de uma dúzia;
- um grupo **razoável** se forem cerca de 30 almas;
- **muitos**, se forem cerca de 75 almas;
- e uma comunidade **considerável**, se forem 150 ou mais almas.

Esse contingente aumenta ou diminui conforme esta jogada:

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!

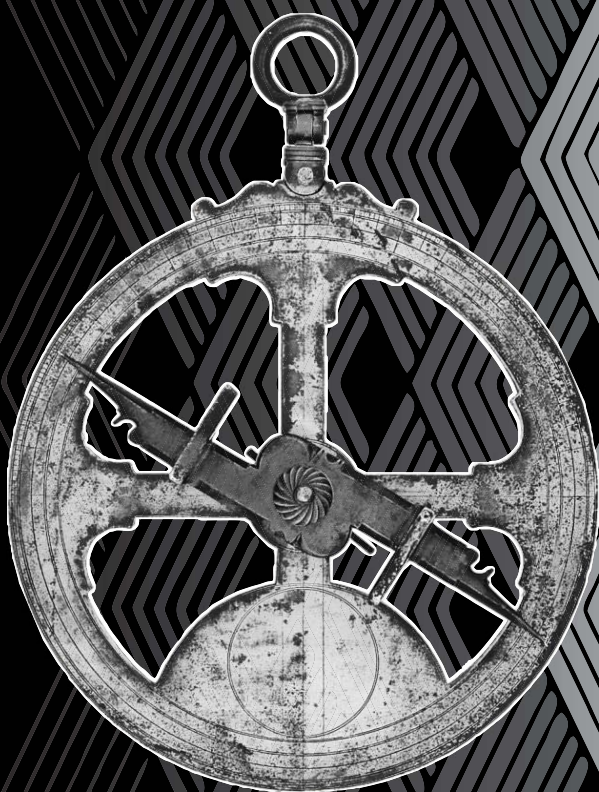
Além disso, os sacerdotes também podem escolher *sintonia* como uma de suas sobras, o que lhes permite acionar esta jogada:

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.

II.

COMO CONDUZIR O JOGO



Então você vai ser o mestre do jogo? Ótimo, isso vai ser divertido!

Tudo o que você precisa fazer está detalhado neste capítulo. Na verdade, você não deve fazer nada além dos procedimentos aqui descritos, e nem pode ignorá-los: eles são regras do jogo, componentes essenciais para o seu funcionamento. E fazer com que as regras sejam seguidas é um dos seus deveres! Então, leia com atenção.

O QUE SIGNIFICA SER O MESTRE DO JOGO.

Enquanto os jogadores experimentam as dores e as delícias de viverem suas personagens, o mestre do jogo se diverte de outro jeito. Sua função é a de dar vida à Terra de Santa Cruz, descrevendo o cenário e representando os seus habitantes tão vividamente quanto possível, preparando assim o terreno para a atuação dos protagonistas. Ele dirige a ação dos bastidores, definindo as motivações e as ações dos adversários, controlando a passagem do tempo para criar suspense ou dar a noção de urgência e procurando o que pode provocar os jogadores e impelir os protagonistas para a ação. Quando eles decidem agir e têm que rolar os dados, é o mestre quem diz o que pode dar errado. Mas ele mesmo nunca usa os dados, e não decide nada na sorte. Seu objetivo é semear o drama e o conflito, que são a alma de uma boa história, e depois sentar e apreciar a trama se desenrolar. Você vai saber que deu tudo certo quando o circo começar a pegar fogo!

O mestre tem mais trabalho que os jogadores, mas ele é recompensado quando aquela história com que ele se envolveu, e que capturou sua imaginação, desemboca em um desfecho surpreendente e inesperado.

DIRETRIZES

Antes de mais nada, é preciso estabelecer os fundamentos de sua atuação como mestre. Para que o jogo se desenvolva adequadamente é preciso que você tenha em mente a finalidade desta função, que pode ser resumida por estas três diretrizes. Tudo o que você fizer ou disser durante o jogo – ou mesmo durante os preparativos – deve servir para atender a uma delas, e nada mais.

Fazer com que a Terra de Santa Cruz pareça real.

Enquanto jogam, você e os jogadores vão imaginar uma história juntos. Eles são responsáveis pelos protagonistas, mas cabe a você retratar o cenário onde ela acontece. É você é quem escolhe onde eles estão pra começo de conversa, e eles dependem de você para saber como é o lugar, quem mais está presente e o que está acontecendo. Então aproveite: imagine como seria aquele filme, e deixe fluir. Quanto mais detalhada e evocativa a sua descrição, mais fácil será para os jogadores entrarem no clima. Não fique restrito à sua memória visual: de vez em quando descreva sons, cheiros, texturas, temperaturas, sabores. Assim eles vão mergulhar na ficção!

Além disso, fazer com ela pareça real também significa assumir um compromisso em retratar um mundo verossímil, ainda que ele seja fantástico, e que reage de forma dinâmica ao que os protagonistas fazem. Ele deve obedecer a uma lógica interna de causa e efeito, e nisso os detalhes fazem a diferença. Quando o tempo passa, por exemplo, a comida apodrece e construções abandonadas desmoronam. Se uma ferida séria não for tratada, ela infecciona. Se um gatuno invade uma casa, os cães latem. Se alguém atear fogo ao mato seco, ele vai se espalhar rapidamente. Uma autoridade que dá uma ordem será obedecida, da mesma forma como um homem armado impõe respeito. Um tiro dado à queima-roupa sempre acerta e, na cabeça, é sempre fatal. Você deve se manter coerente mesmo quando os jogadores tentam usar isso a seu favor. Isso é essencial, e a diversão estará arruinada se eles sentirem que não podem contar com seu bom-senso.

Lembre-se também de manter controle sobre as distâncias e a passagem do tempo à medida que as coisas progridem. Mas sem exageros: não estabeleça turnos, não conte os minutos e nem pense em fazer mapas em escala. Estabeleça as coisas de forma clara, mas aproximada, com margem de manobra. Nunca é demais repetir: sua melhor ferramenta é o seu bom-senso.

Em suma, os jogadores precisam sentir que compreendem o ambiente, e que podem prever o que está para acontecer. É o único jeito de eles serem surpreendidos de vez em quando!

Jogar pra ver o que acontece.

Para tornar o jogo satisfatório para todos há uma certa disciplina a ser seguida. Não cabe ao mestre entrar em disputas com os jogadores ou colocar suas personagens em becos sem saída, tentando conduzi-los para uma história que ele planejou. Não planeje uma história! É você quem deve acompanhar as ações dos jogadores, e não o contrário. Afinal, eles são os protagonistas, e o objetivo do jogo é ver o que vai acontecer com eles. Não tem graça se você já sabe!

Isso não quer dizer que você não deve se preocupar com a trama. Sim, é sua função levantar os obstáculos, colocar em cena os desafetos, fazer emergir os dilemas e, de um modo geral, botar a lenha na fogueira. Apenas tenha em mente que nada vai acontecer do jeito que você imagina. Encare desta forma: sua tarefa é armar o circo, mas os jogadores é que dão o show, enquanto as regras garantem que ele será emocionante.

Tornar a vida dos protagonistas interessante.

O que é sim esperado do mestre é que ofereça aos jogadores um desafio à altura de suas personagens. Isso significa construir uma trama a partir daquilo que eles criarem. Cultive o hábito de procurar o que está por trás das histórias que eles contarem e trabalhe com isso. Se um jogador cria um soldado que está tentando deixar para trás um trauma familiar, o que ele espera é uma história em que os fantasmas de seu passado ressurgem para lhe complicar a vida. Um pajé cujo objetivo é obter a paz através da diplomacia precisa de um opositor cético e violento, quiçá alguém de sua própria tribo, disposto a sabotá-lo! Concentre-se no que pode provocar dilemas, naquilo que os obriga a tomar decisões fora de sua zona de conforto. Sempre que estiver em dúvida sobre o que fazer, olhe para as metas que os jogadores estabeleceram para seus personagens e arranje algo que coloque em dúvida a capacidade deles de alcançá-la. Então, quando eles decidirem agir, é sua função dar a eles o que eles esperam conseguir. Faça com que tenha valido a pena!

Agora que você tem um propósito, vamos ao que você precisa fazer durante o jogo.

TAREFAS

Este é o cotidiano do mestre de cerimônias de **Sertão Bravio**, estas tarefas constituem a sua função no jogo. Cumpra todas elas e tudo vai dar certo. Negligencie-as e o jogo vai começar a ficar confuso, se arrastar e há grandes chances de os jogadores perderem o interesse.

Enquadre cenas relevantes e mantenha o ritmo.

Pense como o editor de um filme que precisa encaixar uma história complexa em poucas horas. Evite as minúncias e concentre-se em tirar o máximo das cenas que são relevantes. Sua tarefa é descobrir o que é que interessa e cortar para aquela cena. O que interessa, geralmente, é algo que expõe um conflito, algo que mais cedo ou mais tarde vai ter que ser resolvido. Pergunte a si mesmo: o que precisa acontecer para sacudí-los? Se você não tiver muita certeza do que seria, convide os jogadores a contribuírem, fazendo referência aos protagonistas. Diga algo como: “Vocês estão todos na Igreja, o que foram fazer ali?”, ou, “Maria, onde você estava quando os índios atacaram?”. Seja como for, sempre termine suas descrições com um chamado para a ação: “O que vocês fazem?”. Se estiver fazendo isso direito, os jogadores certamente vão responder, mesmo que de forma passiva ou defensiva. Dê corda para eles, faça o mundo reagir ao que eles fazem e deixe rolar. As respostas deles podem ou não desencadear uma jogada, use seu bom senso. Mas, de qualquer forma, caberá a você dizer o que acontece depois, descrevendo as consequências e encadeando com isso as próximas cenas. Você também saberá que é hora de avançar os acontecimentos quando as coisas se estagnarem: se isso acontecer, corte para a próxima cena relevante, nem que isso signifique a passagem de vários dias, ou meses, ou mesmo anos! Algumas vezes você tem que fazer isso para resolver uma jogada. Mantenha a história em movimento!

Descreva a situação.

Lembre-se: todos dependem de você para entender o que está acontecendo. Isso significa que é sua responsabilidade não apenas manter o fluxo de descrições como também responder a qualquer pergunta que os jogadores possam ter sobre o cenário e sobre o que está havendo. É tudo feito de improviso, mas não tem segredo: basta seguir o que a ficção pede. Ou seja, imagine o que seria coerente com o que você disse até agora e ponha para fora! O que há em uma rua poeirenta de uma vila próspera do século XVII, ao meio-dia? Provavelmente pessoas atarefadas, trabalhadores indo almoçar ou aproveitando a folga, vendedores ambulantes, cavalos, talvez uma carroça. O que há, à noite, em uma mata fechada? Sobre o que estão conversando aqueles dois matutos na beira

do rio? O que há dentro do estômago de uma cobra? Nada que você não consiga imaginar.

Procure também desenhar mapas sempre que possível, nem que sejam rascunhos esquemáticos. Na verdade, em se tratando de mapas, quanto mais melhor! Eles ajudam tanto você a organizar as idéias quanto os jogadores a se posicionarem. Apenas evite comprometer-se com escalas: o espaço imaginado deve seguir a narrativa, e não o contrário.

Observe também que eles só podem reagir ao que são capazes de perceber, e eles só percebem o que você descreve. Portanto, suas descrições influenciam as ações que o personagem do jogador é capaz de tomar, já que elas determinam a situação em que ele se encontra. Por exemplo: a que distância está o moleque que acabou de passar correndo? Se o personagem estava prestando atenção no que o garoto fazia, diga que ele está ao alcance de um passo. Mas em se tratando de um furtivo batedor de carteiras, atuando em seu próprio território, o personagem provavelmente vai demorar para perceber que seu bolso ficou mais leve, então diga que a essa altura o pequeno ladrão já deve estar longe! Ou então: como fica a percepção de alguém sob efeitos psicotrópicos? Talvez ele fique mais afiado, ou talvez consiga apenas distinguir cores muito vivas... é sua função decidir!

Represente todos os outros personagens.

Os jogadores são responsáveis pelas falas e as ações dos protagonistas, todos os outros seres que aparecerem na história, naturais ou sobrenaturais, são sua responsabilidade. Isto também se aplica a qualquer personagem introduzido por um jogador, inclusive parentes, amigos, deuses ou animais de estimação. Eles são os personagens coadjuvantes que provavelmente vão preencher diversos papéis na ficção – vilões, aliados, buchas de canhão, amantes, autoridades. E é sempre você quem decide o que eles dizem e o que eles fazem. Mas eles não tem atributos ou jogadas próprias, na verdade eles são parte do cenário, meros instrumentos a serviço das suas Diretrizes. Assim, eles sempre devem ser construídos e devem reagir de forma realista: as pessoas amam, se ofendem, sofrem, tem vaidade e tem medo (e qualquer entidade sobrenatural fica muito mais interessante se comportar-se como uma pessoa!) Se você quiser, é divertido inventar uma voz para eles e imitar seus trejeitos, mas não se sinta obrigado a isso. Normalmente eles vão reagir às ações dos protagonistas, e quando eles agem por vontade própria isso é você fazendo uma de suas jogadas, e de preferência com o intuito de tornar a vida dos protagonistas mais interessante. E, muito importante: evite conceber o destino destes personagens. Mesmo se atuarem como antagonistas, a sua função é dar suporte para os os personagens principais, que são os dos jogadores, e portanto eles estão à mercê dos

acontecimentos. O que inicialmente se apresenta como vilão pode, por exemplo, acabar morrendo prematuramente, ou deixar de ser uma ameaça, ou ainda acabar se convertendo em um aliado, e você não tem muito controle sobre isso. Lembre-se que você está jogando para ver o que acontece, então não se apegue muito.

Siga as regras.

Esta é bem fácil. Todas as regras e procedimentos aqui descritos têm um propósito, e a não ser que especificado o contrário, todos eles são fundamentais. O brinquedo não vai funcionar se você retirar uma de suas engrenagens! E embora caiba ao mestre de cerimônias apresentar e zelar pelas regras do jogo, isso não lhe dá autoridade para ignorá-las ou alterá-las.

Isso não quer dizer, é claro, que você não possa modificar esse sistema para fazer o seu próprio jogo. Afinal, foi exatamente o que fizemos! Apenas recomendamos que, antes, experimente jogá-lo em sua forma original e se familiarize com todas as suas partes. Mesmo que sua intenção seja de fazer uma modificação apenas para uso pessoal, convém entender primeiro como ele funciona, a fundo. Então, antes de alterações mais drásticas, experimente criar suas próprias jogadas, que você pode acrescentar por cima do que já existe. Veja como fazer isso no *Anexo II: Como Criar Jogadas* (p. 220).

Siga os princípios

Seus princípios, descritos a seguir, servem para guiar sua atuação. Eles o ajudarão a se manter fiel às suas *diretrizes* e, assim, alcançar seus objetivos. Mas não os encare como meras recomendações: eles são um padrão que você deve seguir!

Quando for a hora, faça uma de suas jogadas

Suas jogadas, que também estão listadas a seguir, são aquilo que você deve dizer toda as vezes que os jogadores esperam que você diga alguma coisa. Isso vai acontecer sempre que eles fazem algo e querem descobrir o que acontece em seguida, mas principalmente quando eles realizam uma jogada e não conseguem exatamente o que esperavam. É neste momento que você tem a chance de interferir, então você faz sua jogada e é aí que os personagens coadjuvantes agem e o mundo reage. Mais sobre isso a seguir.

Isto não está muito fácil?

Algumas vezes, quando você estiver distraído, pode ser que você tenha a impressão de que as regras estão favorecendo demais os jogadores. Se isto acontecer, dê um pulo e vá lavar o rosto para acordar!

Em primeiro lugar, você está jogando com os jogadores, e não contra eles! Se você estivesse jogando como um adversário, suas responsabilidades como tomador de decisões e supervisor das regras representariam um conflito de interesses. Portanto, não é este seu papel. Na verdade ninguém perde nada se eles conseguem o que querem, e sua atuação deve ser sempre no sentido de dar condições para que os jogadores façam seus personagens brilharem. Assim, se você os coloca em maus bocados, é para vê-los superarem os obstáculos. Se você introduz uma reviravolta, deve ser para criar oportunidades interessantes e não para destruir esperanças. Concentre-se nas consequências das decisões que eles tomam, não em limitar essas decisões. As regras já se encarregam de dar a eles bastante problemas, e as oportunidades para você jogar pesado são abundantes, eles não precisam que você piore a situação!

Além disso, é importante frisar que o propósito das regras não é de criar necessariamente um universo realista. E não só porque o jogo está recheado de elementos fantásticos, mas também porque muitas vezes a ficção é mais interessante que a realidade. Portanto, sempre que houver um conflito entre o realismo e o desenvolvimento do enredo, as regras estarão a favor do enredo. E já que neste tipo de jogo a história só se desenvolve com o interesse continuado dos participantes – mestre e jogadores – todos sempre serão estimulados a moldarem a ficção conforme seus próprios caprichos, só para torná-la atraente para si mesmos. Afinal, em um RPG, os jogadores são os espectadores de si mesmos! O que manterá a narrativa coesa, portanto, não será alguma espécie de checagem de realidade, e sim a coerência interna das regras. Enquanto elas forem seguidas – e isto significa seguir todos os procedimentos aqui descritos – o jogo vai produzir a experiência proposta.

Assim, não se preocupe tanto!

PRINCÍPIOS

Seus princípios são o caminho que você deve trilhar para conduzir este jogo.

Estes são os fundamentos do jogo:

- Jogue Limpo.
- Diga sim ou role os dados.
- Seja um fã dos personagens dos jogadores.
- Jogue suas criações na fogueira.

Estes são as manhas do jogo:

- Construa e explore o sertão à medida que joga.
- Crie dilemas interessantes, e não tramas interessantes.
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores.
- Faça suas jogadas parecerem naturais.
- Responda com malícia e, de vez em quando, com um prêmio.

E estes são o que você tem que lembrar de fazer o tempo todo:

- Faça com que eles se sintam lá.
- Dê um nome e uma motivação para todos os seus personagens, então conecte-os.
- Faça perguntas provocativas e elabore em cima delas.
- Pense também fora de cena.
- Na dúvida, deixe alguém decidir por você.

Fundamentos

Estes são os princípios fundamentais sobre o quais você vai construir sua relação com os jogadores. Aplicá-los é vital para que o jogo funcione e se desenvolva.

Jogue limpo.

Tudo o que você disser aos jogadores deve ser sempre a verdade, seja descrevendo as situações ou respondendo às perguntas que lhe fizerem. Não é seu papel confundí-los, iludí-los ou transformar coisas óbvias em mistérios a serem descobertos. Você deve ser consistente com o que as regras exigem, com o que os princípios exigem e com o que a ficção exige. Quando você descreve um bando ameaçador e bem armado prestes a atacá-los, diga logo de uma vez que eles carregam armas de fogo e usam armaduras. Se eles estão perseguindo uma criatura que fugiu pela floresta e estão procurando por sinais de sua passagem, isso provavelmente significa uma jogada para *sacar um lance*, mas mais cedo ou mais tarde eles vão encontrar as pegadas e os galhos quebrados. Algumas vezes faz sentido que algum personagem coadjuvante tenha segredos e mistérios, isso certamente torna a vida dos protagonistas mais interessante, mas eles não poderão esconder isso para sempre. Se eles foram expostos, diga a verdade. Seja confiável e você terá jogadores interessados, aja desonestamente e eles certamente vão procurar algo melhor para fazer.

Diga sim ou role os dados.

Claro que grande parte da emoção em jogar vem da sensação de superar os obstáculos, mas não faz sentido colocar um obstáculo diante de cada coisa que os jogadores queiram fazer. O resultado seria simplesmente tedioso! Por isso, as jogadas procuram se ocupar das situações que podem ser realmente relevantes para a história, e só neste caso devem ser aplicadas. Para todo o resto, há o bom senso. Então, quando não há uma jogada que se aplique claramente ao que está acontecendo na ficção, ou quando suas possíveis consequências forem irrelevantes, não force a barra, simplesmente dê ao jogador o que ele quer. Se ele quer ir a algum lugar, ele já está lá. Se ele quer saber alguma coisa que deveria ser óbvia, dê a informação. Se ele quer comprar uma laranja do vendedor de frutas, ou se ele quer ter um chapéu, só por diversão, demorou! Não se preocupe, mais cedo ou mais tarde eles vão acabar mexendo com coisas sérias e você vai poder partir para o que interessa!

Seja um fã dos personagens dos jogadores.

Escolher jogar com um Chefe é legal porque você tem todo um séquito para fazer o trabalho sujo por você. Como um Bruxo, você tem poderes para manipular a realidade. Como um Malandro, você pode manipular as pessoas antes que eles mesmas percebam o que está acontecendo. Experimentar isso é parte da graça de jogar **Sertão Bravio**, é o que torna estes personagens especiais, então não tente

tirar isso deles. Os jogadores tem direito a todos os benefícios das jogadas e dos recursos de seus personagens, não tente restringí-los ou neutralizá-los, isso não vai tornar a vida deles mais interessante. É o que eles tem à mão para tentar alcançar o sucesso, e eles certamente vão procurar usá-los. E você deve vibrar com as suas conquistas tanto quanto eles! Quando eles lutaram por algo e conseguiram o que queriam, faça com que tenha valido a pena! Não tem graça derrubar um tirano só para descobrir que nada mudou. Ou conseguir caçar o mapinguari e continuar na mesma. Não! Deixe que o sucesso deles se espalhe, afetando as relações à sua volta. Imagine quem ganhou, e quem perdeu com aquilo, e como eles devem reagir. Realinhe os triângulos protagonista – coadjuvante – protagonista. Quem foi atraído, quem foi repellido? Como a notícia daqueles fatos será recebida ao se espalhar? Assim, o sucesso não é tanto o fim da história, e sim um catalizador para que ela progrida.

Jogue suas criações na fogueira.

O mestre faz um grande investimento no jogo quando constrói um cenário e uma trama, e quando concebe e representa os seus personagens. Mas tudo o que ele faz é empilhar a lenha da fogueira. Para que o espetáculo aconteça, tudo aquilo tem que pegar fogo e ser reduzido a cinzas. Então não se apegue às suas ideias ou aos seus personagens. Assim que as palavras saírem da sua boca eles não lhe pertencem mais, e você deve imediatamente começar a considerar a sua morte. Use-os para causar impacto, faça com que tenham uma vida intensa e cumpram seu papel na trama. Mas elimine-os antes que comecem a ficar chatos. Isso vale para os personagens coadjuvantes, mas também para tudo o que estiver sob o seu controle: grupos, organizações, arranjos entre personagens, e até mesmo edificações. Os protagonistas até podem ter a ilusão da estabilidade, imaginando que as instituições e as pessoas que são importantes para eles vão sempre estar lá. Mas você sabe que em um lugar instável como o **Sertão Bravio** nada pode permanecer.

As Manhas do Jogo

Estes são os truques que produzem a magia que você precisa para criar uma narrativa interessante.

Construa e explore o sertão à medida que joga.

O **Sertão Bravio** é um mundo novo para todos os personagens, repleto de coisas belas e assombrosas esperando para serem descobertas. Você e os outros jogadores também não sabem muito sobre ele, vocês também estão desbravando um território desconhecido. Então deixe que a ignorância sobre ele faça parte do jogo. Quando desenhar mapas, deixe grandes espaços em branco. Quando for introduzir algo novo, fale como se fosse um rumor, ou uma lenda, deixando os detalhes no ar. Enquanto vocês jogam e desenvolvem a história, novas ideias surgirão para preencher essas lacunas. Algumas vezes os jogadores lhe darão inspirações, algumas vezes os acontecimentos apontarão para rumos inesperados. Jogue com isso, deixe o cenário se desenvolver junto com a história. Se você descobrir que as coisas estão tomando um rumo que você não esperava, ótimo! Permita-se criar algo totalmente inesperado.

Crie dilemas interessantes e você terá tramas interessantes.

Uma trama é uma teia de relações e conflitos de interesse que dá estrutura para uma história. Mas construí-la não algo que você faça sozinho, da noite para o dia. Fazer com que você desenvolva uma trama interessante é o propósito dos procedimentos aqui descritos, e você ainda vai precisar usar o que os jogadores lhe derem. O que você realmente precisa se concentrar, quando estiver enquadrando cenas, descrevendo situações ou representando personagens coadjuvantes, é em colocar decisões difíceis diante dos jogadores. O ideal é que toda vez que eles optarem por fazer alguma coisa eles tenham também que fazer algum sacrifício. Para fazer isso, entenda o que eles querem obter, acene com a possibilidade real de conseguí-lo e, ato contínuo, ameace alguma outra coisa que é importante para eles. Pense em um líder ordenando um ataque, mas com isso colocando em dúvida sua moralidade. Ou um gatuno conseguindo fugir sem ser pego, mas para isso ele tem que deixar para trás um verdadeiro tesouro que só agora ele percebeu que estava ali. Ou ainda, imagine que a heroína consegue convencer o soldado a ajudá-la, mas para isso ela tem que trair o seu verdadeiro amor. As oportunidades para que você imponha decisões difíceis vão emergir muitas vezes, à medida que os jogadores acionam suas jogadas e você tem que definir o que acontece a seguir. Não seja ambicioso, na maioria das vezes o que você vai conseguir colocar em jogo são coisas bastante mundanas, como a integridade física dos personagens, o tempo que eles gastam para fazer as

coisas ou alguns recursos simples. Algumas vezes a decisão será apenas se o jogador vai gastar ou não mais uma bala! Mas você pode, aos poucos, construir as grandes contradições de cada protagonista, aqueles problemas que vão crescendo e se manifestando aos poucos e que, uma hora, não podem mais ser ignorados. Quando isso acontecer, não hesite em colocá-los contra a parede!

Dirija-se aos personagens, não aos jogadores.

Não diga “Lucas, o que Ararunã faz quando a noite cai e começa a ficar frio?”, e sim: “Ararunã, o que você faz quando a noite cai e começa a ficar frio?” Não são os jogadores que estão lá, vendo e sentindo o que acontece, são seus personagens. Então, quando você fala como se fosse com eles, você ajuda os jogadores a se transportar para dentro da ficção. As jogadas tem origem em ações que acontecem ali, e pode ser difícil perceber como elas se encaixam se vocês ficarem conversando apenas em termos de jogadores que estão ao redor de uma mesa.

Faça suas jogadas parecerem naturais.

Quando você escolhe e executa uma de suas jogadas, você faz isso no mundo real, por causa de coisas que acontecem também no mundo real, como um jogador que quer saber alguma coisa, ou quando o resultado de uma rolagem de dados pede que você responda com alguma coisa. Mas, aconteça o que acontecer, nunca deixe transparecer a sua jogada. Jamais diga o seu nome. O que você faz em uma jogada é, na verdade, encontrar uma consequência natural para as ações dos protagonistas. Então, apenas descreva o que aconteceu como uma continuidade do que já estava acontecendo. Se sua jogada for *separá-los*, por exemplo. Não diga: “você falhou, então vocês estão separados”. Ao invés disso, diga algo como:

Você chegam na cerca e saltam sobre ela. Tobias aterrissa do outro lado sem problemas e sai correndo, mas a calça do Badu engancha em alguma coisa e ele cai, preso pela perna. Eles vão te alcançar, Badu!

Observe que o efeito é o mesmo, eles estão separados. Mas você disfarçou a causa com algo que aconteceu na ficção. O efeito disso é que você transforma eventos mecânicos do jogo em uma narrativa coerente, em que toda ação tem uma consequência direta que remete de volta à ficção. Logo, você estará escolhendo as suas jogadas de acordo com o que é mais fácil encaixar na ficção, até o ponto em que a história vai praticamente se desenvolver sozinha.

Responda com malícia e, de vez em quando, com um prêmio.

Você deve sempre dar aos jogadores aquilo pelo qual eles lutaram, isto é parte de *tornar a vida dos protagonistas interessantes*. Mas não precisa ser sempre exatamente do jeito que eles esperavam! Afinal, é muito mais divertido quando eles descobrem

que as coisas são mais complicadas do que eles imaginavam.

Por exemplo, se eles queriam encontrar uma mina de ouro e lutaram por isso, diga que eles encontraram o veio que contém o cobiçado metal. E que ele é profundo. Tão profundo que precisa ser explorado por um túnel estreito, escuro e claustrofóbico, que se enche rapidamente com a fumaça das lamparinas. E acrescente alguns tremores de terra!

Ou então, se eles conquistaram o favor de um orixá, e pedem que ele mande a cura de uma doença, mande a cura. Na forma de um padre curandeiro que exige a conversão sincera de seus pacientes!

Dê àquele protagonista galanteador o amor da filha do coronel, de coração. Então diga como o rosto dela se ilumina quando ela fala no casamento, com a certeza de que ele virá!

Podem ser com coisas pequenas também: deixe que, na hora de maior necessidade, o clérigo encontre uma garrucha que ele pode usar para se defender. Mas a figura do demônio está esculpida em seu cabo, e ela é amaldiçoada!

O seu papel é o de distribuir a graça dos santos padroeiros, e ao mesmo tempo pregar peças como um saci peralta. Mas, de vez em quando, surpreenda-os, e dê exatamente o que eles querem, sem maiores complicações. Quiçá até um pouco mais do que eles queriam. Mas faça isso quando eles menos esperam. Assim eles nunca saberão o que os aguarda!

Atitudes Constantes

Estas são algumas coisas que você precisa fazer repetidamente, o tempo todo.

Faça com que eles se sintam lá.

Não é uma floresta tropical. É um emaranhado de troncos, folhas, cipós e espinhos; quente, abafado e sombrio; repleto de vermes que se arrastam por sob a espessa camada de folhas mortas e de insetos que zunem pelo ar; por onde também ecoam os mais estranhos sons, vindos de todas as direções, emitidos por criaturas que se escondem não se sabe onde.

Não é a casa do bruxo. É uma tapera de pau-a-pique, com paredes rachadas de barro velho, coberto por limo na parte de baixo, com um telhado de sapé meio torto e ralo. Do lado de dentro, tudo é recoberto por uma camada preta de fuligem, produto de uma fogueira fumacenta acesa em um buraco no chão que, a julgar pelas panelas sujas empilhadas, serve de fogão. Chumaços de incontáveis tipos de ervas estão pendurados por todo o teto, e elas tem um cheiro forte, mas que não é suficiente para disfarçar o fedor acre da casa de alguém que não toma banho e raramente abre as janelas. Em um canto, uma prateleira ostenta a imagem de uma santa de madeira, cercada por velas brancas, pretas e vermelhas, diversas conchas, uma caveira de bode, e uma pedra esculpida com formas hediondas.

Não é a criada da casa grande. É uma criatura fluida, com a pele cor de canela e sorriso iluminado, cheirando a tabaco e babaçu. O cabelo denso está envolvido por um pano vermelho, torcido e amarrado de forma assimétrica com um grande nó, formando uma touca. Quando ela se mexe, o seu corpo exagera cada movimento, como se fosse feito apenas para dançar. Suas curvas abundantes, no entanto, permanecem desafiadoramente firmes.

Dê um nome e uma motivação para todos os seus personagens.

Fazer com que os personagens coadjuvantes pareçam pessoas de verdade é uma grande parte de *fazer com que a Terra de Santa Cruz pareça real*. E há um método para isso.

Primeiro, dê um nome a cada um deles. Até o personagem com o menor dos papéis, aquele que só vai ter uma fala durante toda a sessão, merece um nome. Ou, pelo menos, um apelido. Se quiser, você pode usar as listas de nomes em seu livreto, eles são bem adequados à ambientação do jogo.

Então, dê a eles uma motivação própria: algo que embasa seu comportamento e os impele a tomar atitudes. Mas nada muito sofisticado, seus personagens coadjuvantes já serão bastante marcantes se eles estiverem apenas perseguindo os seus instintos básicos. Fique à vontade para usar esta lista de sentimentos como base:

Inveja
Fome
Luxúria
Amor
Medo
Ambição
Raiva

(em uma ordem fácil de memorizar, basta ler na vertical)

Então, basta que você aponte esse sentimento, como uma arma carregada, na direção de alguém ou alguma coisa. Assim:

Jacinto, o peão, quer muito um certo par de botas que não lhe pertence.

Tereza, a mucama, está juntando dinheiro para comprar sua carta de alforria.

Manezinho, o moleque de recados, está procurando um jeito de traçar a Ritinha.

Ritinha, a filha do alfaiate, quer ter sua própria espingarda de caça.

Papa Ghede, o espírito da morte, quer um pouco de diversão e companheirismo.

Moacir, o guerreiro, está com os nervos à flor da pele e está procurando briga.

O padre Joaquim mantém-se vigilante contra qualquer coisa que se pareça com magia negra.

Tia Elvira fica pensando que está passando da hora de ter um filho.

Plínio, o feitor, está pensando em algo diferente para o jantar.

Rafiki, o novo escravo, só pensa em um jeito de escapar.

Por fim, procure conectar os seus personagens com os protagonistas. Assegure-se de que seus pequenos interesses envolvem os protagonistas individualmente, não como um grupo. Construa triângulos protagonista – coadjuvante – protagonista, em que eles querem alguma coisa de um e outra coisa de outro, ou estão de outra forma conectados a outro. Ritinha quer que o Bandeirante a leve a sério e a ensine a atirar, e procura o Missionário para confessar os pecados. Moacir está procurando uma desculpa para desafiar o Pajé mas deve obediência ao Bandeirante. O padre Joaquim abomina o Pajé, mas tem inveja da popularidade do Missionário. Mais cedo ou mais tarde essas relações vão criar movimentos na trama, e se isso acabar desembocando em atrito entre os protagonistas, ótimo! Significa que os coadjuvantes cumpriram seu papel.

Faça perguntas provocativas e elabore em cima delas.

Jogar para ver o que acontece também significa que você não precisa saber tudo. Você pode ir acrescentando elementos à trama e detalhes ao cenário à medida que vocês jogam. E a sua melhor fonte de inspiração são os próprios jogadores!

Pergunte detalhes sobre pessoas, objetos e lugares que acabam de aparecer na ficção, e deixe que eles

inventem. “Qual é o tique nervoso do alfaiate?” “Quem é a mais bela entre as jovens da aldeia?” “Qual é a pedra preciosa no colar da mulher do intendente?” Deixe que eles criem os nomes de alguns personagens coadjuvantes!

Faça perguntas que lhes permitam expandir o histórico de seus personagens. Pergunte sobre o que os protagonistas pensam, sobre o que eles sentem, sobre suas relações, sobre seus pontos de vista. “Como a guerra com os Francos afetou sua infância?” “Quando você vai ao confessionário, qual pecado você confessa?” “Porque este é seu cavalo favorito?” “A quem te lembra o olhar da índia?” “Como você sabe que essa fruta é comestível?”

Por fim, lembra-se das lacunas que você deixou na trama e no cenário? Faça perguntas que abram oportunidades para os jogadores as preencherem. Pergunte sobre as lendas: “Que forma toma o espírito do rio quando ele resolve aparecer?” Pergunte sobre os lugares: “O que há na paisagem que se descortina do alto da serra?” Pergunte sobre a organização dos povos: “Quais crimes são punidos com o enforcamento na Vila Rica?”, “Como os jaguaris escolhem o seu líder depois da morte do cacique?”

Depois, trabalhe com as respostas que eles lhe derem. Incorpore aquilo em suas descrições e aprofunde-se, acrescente seus próprios detalhes. Sempre que possível, faça outras referências àquilo no decorrer da narrativa. Se eles definiram que o adultério é punido com enforcamento, por exemplo, acrescente a cena do enforcamento de um adúltero. As respostas dos jogadores às suas perguntas também lhe fornecem um vislumbre de que tipo de emoção eles esperam da trama, especialmente as respostas que se referem aos protagonistas. Use isso. Um jogador que desenvolve bastante um trauma da infância de seu protagonista, por exemplo, está praticamente pedindo para que aquela situação se repita em algum momento. É daí que surgem os momentos mais épicos!

Pense também fora de cena.

Isso pode parecer óbvio, mas é bom que se diga: nem tudo o que acontece, acontece diante dos olhos dos protagonistas. Algumas vezes, quando você fizer sua jogada, imagine o que os seus personagens estão aprontando. Talvez sua jogada sirva para revelar algo que estava se passando nos bastidores até então. Ou, talvez, algo que acontece naquele momento dê início a uma cadeia de eventos cujo resultado só ficará claro mais tarde. Isto é parte de representar um mundo que parece real.

Na dúvida, deixe alguém decidir por você.

Pode ser que algumas vezes você seja confrontado com decisões difíceis de tomar. Talvez você fique inseguro sobre o impacto que aquela decisão terá sobre os rumos da narrativa. Talvez você esteja hesitando por medo da reação de um jogador. Talvez você sinta que ainda não é a hora. Está tudo bem, você não precisa ter uma resposta para tudo

sempre na ponta da língua. Quando você estiver em dúvida, deixe que alguém decida por você.

Digamos, por exemplo, que um espírito maligno tenha exigido a vida de um personagem coadjuvante querido por todos, e que a sua hora se aproxime. Digamos que trata-se de Dona Quitéria, a cozinheira, comandante do fogão e das despensas da Casa Grande e mãezona da senzala. Em algum momento, você terá que matá-la. Mas talvez seja bom que ela fique um pouco mais, para dar mais algumas ordens, alguns conselhos e fazer mais algumas broas de milho. O que fazer?

Você pode colocar essa decisão nas mãos de um personagem coadjuvante. Coloque-se no lugar da Sinhá Antonieta, por exemplo, que nunca foi com a cara da negra. Imagine o que ela faria. Talvez ela tenha decidido que alguma ordem desobedecida tenha sido a gota d'água, e que ela precisa se livrar daquela cozinheira insolente. Mas talvez ela se contente em apenas rebaixá-la a lavadeira. Ainda é você quem está decidindo, mas pelo menos você fará isso ancorado na ficção.

Você também pode colocar a decisão nas mãos de um jogador. Digamos que a Sinhá tenha delegado a tarefa escusa a um dos protagonistas. Ou talvez o próprio espírito tenha exigido o assassinato. Deixe que o jogador que controla o Bruxo decida o destino de Dona Quitéria!

Ou então, você pode criar um relógio. Veja em *Preencha os relógios com Presságios*, no capítulo IV, página 100, como fazê-lo. Diga então que ela contraiu uma doença, e a cada dia que se passa sem que alguém interfira marque um segmento. Quando o relógio completar uma volta, ela morre.

Por fim, você pode fazer disso uma questão do jogo. Simplesmente anote em sua ficha de Frentes: “Dona Quitéria vai morrer para satisfazer Kal-fou?”. Dessa forma você adia a decisão para mais tarde, mas também se compromete em resolver a questão quando ela voltar à tona. Quando isso acontecer, obrigatoriamente, decida, ou então deixe que um coadjuvante, um jogador ou um relógio decidam.

JOGADAS DO MESTRE

Informações:

- Dar sinais de uma ameaça iminente.
- Mostrar o lado ruim de algo que eles têm.
- Mostrar como alguma coisa é precária.
- Revelar uma verdade desagradável.
- Revelar algo incrivelmente belo.

Escolhas:

- Dar oportunidade para uma habilidade especial.
- Oferecer uma tentação.
- Colocar alguém contra a parede.
- Permitir, mas com uma consequência.

Consequências:

- Causar dano.
- Avançar uma doença.
- Reuní-los.
- Separá-los.
- Tirar seus recursos.
- Voltar suas jogadas contra eles.

(Ou escolha uma jogada de uma ameaça.)

Suas jogadas são o que você faz quando é a sua vez de dizer o que está acontecendo na história. Isto é: todas as vezes que há uma pausa na conversa e eles esperam que você conte o que houve a seguir. Isso inclui todas as vezes em que eles rolam os dados e o resultado pede que algo imprevisto aconteça. Neste momento, escolha uma de suas jogadas e diga o que ela pede. Pense nelas como instruções secretas sobre como conduzir o jogo: um sussurro que só você escuta lhe dizendo o que fazer a seguir. Você não vai, é claro, repetir a instrução em voz alta. Ao invés disso, você deve traduzí-la em acontecimentos que fazem sentido na ficção, como se aquilo fosse uma sequência natural dos fatos.

Por exemplo, se você está fazendo sua jogada porque um protagonista falhou em *atirar* com sua espingarda e você escolheu *mostrar como alguma coisa é precária*, diga: “Você aperta o gatilho, mas não escuta o disparo. O pavio apagou porque estava molhado. E, com essa chuva, provavelmente sua carga de pólvora também está! O que você faz?”

Dessa forma, sua jogada desenvolve o que já estava se passando na ficção, derivando logicamente dela e ao mesmo tempo acrescentando novas informações. Aliás, pensar no que faz mais sentido acontecer é o principal critério para escolher uma jogada! Na dúvida, escolha *dar sinais de uma ameaça iminente*. Essa é uma jogada que você sempre pode fazer: fale de um olhar suspeito, de um barulho estranho, de um cheiro de queimado. Além disso, lembre-se dos seus princípios, lembre-se de responder com malícia e lembre-se de sempre dirigir-se aos personagens. Você deve descrever o que se passa no mundo deles, a partir de seu ponto de vista. E sempre termine com um chamado à ação: “O que você faz?”

Encadeando Jogadas

Também há um padrão que você deve seguir quanto à seriedade dos fatos que você vai introduzir. A princípio, suas jogadas devem se limitar a impelir os jogadores à ação, funcionando como um chamariz, não uma conclusão. Elas devem sempre:

- fornecer aos jogadores uma oportunidade para agir e reagir, e
- preparar o terreno para outra jogada futura, mais drástica.

Essas jogadas leves são o que você fará na maior parte do tempo. Elas funcionam como um alerta, um sinal de algo bom que está ao alcance das mãos ou de algo ruim que está para acontecer. Mas, de vez em quando, os jogadores vão pisar na bola, baixando a guarda ou simplesmente ignorando o perigo. Aí sim, esta é a sua oportunidade de ser realmente cruel: mostre a eles que a vida é dura, que nada é para sempre ou que é tarde demais para voltar atrás. É quando você faz uma jogada pesada: algo muito ruim acontece, e é definitivo. Você deve executar jogadas pesadas sempre que:

- Eles falharem em uma jogada, ou
- Algo que você vem preparando já há algum tempo chega naturalmente em um ponto crítico.

Uma falha, você já sabe, acontece quando o resultado de uma rolagem é 6-. Um ponto crítico que chega naturalmente é quando, por exemplo, um jogador sabe de uma armadilha e mesmo assim conduz seu personagem para dentro dela. Ou quando eles abusam da sorte, desafiando alguém muito mais poderoso que eles, ou se deixando seduzir por alguém com segundas intenções.

Uma jogada pesada geralmente cria um momento marcante na história, que determina como ela vai prosseguir a partir dali. É assim que os protagonistas acabam feridos, às vezes seriamente. É assim que eles perdem recursos com os quais eles contavam. Ainda assim, é preciso que você se lembre de suas *diretrizes* e *princípios*, de *ser fã dos personagens dos jogadores*. Lembre-se que seu objetivo não é vencê-los, e sim criar adversidades que tornem a trajetória deles mais interessante. Algumas vezes, isso significa esfregar na cara deles as consequências de seus atos. Outras vezes pode ser que a oportunidade seja perfeita para colocar diante deles um dilema e engatilhar uma nova jogada:

Você ajuda seu companheiro caído ou persegue o índio que atirou a flecha?

Você pula imediatamente pela janela ou volta para fechar o baú e arrisca ser pego com a boca na botija?

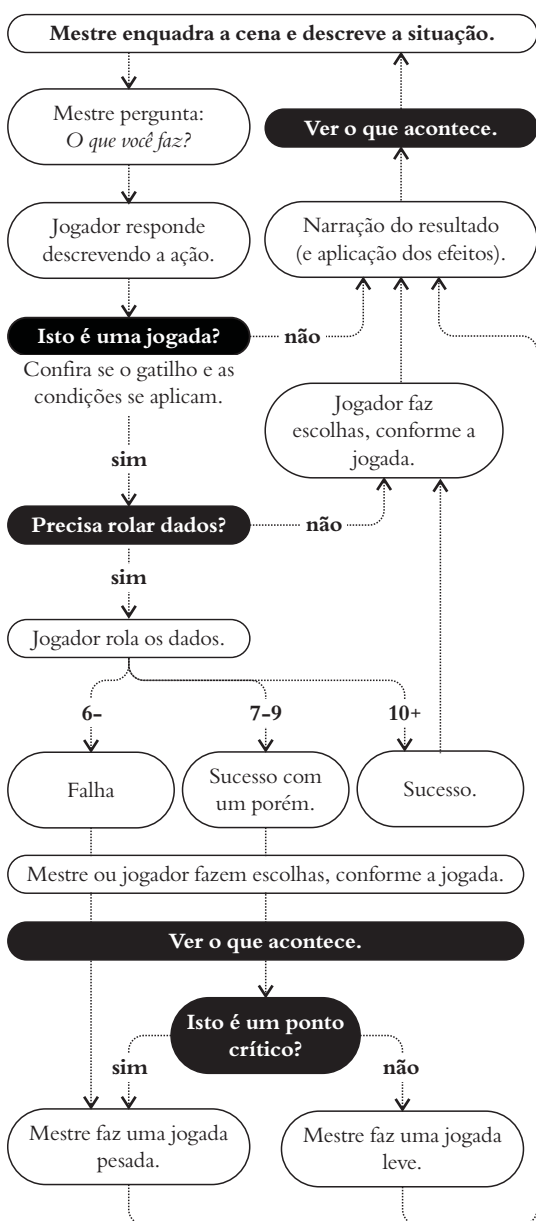
Você ainda pode acertá-lo, mas certamente ficará com o flanco exposto depois disso.

Qualquer uma das suas jogadas descritas a seguir podem ser leves ou pesadas, mas para facilitar sua escolha a lista está dividida entre *informações*, *escolhas* e *consequências*. Esta é uma sequência natural

que você pode seguir: primeiro, informe sobre o perigo, alerte para o que está à espreita. A seguir, conforme a atitude deles, faça com que tenham que escolher entre duas alternativas significativas. Quando eles se engajam e as coisas vão mal, ou quando eles ignoram o perigo, imponha consequências. Familiarize-se com a lista e a mantenha por perto. Com o tempo e alguma prática você vai ser capaz de selecionar e executar jogadas de forma cada vez mais instintiva, e isto vai lhe parecer natural. A essa lista, a partir da segunda sessão, somam-se as jogadas das ameaças, explicadas no capítulo IV. *A Campanha* (p. 94).

Não perca o fio da meada!

Aqui está uma síntese do fluxo de jogo. Apenas siga as setas e você tem mapa de como conduzi-lo!



Informações

Estas são as jogadas que expandem o cenário, a trama e, conseqüentemente, a percepção que os jogadores tem deles. Sua função é capturar sua imaginação. São jogadas leves por natureza, mas também podem ser pesadas quando comunicam um desastre inevitável.

Dar sinais de uma ameaça iminente.

Uma ameaça é qualquer coisa ruim que possa acontecer aos protagonistas: um predador à espreita, um inimigo que surge, uma tempestade que se anuncia com raios e trovões, o enjoo que precede uma doença, os gritos de indignação que precedem uma revolta. Trata-se do perigo escancarado, a fera mostrando os dentes. Isto é um ultimato, algo muito ruim vai acontecer a menos que eles façam alguma coisa a respeito. Esta é a jogada queridinha do mestre, quando não souber o que fazer, dê sinais de uma ameaça iminente.

Mostrar o lado ruim de algo que eles têm.

Este é aquele momento em que eles percebem que não estão bem preparados para a situação em que se meteram. Talvez seja algo com seu equipamento, como quando uma arma está fora de alcance ou a corda é fraca demais para aguentar aquele peso. Ou talvez o documento que lhes garante a posse das terras esteja ilegível porque está manchado, ou porque foi escrito de forma rebuscada demais para os habitantes ignorantes do lugar. Eles também podem ser traídos pelas suas coisas: uma espingarda que estava guardada não pode ser disparada antes de ser carregada, uma armadura reforçada pode ser quente demais para ser usada no calor, cavalos precisam parar para pastar e beber água, uma cabana pode se mostrar pequena demais para abrigar todos. O problema também podem estar nas pessoas: imagine, por exemplo, que as piadas toscas dos peões da fazenda são grosseiras demais para os ouvidos delicados de uma dama. Cabe a você procurar as limitações das coisas que eles têm e fazer aquilo valer.

Mostrar como alguma coisa é precária.

Isto também poderia ser interpretado como o lado ruim de algo que eles têm, uma verdade desagradável ou mesmo uma ameaça iminente, mas trata-se especificamente de lembrar como a vida na Terra de Santa Cruz é precária. Lembre-se que as pessoas estão no limite da civilização: as leis são vastamente ignoradas, dinheiro e documentos podem não valer nada na prática, todos estão preocupados apenas com seus próprios umbigos. A tecnologia é primitiva e está funcionando no limite de sua capacidade, desgastada e remendada. Qualquer aparato mecânico, incluindo todas as armas de fogo, correm grande risco de quebrar, falhar, ou simplesmente ceder aos rigores do clima tropical e do uso inadequado. Não há estradas, não há abrigos suficientes, não há material de construção

adequado, não há meios para preservar comida, não existem remédios seguros, não existem hospitais. Não há mão-de-obra capacitada, e quando ela existe não existem os meios necessários para trabalhar adequadamente. Não existem bibliotecas. E tampouco as pessoas sabem ler. Todo o conhecimento é oral, trancado e misturado com superstição.

Você pode demonstrar essa precariedade reinante de forma sutil, apenas com uma descrição sem maiores consequência. Ou como um aviso, um pequeno obstáculo, uma chateação. Ou você pode realmente frustrar os planos deles fazendo disso uma jogada pesada: diga, por exemplo, que alguma coisa se quebrou além de qualquer conserto, ou que ninguém reconhece a autoridade que eles tem. A idéia é deixá-los na mão precisamente quando eles mais precisam.

Revelar uma verdade desagradável.

Raramente os protagonistas estarão em uma situação onde tudo está bem, e é seu papel garantir isso! Com esta jogada você lembra a eles que a vida no Sertão é dura. Diga a eles que estão agora enfiados até as canelas em lama grudenta. Lembre-os que, com o calor escaldante, a tropa fica cada vez mais mal-humorada. Diga que a comida está apodrecendo. Pode ser particularmente desagradável para um determinado jogador apenas: faça com que um personagem coadjuvante diga a ele o quanto o despreza e o quão enganado ele está em fazer o que ele está fazendo. Mostre o quanto os habitantes da terra são cruéis e ignorantes. Enfim, dê argumentos aos pessimistas.

Revelar algo incrivelmente belo.

A Terra de Santa Cruz é repleta de maravilhas capazes de assombrar os olhares estrangeiros que nela se aventuram: cachoeiras imponentes, extensas dunas de areia, praias de água cristalina, árvores colossais, animais majestosos e um povo belo e exótico. Ao mesmo tempo, os colonizadores trouxeram coisas que fascinam e atizam a curiosidade nativa: tecidos coloridos, instrumentos de metal, animais desconhecidos, música refinada, uma arquitetura robusta e complexa, esculturas realistas, cabelos cor do sol e olhos cor do mar. E também trouxeram homens e mulheres negras, que por sua vez tem sua própria coleção de particularidades. Esta jogada é o momento que os protagonistas se deparam com tais maravilhas, e elas os seduzem e os distraem. Talvez apenas durante o tempo necessário para que percam o foco, deixem de prestar atenção em algo importante ou mesmo caiam em uma armadilha. Ou talvez isso se desenvolva, com o tempo, em uma fascinação perigosa.

Escolhas

Estas são as jogadas que obrigam os jogadores a se comprometer com um curso de ação. É quando eles vão precisar assumir riscos, fazer sacrifícios e assumir as consequências.

Dar oportunidade para uma habilidade especial.

Todo protagonista tem alguma coisa que só ele pode fazer. Seus talentos especiais, expressos por meio de suas jogadas, são o que o torna único e insubstituível. E essas capacidades especiais são o que o jogador escolheu para si, são o que ele quer experimentar no jogo. Então é o seu papel, como mestre, criar oportunidades para que eles possam usá-las, atraindo para si os holofotes. Conheça, portanto, as jogadas de seus protagonistas e, de vez em quando, crie a necessidade que uma delas entre em ação. Faça com que um coadjuvante crie um obstáculo só para que o Malandro tenha chance de usar sua lábia. Dê ao Soldado um adversário violento para que ele demonstre sua superioridade militar. Coloque uma alma desenganada no caminho do Missionário. Faça com que um coadjuvante venha até o Bruxo com um problema insolúvel, pedindo sua ajuda. Faça com que um subordinado do Chefe lhe cause problemas para que ele tenha que fazer valer sua autoridade. Estes são os momentos em que os jogadores ficarão orgulhosos de seus personagens!

Oferecer uma tentação.

Uma tentação pode ser qualquer coisa útil ou valiosa que eles sintam que está ao seu alcance, mas que para conseguí-la eles precisem pagar o preço. Este preço pode ser literal, algo que eles tenham que dar em troca, ou figurativo, como um risco que eles tenham que assumir. E deve ser pequeno o bastante para que eles sintam que vale a pena, mas alto o suficiente para que eles hesitem por um segundo, com medo das consequências. O que isso significa, evidentemente, vai depender do personagem e da situação em que ele se encontra. Para um beato, uma tentação será sempre algo moral ou carnal, e o preço será debitado de sua consciência. Para um ladrão, qualquer coisa que brilhe pode ser uma tentação, e o preço será sempre o risco de ser pego. Para um fugitivo desesperado, um caminho fácil, mas escorregadio. Para um lutador, a chance de um golpe decisivo, às custas de suas defesas. Para um político, uma negociata vantajosa, mas ligeiramente ilegal. Em qualquer situação, basta apenas conhecer quais são os desejos e as preocupações do protagonista para ser capaz de colocar, diante do jogador, um dilema.

Colocar alguém contra a parede.

Ao contrário de uma tentação, que pode ser ignorada, está é uma escolha que não pode esperar. Você coloca alguém contra a parede quando o puxa para centro das atenções, dando àquele jogador a incumbência de tomar uma decisão

polêmica ou tomar uma atitude em um momento crucial. É aquele momento em que, no meio de uma discussão, todos se calam na expectativa de ouvir sua resposta, mas ele ainda não está bem certo de qual será. Ou quando chega o momento de fazer aquilo que só ele pode fazer, mas ele ainda não decidiu se quer fazê-lo. É também um jeito de trazer um jogador tímido ou distraído para participar do jogo!

Permitir, mas com uma consequência.

Algumas vezes os jogadores têm ideias realmente boas, com potencial para levar a narrativa em uma direção interessante, e é um pouco frustrante ter que lhes dizer que não conseguiram, ou que não vão conseguir. Ao invés de desapontar o jogador, você pode permitir que ele consiga o que queria, mas acrescentando um imprevisto. Deve ser uma consequência séria, mas nada que o impeça de fazer o que pretendia. Diga algo como:

Certo, você consegue pular desta altura, mas provavelmente vai quebrar algum osso ao aterrissar. Tem certeza?

Você tem certeza que está no rastro da onça, mas ela está bem adiantada. Você não vai alcançá-la antes de anoitecer. Tem certeza?

Desse jeito, o jogador pode rever sua ação, podendo desistir dela se quiser (mesmo que já tenha rolado os dados). Ou então, se estiver executando uma jogada pesada, já tendo anunciado a grande altura do penhasco ou o cair da tarde, por exemplo, diga simplesmente:

Certo, você conseguiu pular, mas ao aterrissar sentiu um osso se partindo. Marque 3 pontos de dano e role novamente para ferimentos.

Você alcança a onça quando ela para à beira de um riacho para beber água. Mas está cada vez mais difícil de ver, porque o sol já se escondeu atrás da serra. A noite não lhe esperou.

Na dúvida sobre qual imprevisto poderia ser inserido, use uma das jogadas listadas em consequências.

Consequências

Quando a narrativa pede mais pimenta, o que você precisa é uma destas jogadas. Sua função é agitar as coisas, concretizando as possibilidades e o obrigando os jogadores a reagir. Algumas delas dificilmente vão funcionar como jogadas leves.

Causar dano.

Esta é a mais fácil das jogadas pesadas: o protagonista se deu mal e vai sentir na carne as consequências. É a escolha natural quando um coadjuvante agressivo está mal-intencionado, especialmente se ele estiver armado e for provocado, e também quando se trata de quedas ou outros desafios físicos. Mas, por ser uma escolha fácil, também é a mais monótona. Cause dano se a ficção pedir por isso, mas apenas se não lhe ocorrer um resultado mais interessante para aquela ação. E quando escolher fazê-lo, faça valer: descreva-o com o máximo de detalhes possível!

O tipo e a quantidade de dano causado derivam, evidentemente, do que está ocorrendo na ficção:

Ferimentos podem ser causados por impactos, cortes, perfurações, fogo ou substâncias tóxicas. No caso de armas ou efeitos mágicos, a quantidade de dano causada está indicada em sua descrição. Nos outros casos, caberá à você determinar este valor (veja como fazer isso *Quanto dano eles recebem?*, no capítulo V, página 111). Lembre aos jogadores que uma armadura pode, na maioria das vezes, reduzir o dano que efetivamente se converte em ferimentos. E lembre-se também que sempre que um protagonista sofrer ferimentos a jogada de mesmo nome é desencadeada (veja *Ferimentos* (p. 135), também na última página de qualquer livreto de personagem).

Algumas vezes, uma situação agressiva não necessariamente resulta em ferimentos. Ou então, não apenas em ferimentos. Se achar que é o caso, você pode ativar temporariamente uma das debilidades do personagem, efetivamente reduzindo seus respectivos atributos. Por exemplo: esforço ou dor intensos podem deixar o protagonista *debilitado* ou *deficiente*. Muito estresse pode deixá-lo *inseguro* ou *nervoso*. Uma pancada na cabeça pode deixar alguém *confuso*. Um vexame pode ser interpretado como “dano” social e deixar o personagem *envergonhado*. Muitas substâncias tóxicas e poderes sobrenaturais também podem ter esses efeitos. Mas observe que debilidades impostas pelo mestre são sempre temporárias, permanecendo apenas enquanto ainda fizerem sentido. E elas não são apenas um número: lembre-se de descrever a situação para aquele jogador levando em conta a dificuldade que ele está enfrentando! Como todo o resto, trata-se de algo que precisa fazer sentido na ficção.

Outra forma possível de dano são *doenças*. Um protagonista pode ser infectado inadvertidamente quando entra em contato com uma pessoa doente,

por exemplo. E pode ser infectado de propósito, seja por uma entidade sobrenatural com poderes sobre a vida e a morte, seja por uma lâmina contaminada (diversas ameaças também podem *disseminar doenças*, veja no capítulo *A Campanha*, a seguir). Entretanto, ao contrário do que acontece com os ferimentos, sempre que os protagonistas forem atacados por uma moléstia eles tem uma chance de a evitarem, já que o contágio depende do resultado da jogada *doença*, que é desencadeada todas as vezes que eles entram em contato com uma delas pela primeira vez. Mais instruções sobre como lidar com doenças e como determinar o valor do contágio podem ser encontradas no capítulo *V. Morte & Vida* (p. 108) e também no livreto do Mestre. Cabe ressaltar que, apesar das doenças terem seus próprios meios de propagação, você sempre pode usar *causar dano* para transmiti-las quando achar que o que está acontecendo na ficção o autoriza a fazê-lo.

Avançar uma doença.

Uma vez que um protagonista já foi acometido por uma doença, você pode fazer com que ela piore. Observe que esta jogada não serve para causar uma enfermidade – isso seria *causar dano* ou *disseminar doenças* – mas sim para fazer uma doença que já esteja marcada no relógio do personagem avançar. Para tanto, diga ao jogador para avançar sua doença em um segmento, pois um novo sintoma está se manifestando. E isso é o que você deve descrever: como esse novo mal-estar o afeta.

Reuní-los.

Algumas vezes, o pior que pode acontecer a dois protagonistas é acabarem no mesmo lugar. Faça isto quando o plano deles for para ficarem sozinhos. Basta que seus trajetos se cruzem na hora errada. Se estiverem tentando evitar um ao outro, isto pode acabar resultando em um flagra, ou mesmo uma oportunidade para um desafio. Se estiverem separados para colocar em ação um estratagema, a aproximação poderá servir para frustrar os planos, fazendo as coisas se precipitarem ou, quem sabe, produzindo um pouco de fogo amigo.

Separá-los.

Procure por uma oportunidade para separá-los. A intenção é que, subitamente, eles se vejam sem o apoio de seus aliados e tenham que se virar sozinhos. Talvez eles se descaminhem em meio a uma multidão alvoroçada. Quiçá sejam separados de propósito. Ou talvez eles simplesmente se percam e se desencontrem no sertão selvagem. Melhor ainda se eles acabam em uma situação em que ter amigos por perto seja realmente de grande valia!

Tirar seus recursos.

Um recurso pode ser qualquer coisa que os jogadores estão contando que poderão dispor quando precisarem. Podem ser suas armas, pode ser os cavalos que eles deixaram no estábulo, os materiais necessários a um ritual, suas plantações, seus

subordinados ou até mesmo o seu bom nome na praça. Eles contavam com aquilo e subitamente aquilo lhes é retirado. Você pode fazer disso algo permanente, como uma lanterna que se quebra, ou temporário, como uma arma que se solta do cinto e cai no chão.

Este também é o caso quando se trata de apresentar-lhes a conta! Quando alguém acaba de fazer algo por eles, como hospedá-los, guiá-los ou prestar um serviço qualquer, ou quando as ações deles implicaram no gasto de alguma coisa, diga: “Isso lhe custou 1 escambo”. Ou então, se estiver fazendo uma jogada leve, você pode anunciar um preço: “Certo, mas isso vai lhe custar 3 escambos”. O mesmo vale para comida, que é o mais básico dos recursos.

Voltar suas jogadas contra eles.

Isto pode parecer cruel, mas é perfeito! Os jogadores estão tentando fazer alguma coisa para obter uma vantagem, mas o tiro sai pela culatra e eles acabam se prejudicando. Talvez eles chamem muita atenção. Talvez deem um passo maior que as pernas. Talvez eles não consigam o que que-riam porque aquilo acaba caindo nas mãos de seus adversários! Ou talvez eles consigam o que que-riam, mas aquilo acabe se revelando uma grande dor de cabeça.

Ou escolha uma jogada de uma ameaça.

As ameaças listadas em seu livreto, que você usará a partir da segunda sessão, possuem as suas próprias jogadas. Quando uma determinada ameaça estiver em jogo você também pode optar por executar uma delas.

E TAMBÉM

Estas não são tarefas, princípios ou jogadas, mas práticas recomendadas para manter o jogo interessante.

Devolva questões para quem pergunta, ou para o grupo.

De vez em quando, devolva uma pergunta para o grupo como um todo. Isso dá aos jogadores mais uma oportunidade de participar da construção da história, inserindo elementos que são de seu interesse.

Boa pergunta. Pessoal, o que o Jaime vê quando abre a barriga do Mapinguari?

De vez em quando, interrompa a ação para descrever detalhes.

Pare tudo para descrever detalhes. É sua tarefa sua manter o ritmo, mas não há um acontecimento impactante que não seja precedido por uma pausa dramática. Então, quando todos estiverem prendendo o fôlego, permita-se digredir.

Então, subitamente, o cacique se levanta, furioso... Ele usa um enorme cocar de penas multicoloridas, presas por uma faixa feita de cordões entrelaçados, pretos e cor de palha, formando um padrão geométrico, amarrado atrás da cabeça mas caindo pelos ombros, carregado. Vocês conseguem distinguir penas vermelhas, amarelas e azuis de arara, penas verdes de papagaio e grandes penas rajadas de gavião.

Conduza narrativas em paralelo.

Jogadores interessados monopolizam a narrativa. É o que eles fazem. Então, lembre-se de, de vez em quando, fazer a palavra rodar pela mesa. Pergunte a outro jogador o que seu personagem estava fazendo enquanto isso e dê corda. Deixe que ele desenvolva sua própria linha narrativa, e então corte e volte para a cena anterior. Assim, durante uma sessão, todos terão a chance de aparecer.

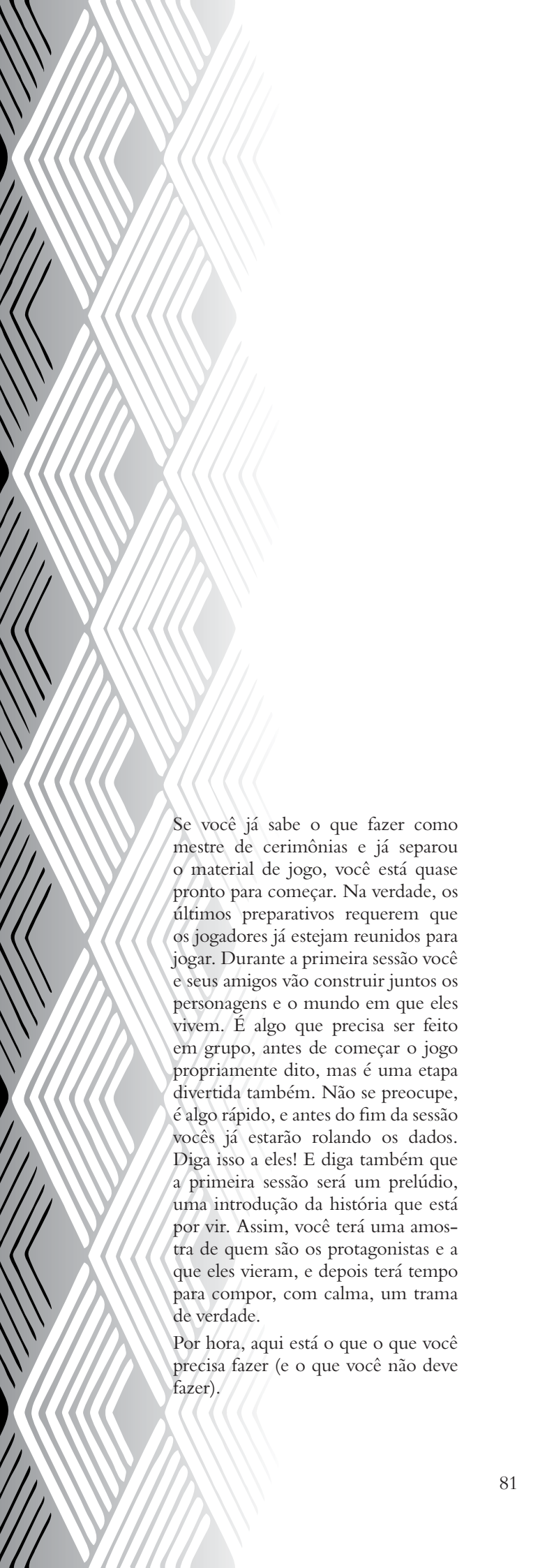
Faça pausas, siga seu ritmo.

Intervalos são importantes para que todos tenham um tempo para absorver os acontecimentos e decidir com calma o que fazer a seguir. Isso inclui você. Então pegue leve, invoque uma pausa sempre que necessário. Isso lhe dá tempo para pensar e também permite que os jogadores renovem seu entusiasmo. Podem ser alguns minutinhos para ir ao banheiro, ou uma pausa maior para o lanche. Algumas vezes pode ser uma boa ideia deixar para continuar em uma próxima sessão.

III.

A PRIMEIRA SESSÃO





Se você já sabe o que fazer como mestre de cerimônias e já separou o material de jogo, você está quase pronto para começar. Na verdade, os últimos preparativos requerem que os jogadores já estejam reunidos para jogar. Durante a primeira sessão você e seus amigos vão construir juntos os personagens e o mundo em que eles vivem. É algo que precisa ser feito em grupo, antes de começar o jogo propriamente dito, mas é uma etapa divertida também. Não se preocupe, é algo rápido, e antes do fim da sessão vocês já estarão rolando os dados. Diga isso a eles! E diga também que a primeira sessão será um prelúdio, uma introdução da história que está por vir. Assim, você terá uma amostra de quem são os protagonistas e a que eles vieram, e depois terá tempo para compor, com calma, um trama de verdade.

Por hora, aqui está o que o que você precisa fazer (e o que você não deve fazer).

PREPARE-SE, MAS NÃO MUITO.

Esta primeira etapa é fundamental. É quando serão construídas as bases sobre a qual a história vai ser desenvolver, tanto na ficção quanto no mundo real, já que o relacionamento entre você e seus amigos é que vai abastecê-la. Então, é importante que você esteja inspirado, mas é muito importante que você não venha para a mesa com um enredo em mente. Não desenhe mapas, não elabore mistérios, não crie uma história! Lembre-se que vocês estão jogando para ver o que acontece, e não tem graça se você já sabe.

Isto também significa que ainda não é hora de criar frentes. Elas apenas se tornarão úteis depois de concluída a primeira sessão. Deixe para ler sobre elas mais tarde.

Pelo mesmo motivo também não faz sentido que os jogadores façam seus personagens com antecedência. Os protagonistas devem ser concebidos juntos, então deixem para fazer isso quando todos se encontrarem para jogar. O processo é rápido e divertido.

Entretanto, vale a pena alimentar a mente com imagens e histórias coloniais, fantásticas e tropicais. Se precisar de ajuda com isso, dê uma olhada no *Anexo IV: Matéria Prima* (p. 236).

Quando a chegar a hora e a turma estiver reunida, manda ver! Siga este roteiro:

PREPARATIVOS

Isto é que você precisa fazer antes de começar a narrativa propriamente dita:

Faça as apresentações

Primeiro, seja literalmente um mestre de cerimônias. Prepare o material do jogo, traga água. Deixe as pessoas confortáveis, faça as apresentações se necessário, converse um pouco (isso nunca fez mal para ninguém). Então, comece apresentando o jogo. Você provavelmente terá que modular as informações conforme o grau de experiência dos jogadores, mas o que eles precisam saber essencialmente é:

Do que se trata. Diga que este é um jogo em que cada um vai representar um personagem e vocês vão imaginar juntos o que acontece com eles, uma história que vai se desenrolar até onde ninguém poderia prever.

O tema e o tom do jogo. Estamos na Terra de Santa Cruz, um território selvagem e mágico em processo de colonização, e esta é a história das pessoas que precisam sobreviver a isso, definindo o destino de suas vidas e de suas comunidades. Sinta-se livre para ler um trecho do livro ou descrever com suas próprias palavras, o que achar melhor.

Como funciona. Explique de forma sucinta como funciona uma jogada: como a ficção aciona um gatilho e invoca uma regra que torna a se refletir na ficção. Mostre a lista de jogadas básicas (no final de cada livreto de protagonista) e tire as dúvidas que surgirem, mas evite entrar em detalhes muito específicos: é melhor ir explicando as regras à medida que são necessárias.

Por fim, apresente os livretos de personagem e deixe que cada um escolha o seu.

Supervisione a criação dos protagonistas.

Tudo o que os jogadores precisam fazer é seguir as instruções na primeira página de seus livretos, mas é importante que você esteja por perto para tirar as dúvidas, que certamente vão surgir. Quando for respondê-las, aproveite para explicar a todos o funcionamento básico do jogo. Durante este processo, cada etapa pode requerer o esclarecimento de um conceito-chave:

1. **Números:** o que significam cada um dos atributos (veja *Atributos*, no capítulo I, página 29),
2. **Identidade:** o conceito da identidade cultural dos personagens (veja *Os Ofícios*, no capítulo VII, página 152),
3. **Ofício:** explicações sobre as jogadas e tralha inicial de cada um e o funcionamento das comunidades (veja o capítulo *VII. Os Ofícios* página 152),
4. **Motivação:** como deve ser a meta de cada

um (veja *Objetivos e Metas*, no capítulo I, página 32),

5. Toma lá, dá cá: como estabelecer compromissos (veja *Acordos*, no capítulo I, página 33),

6. Moral: como utilizar as fichas de moral (veja *Moral*, no capítulo I, página 35).

Enquanto os jogadores constroem os protagonistas, caberá a você começar a construção do cenário e da trama a partir do que eles disserem. Então, mantenha a mente e os ouvidos abertos, e prepare-se para bombardeá-los com perguntas!

Dê asas à sua curiosidade.

Assim que eles se apresentarem (na etapa 5, *Preparando o terreno*) é quando você começa a fazer perguntas provocativas e a elaborar em cima das respostas. Seu objetivo é duplo:

- Ajudá-los a criar protagonistas interessantes, envolvidos com o cenário e uns com os outros.
- Construir o cenário e a trama inicial em torno dos protagonistas.

Trata-se, portanto, de estimulá-los a explorar o que ainda não lhes passou pela cabeça; a pensar a respeito do passado de seu personagem, sua situação atual e sobre o que os rodeia. Afinal, nada melhor que ser questionado para colocar as ideias em ordem! Também cabe fazer sugestões e estimulá-los a voltar atrás e redefinir alguma coisa que não esteja funcionando. Apenas tenha em mente que, quando se trata dos protagonistas e seu histórico, os jogadores é que estão no controle e você não pode decidir por eles.

As respostas deles vão lhe fornecer material mais que suficiente para costurar um pano de fundo interessante para a história que está prestes a se desenrolar. Mas não se preocupe em obtê-las todas de uma vez, comece perguntando agora e continue ao longo do prelúdio. Eventualmente, você vai acabar encontrando o que está procurando: qualquer coisa que possa se desenvolver em um conflito. Lembre-se, conflitos são o que move uma trama! Para encontrá-los, basta que você seja curioso, e observe as entrelinhas. Se o jogador diz, por exemplo “Cheguei aqui ainda criança”, isso dá margem para várias perguntas:

Quem era seu pai, o que ele fazia? E sua mãe?

O que os motivou a vir para a colônia?

O que aconteceu com eles? Ainda são vivos?

Qual a sina que você sente que herdou deles?

O que o marcou mais durante a viagem?

O que mais o assustou quando você chegou?

Qual sua lembrança mais feliz de sua terra natal?

O que você mais odeia aqui?

Se ele responde, por exemplo, que a família estava fugindo de uma perseguição religiosa, voilá, você já tem um conflito! Para ajudá-lo a encontrar conflitos e costurar uma trama interessante, o livreto do mestre traz como sugestão uma lista de assuntos

para serem abordados com perguntas. À medida que as respostas forem fazendo sentido, anote suas descobertas no diagrama circular da primeira sessão. Veja mais sobre como fazer isso a seguir.

Promova ligações entre os protagonistas.

Procure na história dos protagonistas elementos que os conectem. Na verdade, mesmo que os jogadores tenham criado personagens totalmente isolados uns dos outros, é importante que você sugira pontes de ligação para que a história flua mais facilmente. A etapa de formação dos acordos (6. *Toma lá, dá cá*) é especialmente fértil para esse tipo de conexões, mas fique de olho para qualquer oportunidades de conectá-los. Não é necessário que todos os protagonistas tenham a mesma coisa em comum, mas é importante que cada um se conecte a outro de alguma forma.

Eles podem compartilhar fatos históricos.

No exemplo do personagem cuja família sofreu uma perseguição religiosa, talvez outro personagem compartilhe daquela religião, ou então talvez ele mesmo seja ou tenha sido um perseguidor! Sugira isto perguntando algo como: “Bernardo, como você justificou para si mesmo sua participação no expurgo dos bens de judeus, quando ainda era uma noviço na Metrópole?” Perceba que o jogador ainda pode se posicionar em sua resposta, mas que de todo jeito ele foi implicado no evento e, não importando qual seja a resposta, de alguma forma os dois personagens agora estarão conectados.

Eles podem compartilhar afiliações. Talvez eles recebam ordens do mesmo superior, ou talvez defendam os mesmos ideais políticos. Talvez tenham servido juntos durante a guerra. Eles podem ter interesses em comum simplesmente porque vivem na mesma comunidade: são da mesma tribo, paróquia ou quilombo. Sugira isto perguntando algo como: “Onde você estava escondido, Caiubi, quando aconteceu este ataque à aldeia?”

E isto é o mais fácil: **eles podem compartilhar pessoas.** Talvez os familiares do Malandro trabalhem para o Chefe. Talvez o Pai-de-Santo seja um escravo de um rico senhor pertencente ao rebanho do Missionário. Talvez o homem que capturou o Pajé quando era criança seja, no fim das contas, o irmão mais velho do Bandeirante. Sugira isto perguntando algo como: “José, quando você e seu irmão brigaram durante a expedição, isso foi antes ou depois de ele liderar o ataque à aldeia de Caiubi?”

PRELÚDIO

Finalizados os preparativos, e ainda na mesma sessão, é hora de colocar as engrenagens em movimento! Isto o que você precisa fazer:

Encontre um ponto de partida e manda ver!

Quando os jogadores estabelecem as metas e depois os acordos entre os protagonistas, eles também estão definindo o ponto de partida para o jogo. Isso porque, tendo definido quem são e o que pretendem, isto também é uma declaração sobre o que eles esperam do jogo. É como se te dissessem: “ei, isto é algo pelo qual eu acho que vale a pena lutar!”. Então, o seu trabalho é colocar em seu caminho os obstáculos que tornam aquilo algo difícil de se alcançar.

Sua primeira tarefa, portanto, é colocá-los em uma cena tensa, uma situação carregada, e partir daí, jogar para ver o que acontece. Para esta primeira cena, escolha um protagonista para ser o pivô central. Escolha aquele que tiver mais ligações com os outros, aquele que mais facilmente justificar a reunião dos protagonistas. Se isto não estiver muito claro para você, apenas escolha o que for mais fácil. Então, considere o problema contido em sua meta, aquilo que ele se dispôs a resolver, e crie uma cena em que um obstáculo ao que ele quer se coloque em evidência. Preferencialmente, uma situação em que todos os outros protagonistas também estejam presentes, de forma que todos possam participar imediatamente. Não se preocupe em como ele deve vencer este obstáculo – pode ser que ele tire o problema de letra, e pode ser que ele nem consiga superá-lo – o importante é que seja uma situação derivada da criação dos personagens, e que o máximo de protagonistas possível esteja presente. Lembre-se que você pode deixar que eles mesmos definam o que estavam fazendo ali naquele momento, apenas pergunte. Alguns exemplos de cenas iniciais:

Então, Caiubi, vocês decidiram retaliar os homens brancos e atacar a fazenda. Pela manhã vocês reuniram alguns guerreiros e desceram pelo riacho para investigá-la. Frei Bernardo, você os seguiu, temendo o pior. Mas antes de chegar, vocês se depararam com uma lavadeira na curva do rio, fazendo seu trabalho. Com ela estavam duas crianças brancas, da mesma idade de seus filhos. Uma delas, uma menina, viu vocês. Mas não teve medo. Ela sorriu e pareceu cumprimentá-lo. O que vocês fazem?

Naquele dia o Padre Joaquim fez questão que todos participassem da missa, na igrejinha do arraial. No final do sermão vocês descobriram o porquê. Ele falou durante muito tempo sobre confiar na providência divina e ter fé, para no final dar a notícia: ele havia sido chamado de volta para São Sebastião, e aquela havia sido a última missa que celebraria ali. Não haveria mais a paróquia. Naquele momento todos os olhares se voltaram, preocupados, para você, capitão Robério, que no fim das contas é o patrão de

todos. O que vocês fazem?

Vocês trabalharam duro no garimpo durante todo o verão. Apesar do sol escaldante, conseguiram juntar ouro suficiente para encher um pequeno estojo, pouco mais de 2 vinténs para cada um. Mas El Rey quer a parte dele! Pela manhã, chega ao acampamento um cobrador de impostos, acompanhado por meia dúzia de soldados. A notícia corre rápido: ele anunciou que cada homem deve entregar 3 vinténs em ouro! O que vocês fazem?

Então, Moema, você vai ajudar o Badu a fugir escondendo ele em sua canoa, certo? Ótimo. No dia combinado você desce pelo igarapé até o Rio do Peixe, e rema até a curva da fazenda. Badu vai te encontrar na prainha e nadar até sua canoa. Só tem uma coisa: assim que você faz a curva da fazenda, dá de cara com Plínio, o feitor. Ele está pescando na beira do rio, em um barranco que fica antes da prainha. Logo hoje! O que vocês fazem?

Descreva para fazê-los se sentirem lá.

Juntando o que os jogadores lhe deram durante a criação de personagem, com as idéias deste livro e as suas próprias, você tem material mais que suficiente para construir um cenário atraente. Então solte a imaginação e deixe que ela preencha sua narrativa. Discorra. Invente lugares e os povoe com pessoas; fale do campo cultivado da aldeia, em meio à floresta, onde índias com bebês amarrados ao corpo retiram mandiocas da terra. Descreva sons; repita o anúncio do vendedor ambulante, mencione o barulho que os cavalos produzem ao trotar em uma rua calçada. Descreva os ornamentos do altar da igreja; como parecem ao mesmo tempo angelicais e artificiais os querubins que rodeiam o santo. Mencione que a areia da praia é fina e branca, e como a pedra do pelourinho ficou mais áspera ao longo dos anos pela exposição à chuva. São detalhes, mas fazem toda a diferença.

Construa em cima da criação de personagens.

Os personagens são cheios de coisas interessantes que podem ser exploradas, e os jogadores certamente acrescentaram ainda mais ganchos com suas histórias. Seria um crime não aproveitar tudo isso no jogo. Então, adote os personagens coadjuvantes que eles mencionaram, ou aqueles com quem eles tem que lidar, e traga-os para o jogo. Dê a eles alguma profundidade (sempre ao menos um nome e uma motivação) e faça com que eles participem do enredo. Represente a mãe de um dos protagonistas e faça dela uma velha rabugenta. Pegue o homem que é o braço direito do Bandeirante e faça dele um sujeito ignorante e desconfiado. Para o Missionário, o Pajé e o Pai-de-Santo, invente seguidores com problemas: um marido traído, um pai preocupado com o destino do filho, uma mulher que está vivendo uma paixão proibida. Dê ao Chefe um subordinado talentoso mas preguiçoso, outro que é um trabalhador dedicado, mas

limitado. Talvez um conselheiro inoportuno, ou quiçá um jovem promissor e rebelde. Olhe para que eles têm de particular e jogue com isso. Faça alguém admirar o belo cavalo que o Malandro diz ser dele. Faça alguém procurar o Bruxo em seu refúgio, em busca de uma cura. Dê ao soldado um alvo distante para ele provar a eficácia de seu rifle. Ao valorizar o que os jogadores escolheram para seus personagens, você estará sutilmente os enredando em sua teia.

Faça perguntas loucamente.

Compartilhe com eles a tarefa de preencher o cenário com detalhes. Pergunte a eles como está o clima, sobre o que está acontecendo na aldeia, sobre a paisagem ao longo da trilha. Assim você começa a semear na mente dos jogadores a estética e a lógica do sertão. Você também pode devolver o grupo algumas questões que os jogadores fizeram: “Eu não sei, onde vocês conseguem comida?”

Lembre-se também de continuar alimentando sua curiosidade. Assim como o cenário, os protagonistas ainda estão sendo construídos, e por conseguinte a trama também. Então, quando eles disserem ou fizerem alguma coisa que remeta ao passado de seus personagens, ou que diga respeito ao que eles desejam para o futuro, ou quando você sentir que eles deveriam falar sobre isso, ou ainda quando eles se depararem com algo novo, use perguntas para explorar aquilo e trazer à tona novos dados. Basicamente, qualquer coisa que cheire a conflito ou acrescente profundidade à trama deve ser objeto do seu interesse.

Deixe algumas questões para pensar mais tarde.

Enquanto o jogo se desenvolve, pode ser que você se que você acabe tropeçando em algumas coisas que parecem pedir por uma explicação. Pode acontecer com um protagonista:

Mestre: *Peraí, Badu, onde você conseguiu uma bússola?*

Bernardo: *Ah, uma vez bisbilhotei nos alforjes de um estrangeiro e encontrei ela lá. Daí eu peguei para mim e ele não viu.*

Ou então pode ser com um personagem coadjuvante:

Espera, se Jurema é órfã e cresceu na colônia, como ela consegue entender urupês?

Ou mesmo com algum outro elemento do cenário:
O que este navio estava fazendo aqui, nesta praia distante, antes de encalhar?

Não se preocupe em ter uma explicação para tudo agora. Este é apenas o prelúdio! Deixe como está por enquanto, e anote a questão em sua folha da primeira sessão: “Quem é o estrangeiro de quem Badu roubou a bússola?”. Mais tarde, alguma coisa interessante pode sair daí.

Procure o ponto fraco deles e aperte ali.

Os jogadores geralmente imaginam que seus personagens estão seguros, que todas as suas coisas estão sob controle. Mas é claro que não! Você está aqui justamente para balançar o barco e ver o que vai cair na água! Olhe para o que eles construíram ao redor de si e procure na periferia, onde eles não alcançam. O quê atravessa seus pequenos mundos mas não está sob seu controle? Do quê eles dependem? De quem eles dependem? Quem mais precisa daquilo que eles têm? Pergunte a si mesmo:

O que eles fariam se os escravos parassem de obedecer?

O que eles fariam se a água acabasse?

O que aconteceria se a história que eles contaram fosse desmascarada?

O que acontece se o carregamento de suprimentos não chegar?

Então, aperte ali! O melhor jeito de fazer isso é dar sinais de uma ameaça iminente:

Você mandou os rapazes prepararem seu cavalo, capitão Robério, mas quando foi ver, seu alazão ainda está no estábulo, sem sela, comendo preguiçosamente do coche. Passando perto da cozinha, você escuta as vozes dos dois moleques vindas lá de dentro. Eles estão comendo broa e fazendo piadas com a sinhá! O que você faz?

Você corre até sua horta, Caiubi, para pegar as folhas de ipadu que você precisa. Mas chegando lá percebe que todos os seus pés estão secos. Não só os de ipadu, mas todos os outros canteiros também. Você pega um torrão de terra e ele se desfaz em areia na sua mão. O que você faz?

Estimule os jogadores a engatilharem as jogadas de seus personagens.

O Chefe, o Missionário, o Pai de Santo e o Pajé têm uma jogada para rolar logo no começo da sessão: *recompensas*. Peça para eles rolares de uma vez e siga os resultados, eles já definem uma situação inicial que você pode aproveitar.

Depois, durante o jogo, fique atento ao que eles estão fazendo (ou querendo fazer) e lembre-os de olhar para as jogadas que estão em seus livretos. Pode ser que alguma delas seja o que eles estão procurando. Quando eles estiverem tentando investigar alguma coisa, sugira *sacar um lance*. Sempre que houver uma conversa entre personagens, você pode sugerir *sacar uma pessoa*. Se a conversa ficar mais tensa, pode caber *persuadir* ou *ameaçar*. Lembre-os também que eles podem *ajudar* ou *atrapalhar* as rolagens alheias, e que eles podem usar as fichas de moral para conseguir o que querem dos outros jogadores pedindo favores ou fazendo promessas. Sem mencionar as jogadas de ofício de cada um: estas são as que permitem aos protagonistas realmente moldar os acontecimentos!

Lembre-se, também, de dar uma chance a todos os

protagonistas. Se alguém ficou de fora da cena inicial, corte para ele e dê a ele seu próprio começo. Cultive o hábito de alternar entre os protagonistas e a dividir sua dedicação em partes iguais.

Use personagens coadjuvantes para afetá-los individualmente.

Você pode criar personagens em um instante, tudo o que você precisa é pegar um nome na lista do livreto do mestre e inventar uma motivação simples. Escolha **Inveja, Fome, Luxúria, Amor, Medo, Ambição** ou **Raiva** e aponte este sentimento em direção a algo ou alguém. Faça o mesmo com os coadjuvantes que vierem com o histórico dos protagonistas. (Bônus: peça para os jogadores inventarem uma característica física do personagem coadjuvante!)

E porque eles precisam de uma motivação? Porque mais cedo ou mais tarde isso vai fazê-los tomar uma atitude que entra no caminho dos protagonistas. Isto é, você vai fazer com que eles tomem esta atitude. Quando o cara briguento da cidade resolve provocar o forasteiro, ou quando a sinhá ajuda um deles a se esconder, com segundas intenções, você está criando oportunidades para a trama se desenvolver.

Lembre-se também de sempre criar triângulos protagonista – coadjuvante – protagonista, conectando-os de forma individual. Assim, o ideal é que o briguento provoque um deles ao mesmo tempo que flerta com a outra. Ou que a sinhá solitária que flerta com um deles seja aquela que depois vai se confessar com outro. Os coadjuvantes que foram criados pelos próprios jogadores em seus históricos são ideias para esse tipo de amarração: lembre-se utilizá-los para fazer ligações entre os protagonistas, mesmo depois que o jogo já tenha começado.

Comece uma briga.

Pense perigosamente! Não é porque é a primeira sessão que ela tem que ser pacífica. Não, absolutamente, cause confusão! Faça com que algum coadjuvante perca a paciência. Desafie alguém, ameace. Coloque um ladrão armado atrás da próxima esquina, ou faça uma fera faminta atacar alguém de surpresa. Dê aos jogadores um motivo para *sair na porrada*. Apenas não complique: prefira contendidas de um contra um, dois contra um, dois contra dois ou talvez três. Grupos maiores tendem a tornar a resolução mais complexa e você não quer que a briga torne-se o tema principal do jogo, pelo menos não por enquanto.

Preencha o círculo da primeira sessão.

A folha central de seu livreto do Mestre contém um diagrama cujo objetivo é ajudá-lo a registrar e estruturar os elementos narrativos que surgirem durante o Prelúdio. Essas anotações vão ajudá-lo,

mais tarde, a desenvolver a trama. Encare-as como as anotações de uma aula, que depois serão essenciais para você completar seu dever de casa.

O diagrama é composto de dois círculos, um dentro do outro. No espaço ao redor do círculo maior, distribua os nomes dos protagonistas. Use a ordem em que os jogadores se sentaram à mesa, assim você se acostumará facilmente com quem é quem. Você também pode anotar aqui outros dados essenciais de cada um, como o ofício, cargo ou origem. Na borda interna do círculo maior, junto ao nome de cada um deles, anote suas metas de forma sintética. Para representar os acordos entre os protagonistas, trace linhas conectando-as. Assim, ao final da criação de personagens, você já terá um mapa muito claro dos relacionamentos entre eles. Provavelmente você já percebeu, mas estas são as linhas que você, como criador de dilemas e obstáculos, deve puxar e esticar até que arrebentem! E esta é a função simbólica do círculo interior: um buraco negro nefasto, atraindo a tudo e a todos em uma espiral de caos inexorável. É contra isso que os protagonistas vão lutar. Assim, junto ao círculo interior, disponha tudo que é ameaçado ou ameaçador: os personagens coadjuvantes criados pelos jogadores – tanto os que lhes são caros quanto os seus antagonistas – os personagens coadjuvantes que você mesmo criou, as posses dos protagonistas e as entidades que atuam no cenário – tanto as organizações humanas quanto as entidades sobrenaturais, se houver. Então, use o espaço entre os círculos para mapear as relações entre as coisas. Você pode traçar aqui, por exemplo, os triângulos protagonista – coadjuvante – protagonista.

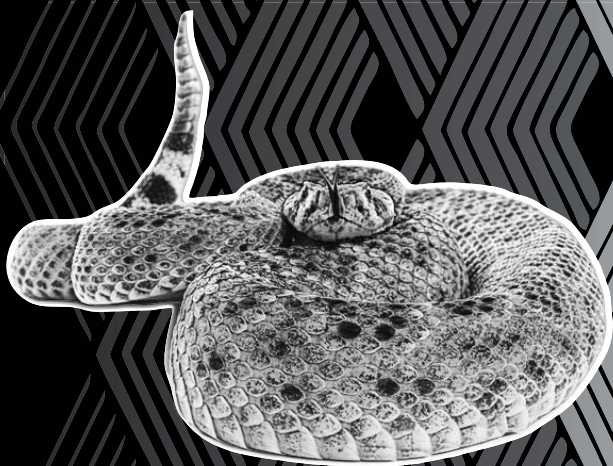
Não se preocupe muito em organizar as anotações, isto não é algo que precisa ser passado a limpo. Quanto aos temas escritos no interior do buraco negro, apenas mantenha eles em mente: posteriormente eles vão servir para guiá-lo no desenvolvimento das frentes de campanha.

DEPOIS DA PRIMEIRA SESSÃO.

Se jogar o prelúdio despertou em vocês a vontade de continuar o que começaram, ótimo! Marquem a próxima sessão de jogo e preparem-se para mergulhar na Terra de Santa Cruz. Isto também significa que você, como mestre, agora tem muito o que pensar. E depois da primeira sessão provavelmente você estará com a cabeça cheia! Portanto, a primeira coisa a fazer é deixar as ideias descansarem. Dê um tempo. Espere pelo menos um dia para elas assentarem. Então, siga os procedimentos descritos no próximo capítulo.

IV.

A CAMPANHA



Depois do prelúdio é que o jogo começa a ganhar corpo. Agora você tem nas mãos algo com o que trabalhar: uma massa de histórias que se cruzam, fermentada com conflitos e incertezas. Para as próximas sessões, você vai consolidá-la em frentes.

Uma frente nada mais é que um conjunto de ameaças que se articulam em torno de um problema central. Tudo o que é capaz de oferecer perigo aos protagonistas e ao seu status quo pode ser considerado uma ameaça, sejam pessoas, entidades, lugares ou mesmo condições. Suas Frentes funcionarão como mapas do que são estas ameaças e do que elas estão fazendo: uma indicação do que acontece se os protagonistas não conseguirem contê-las. Seu propósito é, portanto, fornecer a você coisas interessantes para dizer. Assim, uma frente funciona como um guia para você representar ameaças que seguem uma lógica própria e que, ao mesmo tempo que abrem oportunidades para os protagonistas fazerem coisas interessantes, também respondem de forma interessante ao que eles fizerem.

Ao criar uma frente você vai precisar tomar decisões definitivas a respeito da história e da geografia do cenário, e também definir as motivações e o histórico dos personagens coadjuvantes. Logo, isto é algo para ser preparado com cuidado. E uma certa dose de inspiração! Por isso, separe um tempo entre as sessões para poder se dedicar a isto com calma.

E não tenha medo de seguir seus próprios instintos. Escolha aquilo que desperta seu interesse, aquilo que você gostaria de ver no cinema! Preencha seu Sertão conforme seu gosto: com ação, violência, romance, terror, história, magia, o que for. Não há fórmulas.

CRIANDO UMA FRENTE

Você vai encontrar espaço para suas frentes na segunda metade do seu livreto do Mestre. A princípio, você só vai precisar de uma, mas à medida que o jogo se desenvolve novas frentes podem ser abertas. E o ideal é que elas aconteçam simultaneamente! Você pode continuar criando frentes para seu jogo enquanto for necessário, bastando que você faça cópias dessas folhas.

Comece refletindo sobre o que se passou na ficção até agora. Da primeira vez, você terá o prelúdio para servir de base. Depois, você pode tirar ideias de coisas novas que surgirem durante o jogo: talvez de uma nova revelação sobre um dos protagonistas, talvez de uma reviravolta, ou mesmo do curso dos acontecimentos desencadeados a partir de uma frente anterior. O importante é que, ao trazer novos elementos para a ficção, você faça isto mantendo o foco nos protagonistas e em seus dilemas. Lembre-se que o que você está fazendo é tornando suas vidas interessantes.

Pense no quê ali representa uma ameaça para eles. Você anotou quais são as suas metas, então você sabe o que eles querem. Nesse caso, banque o pessimista: imagine tudo o que pode dar errado. Como os planos deles podem ser frustrados pela natureza? Como o universo pode conspirar contra? Tente imaginar quem são seus adversários. Quem quer o que eles têm? Quem têm o que eles querem? Se quiser, em seu livreto há uma pequena lista de *necessidades* que pode ser útil com isso: faça uma lista dos personagens – protagonistas e coadjuvantes – e distribua abundâncias e necessidades entre eles. Isto lhe dará uma boa noção das tensões que estão sob a superfície. Leia também a lista de Ameaças em seu livreto, ela já pode lhe dar uma boa ideia do que fazer. Então, pegue suas anotações da primeira sessão e olhe para centro do círculo, para o olho do furacão:

Escolha um Tema.

- Fome
- Sede
- Ignorância
- Medo
- Caos
- Desespero
- Inveja
- Ambição
- Orgulho
- Território

Estas são as forças que movem as engrenagens do drama no **Sertão Bravio**. Pergunte a si mesmo: quem, ou o quê, faz delas algo ameaçador? O que seria um desafio para os protagonistas? Quando você tiver as respostas, você terá suas ameaças.

Observe que *Inveja*, *Fome*, *Medo* e *Ambição* também são motivações que podem ser dadas a personagens coadjuvantes, e talvez seja o caso de alguns dos seus. Neste caso, se elas estiverem apontadas para os protagonistas, você já tem fortes candidatos a ameaças. Os demais temas também podem estar relacionados às motivações de um ou mais personagens, mas também podem representar algo maior do que uma pessoa. Talvez algo muito maior que uma pessoa. De qualquer maneira, na dúvida, escolha o que te parece mais interessante explorar.

Escolha três ou quatro ameaças.

Seu livreto traz uma lista de ameaças, divididas em cinco categorias:

- Brutos
- Opressores
- Perrengues
- Sertão
- Pesadelos

Para criar uma ameaça, escolha em uma destas listas o que lhe parecer mais adequado. Para cada uma delas há um ímpeto, uma breve descrição de sua motivação. Além disso, cada categoria traz uma lista diferente de novas jogadas do mestre, que vão se somar às que você já tem. Confira quais são no livreto do Mestre.

AMEAÇAS

Aqui está uma lista resumida das ameaças:

Brutos

Brutos representam grupos de pessoas agindo de forma um pouco desorganizada, com ou sem um líder, e talvez em caráter apenas temporário. Use-os para causar confusão.

- **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 recrutar pessoas)
- **Multidão** (ímpeto: rebelar-se, queimar e caçar bodes expiatórios)
- **Família** (ímpeto: cercear e proteger os seus)

Opressores

Opressores são indivíduos poderosos que não têm medo de usar seu poder, incluindo todos os que estão sob seu controle. Use-os para reforçar estruturas de poder.

- **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)

Perrengues

Estas são ameaças abstratas, que não são representadas por ninguém em particular. O que não quer dizer que elas não vão agir com uma lógica própria e devastadora! Use-os para afetar comunidades em larga escala.

- **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)

Sertão

Representa o perigo de aventurar-se pela natureza selvagem. Ou fazer qualquer coisa nela! Use para demonstrar as dificuldades em domar a Terra de Santa Cruz.

- **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)

Pesadelos

Pesadelos são o que está lá fora à espreita dos incautos, esperando a melhor hora para atacar. Não são necessariamente humanos e nem necessariamente deste mundo, mas são dotados de alguma forma de personalidade. Para todos os efeitos, podem ser contados como personagens coadjuvantes.

Pesadelos se subdividem em outras quatro categorias, cada qual com sua própria lista de jogadas:

Assombrações

Estas são entidades que estão presos em algum lugar entre este mundo e o outro, ou então vieram aqui apenas para perturbar mesmo. São um perigo bem real, entretanto. Use-os para causar terror.

- **Acá Peré** (ímpeto: enganar e aterrorizar)
- **Avasati** (ímpeto: obter um novo corpo)
- **Boitató** (ímpeto: atrair)
- **Curacanga** (ímpeto: comunicar o indizível)
- **Fantasma** (ímpeto: atormentar os vivos até conseguir sua redenção)
- **Jurupari** (ímpeto: sufocar)
- **Matita Perera** (ímpeto: perturbar).
- **Mbai-aib** (ímpeto: regozijar-se com a desgraça)
- **Mula sem cabeça** (ímpeto: desafiar a razão).
- **Sa'si** (ímpeto: divertir-se às custas dos outros)

Troca-Peles

Estes seres traiçoeiros se disfarçam de humanos para ocultar sua monstruosidade. Use-os para confundir e criar mistérios.

- **Boto** (ímpeto: seduzir)
- **Capelobo** (ímpeto: sugar)
- **Kanaíma** (ímpeto: vingar-se)
- **Licantropo** (ímpeto: entregar-se à selvageria)
- **Marajigoana** (ímpeto: infiltrar-se)

Espíritos da Floresta

Os mais antigos habitantes da terra se escondem na escuridão. Alguns são perigos indizíveis, outros guardiões implacáveis. Use-os para desencaminhar a civilização.

- **Anhangá** (ímpeto: frustrar caçadores).
- **Curupira** (ímpeto: proteger as matas)
- **Mãe do Ouro** (ímpeto: equilibrar a mineração)
- **Flor-do-mato** (ímpeto: chamar atenção)
- **Iara** (ímpeto: seduzir)
- **Igupiara** (ímpeto: infestar as margens)

Feras

Esta é uma seleção das bestas mais perigosas que vagam pelas matas e rios da Terra de Santa Cruz. Use-as para deflagar violência primal.

- **Boiúna** (ímpeto: agarrar e puxar para o fundo)
- **Jacaré-Açu** (ímpeto: morder e não soltar mais)
- **Mapinguari** (ímpeto: comer carne)
- **Onça** (ímpeto: caçar)
- **Piranhas** (ímpeto: consumir)
- **Queixada** (ímpeto: reagir violentamente)
- **Sucuri** (ímpeto: estrangular)

Descreva as ameaças e relacione seu elenco

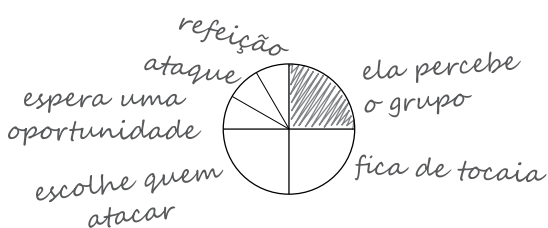
A descrição serve para que você tenha clareza do que se trata a ameaça. Uma frase é suficiente.

O elenco é uma relação de personagens coadjuvantes que representam aquela ameaça. Em se tratando de *Brutos*, estes provavelmente seriam os membros mais proeminentes do bando, ou aqueles que se conectam aos protagonistas. Em se tratando de *Opressores*, seriam o cabeça e seus asseclas. Para *Perrengues* e *Sertões* entram nesta categoria personagens que estão sofrendo aquelas condições, ou atuando de uma forma que as tornem piores. Para *Pesadelos*, já que cada ameaça é apenas uma entidade, você só precisa listar seu nome, se houver, ou de coadjuvantes que se associam ou estão ameaçados por ela. Sinta-se à vontade para incluir nesta relação quem quer que você ache que deveria estar ali. A ideia é que você tenha à mão um lista de personagens que lhe ajude a introduzi-los durante o jogo, mas tudo bem se você preferir deixá-la em branco ou incompleta e ir preenchendo à medida que as coisas acontecem.

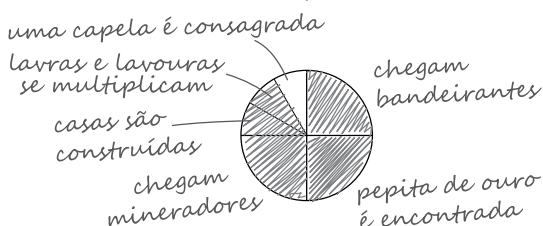
Preencha os relógios com Presságios

Quando você criar uma ameaça, traduza seu impulso básico em uma motivação específica. Ela deve ter um plano, uma direção, uma intenção, ou no mínimo a força de vontade necessária para tomar atitudes. Então, assim como os jogadores tem que escolher um objetivo e transformá-lo em uma meta, você precisa elaborar uma visão de futuro para sua ameaça, seja ela um objetivo claro ou uma simples consequência. Se não for de alguma forma impedida, a ameaça vai progredir em direção ao futuro que você programou, causando o caos pelo caminho. Portanto, imagine os passos que indicam essa progressão e os distribua no relógio de contagem regressiva daquela ameaça, no sentido horário. Estes são *presságios*.

UMA ONÇA MATA UMA PESSOA:



OS CARAÍBAS CONQUISTAM O VALE:



Nos três primeiros segmentos do relógio, aquilo está para acontecer, mas pode ser prevenido. Quais são as pistas? O que a desencadeia? Quais são os passos?

A partir do quarto segmento, aquilo é inevitável, mas talvez as piores consequências ainda possam ser aliviadas. O que isto significa?

Preenchido o sexto e último segmento, a ameaça alcança sua mais ampla expressão. Qual é?

À medida que vocês jogam, vá marcando os segmentos do relógio de cada ameaça de acordo com seu próprio ritmo. Isto é: marque quando você decidir que é hora de aquilo acontecer, mas também se aquilo acontecer naturalmente. Assim, você pode escolher avançar com uma ameaça como consequência de um uma de suas jogadas:

Dar sinais de uma ameaça iminente significa que a onça percebeu a presença daquele grupo na mata.

Bem como pode acontecer de a ficção indicar que uma ameaça avançou:

Badu é bem-sucedido em sua empreitada e encontra uma pepita de ouro. Como a notícia corre, isto significa que os caralbas voltam seu interesse para o vale.

Na maior parte das vezes os presságios que você definir estarão além do controle dos protagonistas. Eles se referem a decisões e ações de personagens coadjuvantes, ou a mudanças em um ambiente, podendo inclusive acontecer nos bastidores sem que ninguém fique sabendo. Mas você também pode vincular um presságio a ações dos protagonistas, apenas lembre-se de sempre começar com um “se”:

Se Caiubi entrar no arraial, Padre Joaquim tem um surto.

Isso porque você está jogando para ver o que acontece, então não cabe a você planejar cenas futuras para os protagonistas, e sim preparar as circunstâncias, pressões e ações dos personagens coadjuvantes.

Observe que também pode acontecer, no desenrolar do jogo, alguma coisa que mude as circunstâncias e acabe tornando um presságio sem sentido. Tudo bem, apenas risque aquele presságio e considere o próximo, ou então, se não for possível, simplesmente cancele aquele curso de ação e a vida segue.

Note também que algumas jogadas dos livres dos jogadores que lidam com o sobrenatural podem obrigá-lo a revelar um presságio. Elas efetivamente dão aos protagonistas poderes de prever o futuro (mesmo que ele possa ser alterado conforme suas ações). Neste caso, a escolha do que revelar é sempre sua, mas precisa ser algo de uma de suas frentes. Então, siga seus princípios e prepare-se para descrever uma adivinhação digna de cinema! Na hipótese deste efeito ser acionado por um jogador durante o prelúdio, quando você ainda não tem nenhuma frente, apenas leve em consideração as motivações de seus personagens e o panorama geral e invente algo sombrio que pode

ocorrer. E anote isso para usar quando for fazer a frente!

A seu critério, crie jogadas personalizadas

Para algumas ameaças, pode ser que seja interessante que haja uma jogada especial para quando os protagonistas interagirem com elas. Não é algo obrigatório, mas se você decidir criá-la isso dará mais caráter para a ameaça e a tornará um pouco mais perigosa! Você pode criar uma jogada associando sempre um gatilho a um efeito. Eis o formato básico:

Quando [um protagonista faz alguma coisa], role [um atributo]. Com 10+ [eles se dão muito bem]. Com 7-9 [eles se dão bem, mas com um custo]. Com 6- [eles se dão mal].

Exemplos:

Quando você entra no Vale do Acritós, role +noção. Com 10+, você percebe e evita uma emboscada. Com 7-9 você percebe a emboscada a tempo de fugir ou lutar. Com uma falha, vocês foram pegos de surpresa: sofra as consequências.

Quando você escuta o canto da Iara, role +intuição. Com 10+, a canção apenas lhe parece belíssima. Com 7-9 o mestre lhe dirá o que a canção lhe inspira a fazer, e se você fizer receba +1 moral. Caso contrário, você está na pressão. Com 6-, você fez exatamente o que a Iara queria, e recobra os sentidos algum tempo depois.

Há muitas outras possibilidades para jogadas personalizadas, veja em *Como Criar Jogadas*, no Anexo II, p. 220.

Imagine um Futuro Sombrio

Combinando os objetivos individuais de todas as ameaças, considerando que ninguém fez nada para impedi-las, o futuro promete um cenário desolador para os protagonistas, em que todos os seus sonhos foram por água abaixo e os seus inimigos estão no poder. Descreva-o.

Escreva Questões

Questões são assuntos que emergem da ficção criada em jogo e despertam a sua curiosidade. São perguntas que estão no ar e só podem ser respondidas jogando para ver o que acontece.

Será que os garimpeiros do vale do Rio Doce vão se submeter à autoridade da corôa?

Os jovens da aldeia vão continuar dando ouvidos ao Pajé depois do contato com os caraibas?

Conseguirá Moema reunir os cacos de seu coração e amar de novo?

Ter estas questões escritas vai ajudá-lo a estabelecer o que é importante no jogo, e assim você poderá criar cenas relevantes mais facilmente. Portanto, deixe sua curiosidade guiá-lo! Em quais conflitos os protagonistas estão envolvidos? O que seria interessante ver como eles vão resolver? Você pode levantar questões em um amplo espectro de assuntos, mas por hora concentre-se:

- na vida de um personagem ou de um pequeno grupo, incluindo as circunstâncias em que vivem e sua capacidade de sobrevivência; ou
- na segurança, sucesso, fracasso, crescimento ou declínio, em qualquer aspecto, de uma organização (ou povoado, se houver um Chefe entre os protagonistas).

Escreva questões nas quais você está genuinamente interessado, mas tenha em mente que escrevê-las também é um compromisso em não respondê-las você mesmo! Uma vez que você controla tudo o que não são os protagonistas, seus interesses fatalmente vão direcionar o enredo. Mas a ficção neste jogo só ocorre por meio da interação dinâmica entre as decisões dos jogadores e a lógica interna do cenário. Assim, é importante que você se mantenha aberto o suficiente para permitir que este processo gere as respostas de forma espontânea.

JOGANDO COM FRENTES

Uma vez que você tiver uma frente pronta, você tem tudo o que precisa para dar seguimento ao prelúdio e começar o jogo de verdade. Agora sim! Você continua fazendo o que fez durante a primeira sessão, mas agora você tem o panorama geral e suas questões para embasar a criação de cenas; você tem ameaças para provocá-los, cada uma com suas próprias intenções; e você já sabe o que vai acontecer se eles não se mexerem. Então, retome de onde vocês pararam – ou encontre um novo ponto de partida – e manda ver!

Durante o jogo, mantenha-se curioso, continue fazendo perguntas e continue expandindo a ficção. Continue anotando tudo o que puder ser aproveitado no futuro. Lembre-se de avançar os relógios de contagem regressiva com os presságios. E também faça o seguinte:

Use as Jogadas das Ameaças.

Se você criou uma jogada personalizada para alguma ameaça, os jogadores agora têm algo novo para se preocupar. Mas, de qualquer maneira, a sua própria lista de jogadas agora está maior. Isto porque, como você pode ver em seu livreto, cada categoria de ameaça possui suas próprias jogadas. Elas funcionam exatamente da mesma forma que as demais jogadas do mestre: você seleciona uma delas quando é a sua vez de dizer o que está acontecendo e ela lhe instrui sobre algo que vai acontecer na ficção. Nestas jogadas, “alguém” pode ser um protagonista ou personagem coadjuvante, conforme as circunstâncias sugerirem. Já “algo” pode significar alguma coisa bela ou valiosa, ou então alguma coisa terrível, podendo ser um recurso, uma pessoa, uma criatura, ou mesmo algo abstrato como informação, evidência, permissão ou um símbolo de status.

Observe também que, em se tratando de uma jogada do mestre, a ameaça em questão não precisa necessariamente agir ou sequer estar presente quando você a executa,. Se você escolhe na lista dos Troca-Peles, por exemplo, revelar um apetite avassalador, isto pode ser representado pelos restos de uma vaca devorada por um lobisomem, encontrada na beira da estrada. Ou então pela história contada por um velho que um dia encontrou uma carcaça de vaca devorada, não importa.

Marque outras coisas para acontecer.

No final do seu livreto há uma página com vários relógios de contagem regressiva que você pode usar para acontecimentos variados. Use-os para registrar qualquer situação relevante que vá demorar algum tempo para se desenvolver: o prazo de uma promessa, a irritação de um credor, a decadência de uma plantação, o crescimento de um povoamento, o tempo de resposta de uma

correspondência, ou mesmo a propagação de uma doença entre uma determinada população. Você pode, inclusive, vincular o avanço de algum destes relógios a uma jogada personalizada.

Abra novas frentes à medida que surgem novas ameaças.

A maioria dos seus personagens não passará de um nome e uma motivação anotados em algum canto. Mas, à medida que vocês jogam, podem surgir novos desafetos, e alguns deles podem crescer a ponto de se tornarem um desafio à altura dos protagonistas. O mesmo pode acontecer com outras situações que podem se desenvolver no decorrer do jogo: doenças que surgem, lendas que são reveladas, novos territórios que precisam ser desbravados, etc. Quando essas situações se tornam independentes o suficiente para representar uma nova ameaça, você tem três alternativas:

- Se ela se encaixa perfeitamente no tema, acrescente-a a uma frente já existente.
- Se ela representa um tema fundamentalmente diferente e implica em outras ameaças relacionadas, faça uma nova frente.
- Se ela não se encaixa em nenhuma das alternativas anteriores, coloque-a em uma frente temporária.

Uma frente temporária é apenas uma folha com ameaças desvinculadas, sem maiores detalhes ou arranjos. Com o tempo, se ela começar a fazer sentido, ela pode ser completada para se tornar uma frente finalizada. Ou então, pode permanecer indefinidamente como um reduto para ameaças, jogadas e questões isoladas.

Também pode acontecer de, entre duas sessões, você ter ideias para uma frente inédita que cairia bem em sua campanha. Isto é ótimo! Você sempre pode introduzir novas frentes quando achar adequado, bastando construí-la de acordo com as instruções. Apenas tome cuidado para não dar passos maiores que suas pernas: pode ser difícil manter mais do que três ou quatro frentes ativas ao mesmo tempo.

COMO ACRESCENTAR NOVOS PROTAGONISTAS

Uma vez que você tem uma campanha em andamento, pode ser que um amigo tenha ouvido falar bem do jogo de vocês e também queira participar. Também pode acontecer de um jogador enjoar de seu personagem original e desejar outro. Ou ainda, em algum momento, alguém vai acabar avançando seu protagonista a ponto de poder optar por fazer um um segundo personagem para jogar na lista de avanços. Em todos estes casos, você tem um novo protagonista para introduzir em uma história que já está em andamento. Mas não é tão difícil quanto parece!

Primeiro, instrua o novo jogador a respeito do que está se passando na ficção. Ele precisa saber no que está se metendo! Velhos jogadores, é claro, já sabem, e provavelmente vão saber bem como encaixar seus novos protagonistas. Então, no começo da próxima sessão, peça para o grupo dar as boas vindas ao novo companheiro e anuncie que, por um momento, vocês vão precisar revisitar a etapa de criação de personagens. Isso mesmo: todos juntos! Um novo protagonista também é uma criação coletiva, em que o jogador decide mas todos podem dar seus palpites. A esta altura, o novato já deve estar sentindo a responsabilidade que tem em mãos, e isso é ótimo! Ofereça a ele, então, um dos livretos que ainda não foram usados (não pode haver ofícios repetidos entre os jogadores).

Supervisione a criação do novo protagonista até o passo 5. Depois que ele se apresentar, peça aos demais jogadores para fazerem o mesmo, e para já irem pensando em onde novo protagonista pode se encaixar. Então, façam normalmente o *toma lá, dá cá* (passo 6). O novo personagem será um acontecimento na história em andamento, e é bem capaz que sua chegada balance as estruturas que já estão estabelecidas. Isto também é ótimo! Jogue com sua entrada, faça com que sua primeira aparição seja em uma cena onde ele já está afetando os rumos da história. A própria negociação dos acordos pode ser esta cena! A partir daí, o jogo prossegue normalmente.

Por fim, tanto o novo protagonista quanto os antigos recebem moral conforme seus novos acordos. No caso de um jogador com dois protagonistas, é bom lembrar que cada um deles tem sua própria reserva de moral, e ele vai precisar mantê-las separadas.

AQUELE JOGADOR QUE FALTOU UMA SESSÃO

Geralmente não vale a pena cancelar uma sessão de jogo só porque um dos jogadores não pôde comparecer! Isso acontece. Sugira aos demais jogadores continuar o jogo, mas deixando um pouco de lado o protagonista do jogador faltante. Se for absolutamente necessário, você sempre pode representá-lo, como se fosse um personagem coadjuvante, mas evite ao máximo tomar decisões por ele. Ou envolvê-lo em novos acontecimentos. De preferência, tire ele de cena. E prossiga o jogo normalmente, com os protagonistas restantes.

Em outra sessão, quando ele voltar, peça para os outros jogadores lhe contarem o que aconteceu, e continuem o jogo de onde vocês pararam. Ele talvez fique um pouco deslocado no início, mas nada que uma cena centrada nele não resolva. Se quiser, você pode pedir para ele contar o seu protagonista esteve fazendo durante aquele tempo todo. Ou então, melhor ainda experimente o truque descrito em *Para introduzir novos fatos em um jogo em andamento*, no Anexo II, p. 221.

V.

MORTE & VIDA





À medida que o jogo avança, os conflitos da trama vão acabar aflorando, e muito provavelmente vão desaguar em confrontos abertos. Aí, quando os dados rolam, alguém acaba levando a pior, sejam os protagonistas e seus aliados ou os seus inimigos. Isto pode significar explosões de violência e sangue derramado, como também corpos tomados por moléstias que os enfraquecem por dentro, de acordo com o velho tema da natureza versus o homem. Neste capítulo o mestre vai encontrar maiores detalhes sobre como lidar com dano, seja aquele que produz ferimentos ou aquele que resulta em doenças.

FERIMENTOS

Todo dano dirigido a um personagem com a intenção de feri-lo entra nesta categoria: pancadas, cortes, esfolamentos, perfurações, queimaduras, corrosão, inclusive os resultantes de magia ou envenenamento, e também ocorrências como insolação ou afogamento. Tudo o que tiver potencial, ainda que remoto, de matar o personagem de forma súbita, desencadeia a jogada *ferimentos* e obriga o jogador a marcar pontos na trilha correspondente em seu relógio da morte. Quando o último segmento é marcado, o personagem está morto, a não ser que receba socorro imediato. Para personagens coadjuvantes, o mestre também precisa registrar o dano sofrido.

Observe que nem toda ação violenta precisa necessariamente causar ferimentos. Se a intenção de um atacante for, por exemplo, imobilizar ou nocautear alguém, ou tomar algo à força, isso ainda é uma forma de ataque. Estes são motivos suficientes para *sair na porrada*. E em se tratando de uma arma não-letal, como uma rede ou uma boleadeira, também são resultados perfeitamente válidos de *atirar*.

Quando os protagonistas são feridos?

Os personagens dos jogadores recebem ferimentos 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 dano de uma jogada realizada por outro jogador é direcionado a ele; ou
- é a sua vez de realizar uma jogada e você decide *causar dano*.

E quando eles são feridos, os jogadores também rolam esta jogada:

Ferimentos

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.

E os personagens coadjuvantes?

Os personagens do mestre recebem ferimentos quando:

- os protagonistas têm a intenção de ferí-los, são capazes de fazê-lo e acertam em *sair na porrada* ou *atirar*;
- a consequência de uma jogada realizada por um jogador implica que ele receba dano; ou
- é a sua vez de realizar uma jogada e aquela que você escolheu implica neles sendo feridos.

Observe que não basta que um protagonista ataque um personagem coadjuvante para causar dano, ele tem que ser capaz de lhe causar dano! Usar uma arma qualquer para atingir um fantasma, por exemplo, não vai surtir efeito algum. Seres astrais tem isso a seu favor!

Se achar necessário, você pode anotar os ferimentos recebidos pelos personagens coadjuvantes em um relógio. Mas na maioria das vezes é fácil dizer se ele vai ou não aguentar uma próxima pancada apenas com base na quantidade de dano que ele sofreu. Isso porque a vida é mais dura com quem não é protagonista! Quando um personagem coadjuvante recebe ferimentos, eles significam:

- 1: dano aparente, dor, concussão, queimaduras.
- 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.

Ou seja: dado o valor de dano sofrido, é você quem decide exatamente o que aconteceu! Siga suas diretrizes e seus princípios. Em se tratando de buchas de canhão, diga logo de uma vez que ele está caído no chão, fora de combate, ou mesmo morto. Não faz sentido querer que eles durem muito. Já com um antagonista mais importante, ou alguém que talvez ainda tenha algo a dizer, convém estender um pouco mais sua agonia. Apenas não se iluda: antagonistas que acabam em um conflito aberto com protagonistas que são de fato capazes de ferí-los estão fadados a perecer! Não se apegue.

Quanto dano eles recebem?

Todas as armas listadas nos livretos dos jogadores, sejam elas tangíveis ou não, estão acompanhadas de uma anotação do dano que provocam, algo como “dano 3”. Isto indica o estrago que a arma produz sempre que alguém a utiliza. Para referência, consulte em *Armas*, no Anexo I, p. 212, uma lista das armas mais comuns na Terra de Santa Cruz. Para armas que não estiverem listadas ou para lesões que tem uma causa diferente de uma arma – como uma queda, fogo ou veneno – você precisará definir um valor de dano. Para tanto, baseie-se nesta 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.

Algumas condições podem modificar o valor dos ferimentos sofridos, para cima ou para baixo. Armas grandes ou afiadas tem seu dano aumentado em 1 ponto. Algumas jogadas e magias têm o mesmo efeito, e isso inclui a jogada *ferimentos* quando o resultado é 10+ e você escolhe “é pior do que parecia”. Já para reduzir o dano sofrido, a solução é usar uma armadura.

Uma armadura reduz o dano sofrido em uma quantidade igual ao valor de sua proteção. Um colete de couro rígido (armadura 2), portanto, é capaz de dissipar a maior parte do dano causado por uma espada (dano 3), e seu usuário marca apenas 1 ponto de dano. Entretanto, nenhuma armadura é capaz de proteger de tudo! Ela não vale de nada nestes casos:

- quedas;
- fogo, explosões, congelamento, raios;
- veneno ou outras substâncias tóxicas;
- quando a arma utilizada for penetrante;
- quando o ataque for dirigido a uma parte descoberta do corpo, e a vítima não tem como reagir.

Sobre bandos

Qualquer peleja envolvendo muitas pessoas requer que você considere os diferentes grupos como unidades que lutam e sofrem dano como um todo. Por “envolvendo muitas pessoas” considere qualquer conflito em que pelo menos um dos lados conta com mais gente do que você é capaz de representar individualmente. Provavelmente um grupo com meia-dúzia de jagunços juntos já é um bando.

Considere esta escala de tamanho para bandos:

- **pequeno** com aproximadamente 20 homens;
- **médio** com aproximadamente 40 homens;
- **grande** com aproximadamente 60 homens;
- uma **milícia** com 100 homens ou mais.

Quando houver diferença de tamanho entre as partes envolvidas, para cada passo em que o atacante for maior, acrescente +1 dano. Ao contrário, se for menor, para cada passo subtraia -1 dano.

- Um sujeito ou dois acertam um bando pequeno com -1 dano. Um bando pequeno acerta um ou dois sujeitos com +1 dano.
- Um sujeito ou dois acertam um bando médio com -2 dano. Um bando médio acerta um ou dois sujeitos com +2 dano.

- Um bando pequeno acerta uma milícia com -3 dano. Uma milícia acerta um bando pequeno com +3 dano.

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.

Se o líder de um bando for um dos protagonistas, ele podem impedir que o bando se disperse com *liderança* (jogada do Chefe) ou, no caso do Bandeirante, impondo sua vontade como *cabo-de-tropa*.

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 vale para protagonistas com um papel menor no bando.

Recuperação de Ferimentos

Ferimentos até o segundo segmento do relógio cicatrizam e curam naturalmente com o tempo. Pode ser que leve dias ou semanas, e vai ficar uma cicatriz feia, mas vai acabar acontecendo. Quando achar que passou-se tempo suficiente para isso, diga ao jogador quantos segmentos ele pode apagar.

A partir do terceiro segmento, entretanto, ele está em apuros: sua condição vai só piorar com o passar do tempo. O personagem está sujeito a hemorragia e infecções, então quando passar tempo suficiente, diga a ele para marcar mais um segmento. E mais outro, e outro. Quanto tempo é algo que varia conforme o caso: um corte aberto pode resultar em um sangramento sério durante uma ou duas horas, enquanto uma hemorragia interna pode se estender pela noite toda, e um veneno pode levar mais de um dia para atingir o seu apogeu.

A boa notícia é que conter um sangramento aparente não é algo tão difícil. Qualquer um pode fazer uma atadura e pressionar a ferida. Se houver tempo, dedicação e materiais disponíveis, isto pode conter uma hemorragia. Talvez não evite uma infecção, mas pelo menos a piora é atrasada. Leve isso em consideração. O mesmo pode ser dito para situações como afogamentos: sempre há um resgate possível. Um personagem que tenha marcado o último segmento em seu relógio da morte e receba cuidados imediatos de seus companheiros ainda pode escapar com vida.

Mas para efetivamente curar-se, o personagem vai precisar receber os cuidados de alguém que realmente entenda do assunto. A ferida pode precisar levar pontos, ou ser limpa, protegida, recoberta por unguentos. Ou o paciente vai precisar ser mantido hidratado, em repouso e em observação. Isso tudo implica em receber atenção continuada de algum médico ou curandeiro. Evidentemente, não se trata de pessoal abundante na Terra de Santa Cruz!

O Pajé, o Missionário, o Pai de Santo e o Bruxo estão bem qualificados para a tarefa. Além de recursos sobrenaturais que podem efetivamente curar, eles tem mais chance de acionar *nasci sabendo* para definir um método de tratamento.

Se não houver um protagonista capaz de curar, então introduza algum personagem coadjuvante que seja. Lembre-se dar a ele um nome e uma motivação, mas não dê a eles as mesmas habilidades do Paje, do Missionário, do Pai de Santo ou do Bruxo. Eles são apenas entendedores do assunto, talvez uma velha matriarca, talvez um barbeiro profissional ou um velho cirurgião. E faça-os pagar por seus serviços!

DOENÇAS

Dos inimigos invisíveis que infestam a Terra de Santa Cruz, as doenças são os mais traiçoeiros. Além de causarem dano de dentro para fora, elas pode se espalhar entre a população sem serem notadas. Quando uma doença entra em jogo, o mestre define quais são suas características. A partir daí, elas se espalham por conta própria.

Os jogadores marcam o avanço de uma doença em seus livretos, na trilha correspondente do relógio da morte. Quando um protagonista chega ao final da sessão com a trilha completa, sem que esteja recebendo tratamento, ele está morto. Isto acontece, é claro, apenas com aqueles que já se encontram nesta situação antes do avanço automático da doença, que ocorre justamente ao final da sessão. Se não for este o caso, eles ainda terão a próxima sessão para buscar ajuda.

Quando os protagonistas ficam doentes?

Os personagens dos jogadores podem contrair uma doença quando:

- você opta por *disseminar uma doença* com uma ameaça.
- você opta por *causar dano* em uma interação com um personagem infectado ou que seja capaz de infectá-lo .
- outro protagonista que seja capaz de infectá-lo decide fazê-lo.
- ao final da sessão, se tiveram contato com outro protagonista infectado.

Um personagem que detém o poder de causar doenças pode ser um praticante de magia, uma entidade sobrenatural ou mesmo um conhecedor do assunto que esteja mal intencionado e saiba como infectar alguém de propósito.

Quando o protagonista for exposto, considere o valor de contágio conforme a forma de transmissão:

- se por contato com outro protagonista doente: contágio = a quantidade de segmentos marcados no relógio do doente (considere o pior caso);
- se por efeito de uma ameaça: contágio = a quantidade de segmentos marcados na frente do jogo – 1
- em qualquer outro caso: contágio = 0
- Observe que Veneno (jogada do Pajé) permite que um protagonista utilize uma toxina que se comporta como uma doença, mas que não gera contágio.

Então, esta jogada é desencadeada:

Doença

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, a partir do terceiro segmento, se não tratada, ela piora: +1 doença.

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

- quando, na sua jogada, você opta por *avançar uma doença*.
- a partir do 3º segmento, automaticamente ao fim da sessão.

Nunca especifique exatamente a forma de transmissão de uma doença! Isso deve permanecer uma dúvida. Para fins do jogo, os conhecimentos modernos sobre o assunto não significam nada. Para protagonistas e coadjuvantes, não adianta lavar as mãos, usar máscaras, evitar água ou comida contaminada ou o que quer que seja, a não ser que este seja o efeito de uma de suas jogadas. Mesmo assim, nada garante que o efeito possa ser replicado por alguém que faça a mesma coisa. Isso é parte do mistério da Terra de Santa Cruz!

E os personagens coadjuvantes?

Um personagem do mestre contrai uma doença quando:

- você opta por *disseminar uma doença* com uma ameaça.
- outro personagem que seja capaz de infectá-lo decide fazê-lo.

Para personagens do mestre, como sempre, não há rolagens. Se eles forem expostos ele estão automaticamente infectados e se tornam uma nova fonte de contágio (0). Eles pioram ou morrem quando, na sua jogada, você decide *avançar uma doença*. E eles melhoram apenas quando isso fizer sentido. Se eles fizerem parte de uma frente que envolve esta doença, seu destino está atrelado à progressão dela.

Quais são os Sintomas?

Quando introduzir 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)

A cada vez que a doença avança, um sintoma se manifesta para os protagonistas. Observe que, ao longo da progressão da doença, um sintoma pode se manifestar mais de uma vez! Apenas escolha uma das palavras entre parêntesis e é o que ele

está sentindo. Sempre que possível, faça com que seja uma complicação real: uma ânsia de vômito que parece sempre vir na hora errada, uma tosse insistente que o impede de falar direito, pústulas nojentas que aparecem em locais bem visíveis. Não poupe adjetivos nauseantes em suas descrições! Para alguns sintomas há também uma debilidade associada: esta é uma opção que o jogador tem para não ter que marcar um segmento em seu relógio. Isso significa, portanto, que dor de cabeça apenas resultará em um protagonista confuso se o jogador optar por isto. Veja mais sobre debilidades adiante.

Sobre Epidemias

Comunidades inteiras podem ficar doentes. Isso pode acontecer sempre que:

- você opta por *disseminar uma doença* com uma ameaça.
- um personagem que seja capaz de fazê-lo decide infectá-la.
- houver nela doentes suficientes para causar um surto, a seu critério.

Quando isso acontecer, crie uma nova ameaça para registrar a progressão o surto. Mais especificamente, isto é um tipo de Perrengue: uma Epidemia. Aqui está uma lista de presságios sugeridos para ela:

1: algumas pessoas doentes, talvez ninguém sequer perceba.

2: muitos doentes, chegam notícias de mortes entre crianças e idosos.

3: a quantidade de doentes e mortos se torna alarmante, prejudicando a economia local. Pessoas importantes contraem a doença e um ou outro morre.

4: mais da metade da população está doente, enterros se tornam rotina. Todos os que puserem os pés ali estão expostos.

5: cadáveres se acumulam porque não há quem os enterre. Há pelo menos um morto em cada família, ninguém é poupado.

6: os poucos sobreviventes encontram-se em estado de desespero. Um ou outro contempla o suicídio. A doença se espalha para uma comunidade vizinha.

O progresso desta ameaça segue o mesmo critério de qualquer outra: marque um presságio quando você decidir que é hora de aquilo acontecer, mas também se aquilo acontecer naturalmente. É claro, marque um deles sempre que você decidir por *avancar uma doença*.

Recuperação de Doenças

Em se tratando de um protagonista, uma doença pode recuar espontaneamente, num processo natural. Isso acontece sempre que o jogador tiver apenas um ou dois segmentos marcados em seu relógio e você determinar que passou-se tempo suficiente para que ele se recupere. Isso

pode significar horas, dias ou mesmo semanas, conforme o que lhe parecer mais adequado. Quando for o caso, diga ao jogador quantos segmentos ele pode apagar de seu relógio da morte. A partir do terceiro segmento, no entanto, só um tratamento pode reverter o avanço de uma doença. Enquanto continuar em tratamento, ao invés de avançá-la ao final da sessão o jogador apaga 1 segmento do relógio. Além disso, se você determinar que passou-se tempo suficiente para uma recuperação completa, diga ao jogador para apagar todos os segmentos marcados.

Um tratamento significa receber remédios e cuidados especiais durante tempo suficiente para a doença ceder, o que por sua vez implica em receber atenção continuada de algum médico ou curandeiro que entenda do assunto. Mais uma vez, não é fácil encontrar alguém assim na Terra de Santa Cruz!

O Pajé, o Missionário, o Pai de Santo e o Bruxo têm a seu dispôr recursos sobrenaturais que podem efetivamente curar. Além disso, eles tem mais chance de acionar *nasci sabendo* para definir um método eficaz de tratamento.

Não custa repetir: se não houver um protagonista capaz de curar, então introduza algum personagem coadjuvante que seja. Lembre-se dar a ele um nome e uma motivação, mas não dê a eles as mesmas habilidades do Paje, do Missionário, do Pai de Santo ou do Bruxo. Eles são apenas conhecedores do assunto, talvez uma velha matriarca, talvez o curandeiro local. E faça-os pagar por seus serviços!

DEBILIDADES

Às vezes, quando se trata de receber dano, levar a pior significa algo diferente de ser simplesmente ferido ou contrair uma doença. Uma pancada forte na cabeça, por exemplo, pode deixar tudo rodando, impedindo alguém de se mover normalmente. Da mesma forma, uma humilhação cruel pode desmoralizar alguém a ponto de suprimir sua autoestima. Já uma doença grave pode chegar a enfraquecer alguém por toda a vida. Para nossos protagonistas, isto será representado por debilidades.

Debilidades são uma indicação ao mesmo tempo mecânica e ficcional. Mecanicamente, elas reduzem em 1 ponto o atributo correspondente em qualquer jogada. Mas elas também representam uma condição em que o personagem se encontra na ficção, com tudo o que aquela condição acarreta, seja ela temporária ou permanente. Assim, se um protagonista perde uma perna, ele marca deficiente e perde um ponto em jeito permanentemente. Mas não apenas isso: também significa que ele vai precisar de uma muleta para andar e nunca mais vai correr como antes. Ou então, se ele é nocauteado, isso pode deixá-lo confuso, mas também não significa que ele se mantém consciente.

Quando marcar uma debilidade?

Os protagonistas recebem uma debilidade quando:

- é a sua vez de realizar uma jogada, você decide *causar dano* e a ficção pede algo diferente de um ferimento ou doença;
- o resultado de uma jogada realizada por outro jogador pede que isso aconteça;
- o próprio jogador opta por marcar uma debilidade ao invés de pontos de ferimento ou doença.

Em se tratando de um ferimento, o jogador pode optar por uma debilidade à sua escolha quando o dano recebido ultrapassa o terceiro segmento de seu relógio da morte. No caso de uma doença, ele pode optar por receber uma das debilidades listadas como sintomas. Isto não impede o ferimento ou o sintoma da doença em si, e tampouco impede a piora de sua situação com o tempo, apenas prolonga um pouco a vida do personagem.

Quando uma debilidade se torna permanente?

Exclusivamente por decisão do jogador, quando ele resolve marcar uma debilidade para:

- evitar um ferimento já tendo feito isto uma vez antes, ou
- evitar o avanço de uma doença já tendo feito isto uma vez antes.

Ou seja: sempre que for marcar uma debilidade por um motivo e já tiver outra marcada pelo mesmo motivo, uma das duas será permanente. Não se trata de algo a ser registrado como um histórico

do protagonista: uma vez que ele tenha se curado totalmente de suas debilidades, ele volta a ter o direito de adquirir uma debilidade temporária.

Debilidades permanentes implicam na redução definitiva do valor do atributo associado a elas. Uma vez marcada como permanente, ela não pode mais ser ativada para aquele personagem. (O que não quer dizer que ele esteja imune: ele apenas não recebe mais o efeito mecânico. Pior que está não fica!)

Recuperação de Debilidades

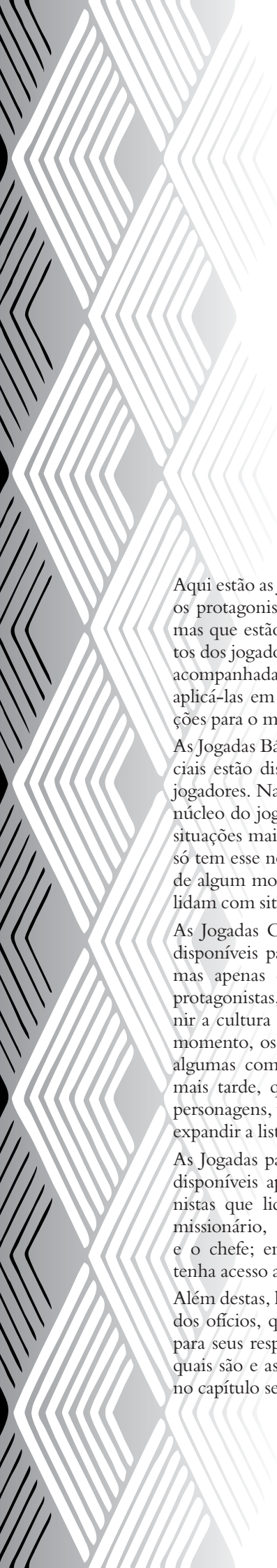
Debilidades que foram tornadas permanentes não tem volta. Fora isso, debilidades podem ser apagadas quando o que quer que as tenha causado passar. Deficiência causada por uma bebedeira tende a deixar de existir na manhã seguinte, por exemplo. Outras situações podem durar mais ou menos tempo, e é você quem decide.

Alguns dos poderes sobrenaturais à disposição do Bruxo, do Missionário, do Pai de Santo e do Pajé também podem suspender seus efeitos. Observe que caso de debilidades permanentes, essa suspensão será sempre temporária, como toda magia. Ao final, o beneficiado tem todo o direito de se sentir enganado!

VI.

As JOGADAS





Aqui estão as jogadas comuns a todos os protagonistas. Trata-se das mesmas que estão distribuídas nos livros dos jogadores, mas aqui elas estão acompanhadas de notas sobre como aplicá-las em jogo e de recomendações para o mestre.

As Jogadas Básicas e as Jogadas Especiais estão disponíveis para todos os jogadores. Na verdade elas formam o núcleo do jogo: as básicas cobrem as situações mais comuns e as especiais só tem esse nome porque funcionam de algum modo diferente ou porque lidam com situações mais específicas.

As Jogadas Culturais também estão disponíveis para todos os jogadores, mas apenas durante a criação dos protagonistas, quando eles vão definir a cultura de onde vieram. Nesse momento, os jogadores vão escolher algumas com as quais começam e, mais tarde, quando avançarem seus personagens, terão a oportunidade de expandir a lista.

As Jogadas para Comunidades estão disponíveis apenas para os protagonistas que lideram comunidades: o missionário, o pai-de-santo, o pajé e o chefe; embora este último não tenha acesso a todas elas.

Além destas, há jogadas para cada um dos ofícios, que só estão disponíveis para seus respectivos jogadores. Veja quais são e as notas correspondentes no capítulo seguinte.

BÁSICAS

Estas jogadas cobrem a maior parte das situações que requerem uma rolagem de dados.

Nos livretos dos personagens, elas estão listadas em ordem aproximada de severidade, isto é, as jogadas menos drásticas, as mais prováveis de acontecer, vêm primeiro. Mas aqui, para facilitar consultas, elas estão em ordem alfabética.

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.
-

Este é um passo além de *persuadir*. Aqui, o protagonista não dá espaço para negociação e as opções do ameaçado são poucas, basicamente ceder ou encarar as consequências.

Observe que há muitas maneiras de “intimidar alguém”. Isto pode ser uma ameaça com violência, explícita ou implícita, ou pode ser uma chantagem. E “o que você quer” é sempre a intenção do jogador, mesmo que o protagonista não esteja dizendo nada, em uma ameaça velada.

Mestre: *A multidão enfurecida se aproxima da igreja, aos berros e exibindo ameaçadoramente suas foices, picaretas, pedras e pedaços de pau. Alguém grita: “A aberração está lá dentro! Vamos pegá-la!”*

Jogador: *Não vou deixar! Eu fecho a porta da igreja e me coloco na frente dela, apontando minha escopeta para a multidão, na altura de suas cabeças.*

Mestre: *Você vai atirar em algum deles?*

Jogador: *Por enquanto não. Estou contanto que minha farda e minha expressão séria, apontando Beatriz nas fuças deles, vai pelo menos assustá-los um pouquinho.*

Mestre: *Ok, certamente eles percebem que você não quer deixá-los entrar! Isto é um ameaçar?*

Jogador: *Com certeza!*

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.

Esta jogada é desencadeada sempre que um protagonista se vale de um projétil para acertar alguém a uma distância razoável, de acordo com a arma utilizada, e a vítima é capaz de reagir, seja revidando, seja correndo para proteger-se. Um projétil pode ser uma bala de mosquete, de canhão, uma flecha, o dardo de uma zarabatana, uma rede, uma pedra, ou até mesmo um prato de porcelana.

A jogada não precisa, necessariamente, representar apenas um tiro. Dependendo da amplitude da cena, um ataque pode significar um conjunto de tentativas de acertar alguém. Imagine, por exemplo um atirador tentando proteger sua posição de alguém que se aproxima. Enquanto o inimigo não chega, não há por onde avançar com a história, então não cabe mais de um *atirar* enquanto ele percorre o trajeto. Assim, se o protagonista falha, isso significa que, por mais que atirasse, ele não conseguiu acertar o alvo, e agora eles estão em seus calcanhares!

Note também que “permanecer protegido” é um conceito amplo. Certamente significa que o o contra-atacante não é capaz de causar dano. Mas também pode querer dizer que o atirador permanece oculto. Ou, quiçá, que ele não se expõe a outros perigos, não necessariamente relacionados ao tiroteio. Optar por causar dano ao invés de permanecer protegido em um 7-9, por exemplo, pode significar que um galho da árvore onde o protagonista estava se partiu, e ele sofre uma queda dolorosa!

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.

Sempre que jogador tentar alguma coisa que pareça merecer uma rolagem de dados, mas não é evidente qual jogada se aplica, *na pressão* provavelmente se encaixa. Esta é a jogada para ser usada sempre que um escorregão, um lapso, excesso de confiança ou a falta dela tiverem consequências potencialmente desastrosas. Basicamente, qualquer condição desfavorável ao que os protagonistas estiverem tentando fazer pode desencadear esta jogada.

Este é o caso quando um aspirante a herói abandona, no meio de um tiroteio, uma cobertura segura para chegar até o outro lado. Ou quando, apesar da zombaria e da descrença geral, um crioulo

encontra colhões para cortejar abertamente uma moça branca. Ou ainda, quando o capitão de um navio desafia uma tripulação faminta e hostil e dá ordens para que sigam em direção ao alto-mar.

Algumas vezes, esta jogada pode ser necessária não para que o protagonista consiga o que queria, mas apenas para que ele consiga fazer o que queria. Isto é: pode ser que esta jogada seja necessária para permitir uma outra jogada.

Mestre: *O mar está muito agitado, as ondas estão altas e imprevisíveis, vocês têm que lutar muito para fazer o escaler se aproximar da praia sem virar. Como se não bastasse, vocês veem que começa a se reunir na areia um bando bastante ameaçador de tapuias. Estão pintados para guerra, os arcos em punho, gritando e apontando em sua direção. O que vocês fazem?*

Jogador: *Bugres malditos! Eu vou puxar minha garrucha, mirar em um deles e atirar.*

Mestre: *Uau! Ok, mas com o balanço intenso do barco, mirar não será uma tarefa fácil! Você pode tentar, mas está na pressão.*

Jogador: *Não tem problema, eu me garanto. Isso é +calma, né?*

Mestre: *Isso!*

Jogador: *(rola 10) Acertei! Nada muito diferente de atirar em franceses no lombo de um cavalo a galope!*

Mestre: *Espera, isso só significa que você consegue compensar o balanço do mar e mirar, ainda falta puxar o gatilho! Role atirar, +jeito.*

Jogador: *Ah, sim. Ok. Aí vai.*

Um 7-9 significa que você precisa encontrar algo que seja insperado para acontecer, mas que ainda seja um acerto. Procure algo engraçado, ou que represente uma nova complicação. Considerando que se trata de uma aposta arriscada, certamente haverá algo. Seguindo com o exemplo:

- *um resultado pior* poderia ser uma oportunidade para um tiro perfeito, mas que acontece logo antes de uma onda forte, o suficiente para o protagonista se desequilibrar e cair no mar espalhafatosamente.
- *uma barganha difícil* poderia ser algo como: “está bem, mas com água espirrando o tempo todo, é praticamente certo que seu pavio vai acabar molhado, e isso representa uma boa chance de você não conseguir dar o próximo tiro.”
- *uma escolha desagradável* poderia ser algo como: “Certo, você tem uma linha de tiro momentânea, para acertar um dos índios na praia. Mas ela passa exatamente pela proa do escaler, bem onde está sentado frei Bernardo. Se você errar, poderá acertá-lo!

Persuadir

Quando você **tenta convencer alguém a fazer ou lhe dar algo que você quer**:

- ofereça algo em troca;
- ofereça a quitação de uma dívida;
- use sua autoridade;
- use outra forma de influência;

Então, role +presença. Com 10+ eles concordam ou, se for outro jogador, escolhe:

- concordar e receber +1 moral;
- colocar um preço e fazer uma promessa;
- recusar, ficar *na pressão* e receber -1 adiante com você.

Com 7-9 eles escolhem:

- aceitar em troca de uma promessa;
- colocar um preço que possa ser pago imediatamente;
- se for outro jogador, recusar e ficar *na pressão*.

Esta é a jogada indicada para situações em que o protagonista precisa que alguém lhe faça ou dê alguma coisa, mas não basta pedir com educação e ele precisa colocar alguma coisa na mesa. A depender do que é solicitado e de como é feita, isso pode ser uma negociação, uma manipulação ou mesmo uma sedução.

As condições definem quais abordagens o jogador pode adotar. Oferecer alguma coisa em troca presume que o interlocutor tem ou pode ter um mínimo de interesse no que está sendo oferecido.

Vou pedir para ele nos levar até a aldeia, e em troca ofereço minha faca.

No caso da quitação de uma dívida, o interlocutor precisa, é claro, estar devendo de alguma maneira ao protagonista.

Não diga nada a ninguém, fique de bico fechado! Lembre-se que fui eu quem te recomendou ao capitão!

Já para o protagonista usar de sua autoridade, presume-se que o interlocutor o reconhece como tal e lhe deva obediência.

Ajude seu avô, menino, vá até a venda e traga uma pinga!

Fora estes casos, o protagonista precisa exercer alguma outra forma de influência para desencadear a jogada, e o que venha a ser isso vai depender das circunstâncias. Os jogadores devem ter a liberdade para usar sua posição na ficção para exercer influência sobre outros. O guia de uma expedição, por exemplo, dado que seu conhecimento da área é reconhecido, pode reclamar uma influência sobre seu comandante. Uma esposa amada certamente exerce influência sobre seu marido, e vice-versa. Além disso, algumas jogadas e tralhas nos livretos dos protagonistas também podem conferir a ele influência em determinadas situações.

Em relação ao resultado, em um acerto há uma diferença para quando o interlocutor for outro protagonista ou um personagem coadjuvante. O personagem de outro jogador sempre tem escolhas, enquanto os do mestre apenas escolhem

no 7-9. Além disso, os outros jogadores sempre podem dizer não, ainda que haja consequências se eles optarem por isto.

Observe que “um preço” não precisa ser algo material, pode ser uma informação, uma permissão, uma atitude, etc.

Eis os que as opções para 10+ querem dizer:

- *Concordar e receber +1 moral* significa aceitar ser persuadido e entregar o que foi pedido, sem maiores condições. Ao fazer isto, o jogador recebe +1 moral.
- *Colocar um preço e fazer uma promessa* significa fazer uma contra-proposta que, caso seja aceita, resulta em um negócio fechado. Daí, o persuadido entrega o que foi solicitado imediatamente. Ou então, promete entregar mais tarde e isso conta como uma promessa que o obriga a entregar uma ficha de moral imediatamente (veja *dando moral*, adiante).
- *Recusar, ficar na pressão e receber -1 adiante com você* significa que não houve persuasão, mas jogador que recusou agora está *na pressão* e ainda recebe uma penalidade para a próxima rolagem que envolver o outro.

E aqui a explicação das opções para 7-9:

- *Aceitar em troca de uma promessa* significa que o interlocutor exige do protagonista um compromisso, que pode ser um curso de ação ou um preço a ser pago futuramente. Se o interlocutor for outro jogador, isso significa que para convencê-lo é preciso fazer uma promessa, que implica no pagamento de uma ficha de moral (veja *dando moral*, adiante).
- *colocar um preço que possa ser pago imediatamente* significa que o interlocutor aceita, com uma condição, isto é, ele coloca um preço para ser pago imediatamente. Uma vez satisfeita essa condição, ele entrega o que lhe foi solicitado.
- *se for outro jogador, recusar e ficar na pressão* significa que o outro protagonista não foi persuadido, mas agora está *na pressão*.

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 considero útil ou valioso aqui?
- O que aqui não é o que parece ser?
- Para o quê eu deveria estar atento?

“Procurar por informações que não são óbvias” quer dizer que o protagonista está analisando uma situação. Pode ser que ele esteja avaliando o lugar em busca de uma rota de fuga, ou de uma passagem secreta, ou apenas para entender quem vive ali. Pode ser que ele esteja avaliando um grupo de pessoas para tentar adivinhar de onde eles vêm, ou quem é o líder. Também vale para quando um objeto está sendo analisado em busca de pistas, para avaliar a sua qualidade ou mesmo para ver se uma arma desconhecida está ou não carregada. Isto pode ser feito de forma ativa, cutucando para ver o que acontece, ou apenas observando e pensando sobre o assunto. Enfim, é uma jogada desencadeada quando a ação é no sentido de descobrir informações novas.

As perguntas indicam que tipo de informação pode ser obtida desta maneira, mas elas devem ser interpretadas da forma mais abrangente possível, sempre em relação como que o jogador está buscando. Considere, por exemplo, um escravo que, tentando fugir à noite, têm que atravessar a rua central de uma vila e evitar chamar atenção. As respostas poderiam ser:

- **O que aconteceu aqui recentemente?** *Todas as janelas estão fechadas, apenas por uma ou outra é possível ver a luz de uma lamparina. A maioria dos moradores daquelas casas já foi dormir.*
- **O que está para acontecer aqui agora?** *Você pode ouvir uma conversa e os passos de uma patrulha que se aproxima pela direita. Logo eles vão virar a esquina.*
- **O que eu considero útil ou valioso aqui?** *Do outro lado da rua, alguns metros à frente, há um beco escuro entre duas casas.*
- **O que aqui não é o que parece ser?** *Fora a rua principal, não parece que há passagem para o outro lado da vila. O beco é provavelmente sem saída*
- **Para o quê eu deveria estar atento?** *Há muitas poças d’água e lama na rua, se você pisar em uma delas vai certamente deixar um rastro.*

Algumas vezes você já sabe a resposta. Em outras, você terá que inventá-la na hora. Esta é uma ótima oportunidade para fazer revelações inesperadas, aumentar a tensão e acrescentar novos elementos interessantes. Aproveite! Mas também não há problemas em, de vez em quando, e quando você estiver certo disso, responder com “nada”. Você

pode até repassar a pergunta para outro jogador! Talvez ele tenha uma ideia melhor de como responder, seja por conhecer melhor o assunto ou por ser algo do domínio de seu personagem. O importante é que você se comprometa com a resposta: uma vez dada, não volte atrás! O bônus de +1 garante que a informação será de alguma forma útil para o jogador.

Alguns jogadores podem preferir fazer perguntas que não as da lista. Se isso acontecer, tudo bem, não tem porque exigir que eles sejam minuciosos. Mas você só precisa responder as que estão lá! Então finja que não viu e apenas escolha a pergunta mais parecida para responder.

Sacar uma Pessoa

Quando você **observa atentamente uma pessoa durante uma interação 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 _____?
-

Esta jogada é desencadeada durante uma interação com um personagem. Isso pode ser uma conversa, mas também um período de convivência silenciosa passado com ele, ou mesmo uma luta. As informações são reveladas por meio da observação de mudanças do tom da voz, expressões, olhares e linguagem corporal. Assim, é algo demorado.

Ela pode ser acionada tanto quando uma interação em andamento se torna tensa como quando uma do tipo está prestes a começar. E não há pressa: ela pode invocada a qualquer momento durante a cena. Da mesma forma, os trunfos pode ser usados todos de uma vez ou podem ser retidos para serem usados um a um à medida que as oportunidades se apresentam. Terminada a interação, entretanto, eles expiram.

Assim como em *sacar um lance*, as respostas devem sempre ser verdadeiras. Isso se mantém quando se trata de um protagonista sacando o outro: diga aos jogadores que eles têm que responder a verdade. E sim, é perfeitamente possível que ambos acionem a jogada ao mesmo tempo e analisem um ao outro.

Também como em *sacar um lance*, alguns jogadores podem preferir fazer perguntas que não as da lista, mas você só precisa responder as que estão. Então, nesses casos, finja que não viu e apenas escolha a pergunta mais parecida para responder.

Observe que falhar em *sacar uma pessoa* é uma ótima oportunidade para voltar suas jogadas contra eles:

Jogador: O que o Padre Joaquim gostaria que eu fizesse?

Mestre: Difícil dizer... A propósito, o que você gostaria que o Padre Joaquim fizesse? Como você está se sentindo? Como eu convenceria seu personagem a se confessar?

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).
-

Esta jogada é desencadeada sempre que um protagonista se vale de violência física para machucar alguém ou tomar alguma coisa à força, inclusive a consciência ou a liberdade de movimentos de alguém, e a vítima é capaz de reagir, seja revidando, protegendo-se ou fugindo.

Com um acerto o protagonista consegue o que quer, então se a intenção era simplesmente causar dano, a vítima agora tem um corte, um hematoma, uma perfuração, uma queimadura ou o que quer que o método escolhido seja capaz de causar. A quantidade de dano causado depende da arma utilizada ou, se nenhuma, é geralmente igual a 1. Mas a intenção também pode ser de obter alguma coisa à força, e nesse caso um acerto pode significar que a vítima foi removida de seu lugar, teve um objeto arrancado de suas mãos, alguém arrancado de seus braços, foi nocauteada, está imobilizada ou o que for. Claro que o método utilizado pelo protagonista deve ser coerente com o que ele pretende: um ataque com uma espada dificilmente vai resultar em uma vítima imobilizada, por exemplo. O que não quer dizer que não possa haver dano colateral (e aí está outra ótima forma de voltar suas jogadas contra eles).

Observe que se a intenção do jogador é “tirar a vida de alguém”, pode ser que ele consiga isso, mas apenas se for capaz de causar dano suficiente.

Sobre as opções para o 10+:

- *you are safe* garante que o protagonista não sofre qualquer tipo de dano na interação com o inimigo. Se esta opção não é escolhida, a vítima conseguiu pelo menos revidar.
- *you cause a terrible wound (+1 damage)* implica em um ferimento que não será bonito de se ver. Alternativamente, se a intenção não era exatamente causar ferimentos, isso significa que o ataque excedeu a intenção e causou algum ferimento.
- *you scare your enemy (+1 ahead)* indica que o ataque foi impressionante o suficiente para abalar a moral do inimigo, e o bônus representa essa vantagem.

Sobrevivência

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

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

Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um 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.

As pessoas se perdem no sertão. Às vezes, de propósito. Esta jogada é para quando os protagonistas estão tentando sobreviver por conta própria na natureza selvagem. Não tem porque dificultar isso: uma vez que eles possuam as ferramentas para o serviço eles simplesmente descrevem sua estratégia para conseguir comida e rolam os dados. Com um acerto, eles estão alimentados.

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!

Este é um jeito do jogador pedir uma dica para mestre, seja para entender melhor o que está se passando ou o que você espera dele. Também é uma demonstração das crenças de seu personagem. Tenha em mente que, para ele, os santos ou os orixás são bem reais e tem o hábito de se comunicar com seus fiéis, ainda que por meios imprecisos. Então vamos usar isso a nosso favor!

Ao solicitar orientação, o jogador provavelmente tem um assunto em mente. “Meu pai do céu, o que eu faço com esse menino endiabrado?” Tudo bem em dar a eles uma resposta direta, mas não faça isso sempre. Permita-se também falar sobre o seu assunto favorito de vez em quando. Ou então, fale sobre outra coisa, algo que seja mais importante do que aquilo que eles estão perguntando. Afinal, mortais tem a tendência de se distrair com bobagens!

Sempre aproveite esta oportunidade para fazer com que eles se sintam lá! Como aquele poder superior se comunica com ele? É uma voz, uma imagem, apenas uma impressão forte? Qual a sensação que aquilo provoca? Faça essas perguntas ao jogador também, especialmente nas primeiras vezes que ele acionar esta jogada. Depois, construa em cima disso: “Porque Xangô nunca lhe mostra o rosto?”

ESPECIAIS

Esta é uma coleção de jogadas que também dizem respeito a todos os protagonistas, mas funcionam de um jeito diferente ou servem para situações mais específicas.

Nos livretos dos jogadores elas estão agrupadas de acordo com sua aplicação, mas aqui, para facilitar a consulta, elas estão em ordem alfabética.

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
- é que você queria, você a recupera e recebe outra ficha como recompensa

Este é um dos meios pelos quais os jogadores podem aumentar suas pilhas de fichas de moral: interagindo uns com os outros. Para ser efetivo, entretanto, não basta apostar uma ficha. O protagonista precisa fazer alguma coisa na ficção para de fato ajudar ou atrapalhar o outro.

Eu vou ajudá-lo a procurar pistas conversando com o pessoal do engenho.

Não vou ficar parado enquanto ele me acerta com o machado, vou me esquivar!

O método escolhido, é claro, precisa fazer sentido!

Jogador: *Ele está mirando o ladrão? Eu vou ajudar! Aqui está minha ficha.*

Mestre: *Espera, como você vai fazer isso?*

Jogador: *Ahn... vou falar para ele mirar nas costas, onde é mais fácil acertar!*

Mestre: *Isso não muda nada! Ele iria fazer isso de qualquer jeito. Pegue sua ficha de volta!*

Observe que entre o momento em que um jogador declara uma ação e o que ele rola os dados há uma janela estreita para outro jogador declarar que está ajudando ou atrapalhando. É algo para ficar atento! Claro, quando alguém diz que quer interferir, segure a rolagem dos dados e permita que ele descreva o que pretende fazer. Mas ele precisa ser breve, não deixe que isso quebre o ritmo do jogo! Se precisar responder uma pergunta ou outra para esclarecer os detalhes, tudo bem. Mas nunca permita que o jogador que está interferindo faça ele mesmo uma jogada antes da jogada com a qual está interferindo.

É perfeitamente possível que um protagonista aja para atrapalhar uma jogada que está sendo realizada contra ele. Na verdade, qualquer tipo de defesa pode ser entendida como uma tentativa de atrapalhar um ataque. Inclusive, dois protagonistas podem agir simultaneamente um contra o outro e isso conta como atrapalhar! Se chegar a isso, peça

para cada um rolar sua jogada simultaneamente, e ambos rolam com -2, apostando cada um uma ficha de moral. Então, avalie os resultados separadamente. Se um deles falhar, o outro recebe uma ficha como prêmio e ainda consegue o que quer. Se os dois acertarem, ambos conseguem o que queriam e ambas as fichas apostadas foram perdidas. Se os dois falharem, ninguém consegue o que queria mas ambos recebem uma ficha como prêmio. Isto é efetivo para uma briga entre protagonistas, mas o mesmo vale para quando eles estiverem disputando entre si, ou perseguindo um ao outro.

Brincando com Fogo

Esta é uma jogada que entra em jogo quando um dos protagonistas for um Pajé. Veja *Jogadas relacionadas às fontes nativas de poder*, no capítulo VII, p. 198.

Dando moral

Pegue uma ficha de moral de outro jogador quando:

- **ele te pedir um favor e você aceitar,**
- **ele te fizer uma promessa e você acreditar,**
- **você se sacrificar por ele,**
- **ele te trair,** mesmo que você ainda não saiba.

Ofereça uma ficha de moral para outro jogador quando:

- **quiser que ele lhe faça um favor,**
- **quiser que ele acredite em uma promessa,**
- **ele se sacrificar por você,**
- **você o trair,** mesmo que ele ainda não saiba.

Esta não é tanto uma jogada, mas quatro reunidas em uma. Ela lida com favores, promessas, sacrifícios e traições, acontecimentos que ditam quando os jogadores trocam fichas de moral entre si durante o jogo. Isso está melhor detalhado em *Trocando moral entre jogadores*, no capítulo I, p. 35.

Doença

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, a partir do terceiro segmento, se não tratada, ela piora: +1 doença.

Este é o mecanismo pelo qual as doenças se espalham. Assim como *ferimentos*, ela funciona ao contrário: quanto maior o número que eles tirarem nos dados, pior para eles.

“Exposto” é algo propositalmente amplo. O protagonista pode contrair uma doença ao interagir com um outro personagem, seja ele um doente ou apenas um portador; ao enfurecer uma entidade poderosa ou simplesmente por ter feito uma incursão ao sertão selvagem ou a uma vila

insalubre. Quando achar que é o caso, apenas informe os jogadores em questão e peça para ele rolar os dados.

Veja *Doenças*, no capítulo V, p. 115, para maiores detalhes.

Ferimentos

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.

Esta é para você fazer das lutas algo dramático e emocionante. Lembre os jogadores que esta funciona ao contrário: quanto maior o número que eles tirarem nos dados, pior para eles.

Com 10+ você tem uma escolha. A primeira opção efetivamente remove o protagonista da luta, diga a ele como e faça disso algo interessante, que tenha desdobramentos futuros. A outra opção o mantém ativo, mas com um grande sinal de alerta: o próximo golpe pode ser fatal. Sinta-se livre para definir o que “pior do que parece” significa, de acordo com a gravidade do ferimento. Talvez seja uma fratura, talvez tenha sido apenas um golpe mais bem colocado.

Com 7-9, é o jogador quem escolhe. Fique à vontade para dizer que as opções que ele não escolheu aconteceram! Mais uma vez, concentre-se no que tiver maior implicação na trama.

Nas mãos do Pajé

Esta é uma jogada que entra em jogo quando um dos protagonistas for um Pajé. Veja *Jogadas relacionadas às fontes nativas de poder*, no capítulo VII, p. 198.

Nasci Sabendo

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.

Considera-se que um protagonista *nasceu sabendo* alguma coisa quando aquilo faz parte de sua formação, quando ele é um especialista naquilo, ou ainda quando alguma circunstância especial faz dele um especialista naquilo. Se alguma regra diz que aquele personagem *nasceu sabendo* alguma coisa isso significa que ele domina o assunto e portanto tem acesso a essa jogada.

A ação que a desencanaia não poderia ser mais simples: o protagonista pensa sobre o assunto. Na prática, basta o jogador declarar que seu personagem sabe de algo. Ela é um meio para novas informações entrarem em jogo, e pode ser que os jogadores sejam surpreendidos (com um 7-9) ou que o mestre seja surpreendido (com um 10+). Talvez a experiência do personagem permita que ele reconheça um padrão, ou talvez ele saiba exatamente o que está acontecendo porque leu isso em algum lugar ou porque teve contato com outras pessoas. De qualquer maneira, com um acerto, o mestre ou o jogador tem o direito de estabelecer algo inédito que será verdadeiro!

Em uma falha, o jogador ainda pode dizer o que está pensando, mas você é quem decide se aquilo é ou não verdade. Mas não diga nada ainda! Deixe-os na incerteza e continue o jogo, deixe que a resposta se torne óbvia apenas no momento crucial!

Os jogadores espertos usarão isso a seu favor, inserindo elementos na ficção que possam ajudá-los. Tudo bem, lembre-se que você é um fã! Aproveite a oportunidade para perguntar como o protagonista sabe daquilo e contemple a trama se aprofundando!

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 sua meta. Se você agora está mais perto dela, receba 1 ficha de moral. Se ela foi alcançada, receba 3 fichas de moral e trace uma nova meta!

Este é o mecanismo pelo qual os jogadores trocam e recebem fichas de moral ao final de cada sessão. Também é um ritual de encerramento. Invoque-o mesmo que vocês não tenham certeza se vão continuar com o jogo.

É aqui que os jogadores avaliam seu progresso. Neste momento você, como mestre, não tem mais nenhuma autoridade. Você pode até dar sua opinião, mas as decisões estão inteiramente a cargo dos jogadores. Apenas ajude-os a entender o que fazer e distribua as fichas.

Em relação aos acordos entre os protagonistas, para cada um haverá três possibilidades:

- *Ambos os jogadores consideram-se satisfeitos.* Neste caso, cada um recebe +1 moral.
- *Uma das partes considera que a outra descumpriu os termos do acordo entre eles*, e a outra lhe dá razão. Nesse caso, o jogador frustrado recebe +2 moral enquanto o outro não recebe nada.
- *Ambas as partes consideram que a outra descumpriu o acordo*, ou então apenas um deles se sente lesado enquanto o outro discorda. Nestes casos, os outros jogadores devem decidir qual está com a razão e aquele jogador recebe +1 moral. Se chegar a isso, o mestre dá o voto de minerva.

Este é um momento em que podem haver desentendimentos entre os jogadores. Dificilmente isto vai acontecer, mas se chegar a tanto significa que o jogo está cumprindo sua proposta, que é justamente retratar a dificuldade humana em forjar alianças! Diga isto aos descontentes, e lembre-os que é só um jogo. Certamente vocês não são mais crianças e serão capazes de lidar com a questão.

Em relação aos objetivos de cada protagonista, mais uma vez é algo que compete aos jogadores apenas. Mas, dessa vez, individualmente: cada um avalia seus próprios méritos.

CULTURAIS

Estas são as jogadas que definem a identidade cultural dos protagonistas. Os jogadores escolhem três delas quando estão criando os personagens e depois podem voltar a elas para desenvolvê-los.

Cada uma das três culturas inclui um conjunto de bônus que são concedidos aos protagonistas que pertencem a apenas uma delas. Assim, um personagem limitado à cultura Colonial é automaticamente considerado Colonizador, outro limitado à cultura Nativa é considerado Selvagem e aquele circunscrito à cultura Negra é considerado Escravidado. São conjuntos com quatro jogadas simples que lhes dão vantagens em determinadas situações. Aqueles que decidirem pertencer a mais de uma cultura, em compensação, ganham o direito a mais duas jogadas culturais à sua escolha.

Observe que a identidade cultural de um personagem não determina, necessariamente, a sua etnia. Para maiores detalhes, veja *Não é a cor da pele*, no capítulo I, p. 31.

Cultura Colonial

A 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.

Uma ferramenta específica pode ser um instrumento que sirva para fazer apenas uma coisa, como: um boticão, uma bateia, uma peneira, uma enxada, uma picareta, um martelo, uma plaina, uma enxó, um arco de pua, uma roldana, tenazes, um alicate, uma roca, uma pedra de amolar, uma pena, uma lanterna ou lamparina, pederneiras; ou pode ser algo com uma função determinada mas que pode ser usado de diversas maneiras, como: pregos, argolas, papel, uma corda ou cordão, uma corrente.

Evidentemente, a disponibilidade da ferramenta está sujeita à ficção. Por exemplo: uma coisa é trazer corda suficiente para escalar um penhasco, outra coisa completamente diferente é ter o suficiente para construir uma ponte suspensa. Observe também que algumas ferramentas não são portáteis. É muito difícil para um ferreiro viajar com sua bigorna, por exemplo, mas se ele estiver por perto de sua oficina, ela certamente estará à mão.

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.

Uma pessoa é impressionável quando o que a está impressionando é uma novidade atraente, um objeto de desejo ou quando, no caso dos conhecimentos, é uma revelação que está além de sua percepção ou resolve facilmente um problema a que ela esteja acostumada.

“Levar um pouco daquilo com eles” depende do que está sendo usado para impressionar. Pode significar receber alguma coisa material que pode literalmente ser levada como também pode ser um ensinamento ou outra benesse.

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.

O jogador aqui pode rogar por qualquer coisa, mas para ser atendido ele terá que cumprir os votos que você escolher. Você pode escolher um ou mais votos desta lista, especificando exatamente o que está sendo prometido, de forma que fique claro quando eles serão cumpridos. Procure exigir votos de maneira proporcional ao pedido do jogador: quando mais difícil o que ele pede, mais ele terá que prometer e mais difícil cada voto será.

Quando a promessa é realizada, o jogador tem direito a receber o que pediu, sem maiores obstáculos. Mas não precisa ser um acontecimento mágico: apenas a sorte lhe sorri, de maneira inesperada.

O jogador também pode pedir alguma coisa urgente, que precisa acontecer naquele momento. Neste caso, escolha os votos normalmente, definindo o que é necessário para cumprí-los. Então, enquanto o protagonista não conseguir atendê-los, o jogador não poderá adquirir experiência.

Observe que o fato de você dizer ao jogador o que ele precisa fazer não significa que o protagonista ouviu a voz do santo lhe pedindo o que quer que seja. O jogador pode não saber o que vai prometer ao acionar esta jogada, mas o protagonista sabe, e o que ele promete é de coração!

Sem olhar para trás

Quando você **se dedica à colonização da Terra de Santa Cruz**, defina sua meta conforme uma das opções:

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

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

Esta jogada afeta a meta escolhida pelo jogador para o seu personagem, restringindo o que ele pode escrever a uma destas três opções. A meta ainda deve ser condizente com um dos três objetivos de seu ofício, mas agora deve envolver construir, descobrir ou conquistar alguma coisa. Uma vez definida a meta nestes termos, sempre que o protagonista toma uma atitude no sentido de alcançá-la ele rola os dados com um bônus de +1. Ou, colocando de outra forma: ele recebe uma vantagem nas rolagens a não ser que esteja reagindo a um problema paralelo, ou esteja retrocedendo, ou agindo de forma incoerente com seus objetivos. Fica a seu critério, mas lembre-se de sempre decidir com base em seus princípios.

Ela também modifica o funcionamento de Por Hoje é Só, já que, ao avaliar sua meta, o jogador passa a receber moral também quando está mais longe dela. Isso significa que, ao final de cada sessão, ele sempre recebe ao menos uma ficha de moral!

Colonizador

Aqueles que encontraram um propósito na colonização da Terra de Santa Cruz recebem estas vantagens:

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.

Pê de meia

Começe 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**.

Cultura Nativa

Artesanato

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

O protagonista tem tempo disponível quando o tempo passado na ficção entre uma cena foi suficiente para ele reunir os materiais necessários, prepará-los e confeccionar o objeto pretendido. Consulte a lista de *Armas*, no Anexo I, p. 212, para obter as características das armas.

Caminhos da Floresta

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

Esta é uma jogada para quando um protagonista está tentando encontrar um caminho, mas também para quando ele está apenas tentando se localizar. Com um 7-9, ele ainda consegue se orientar, mas você pode colocar alguns obstáculos em seu caminho.

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.

O gatilho desta jogada é acionado quando o protagonista chega a qualquer lugar pela primeira vez e o jogador decide que aquele lugar é importante. Você é livre para perguntar a ele porque aquele lugar é importante, mas qualquer resposta é suficiente, desde “aconteceu uma batalha aqui no passado” até “eu brincava aqui quando criança”. Jogue com essa resposta, aproveite para fazer algumas perguntas!

Seja como for, uma vez que o jogador determinou que aquele local é importante, está estabelecido que seu personagem conhece suas particularidades. Caberá a você dizer qual é. Pense no que é que se esconde ali – um objeto, uma planta, um animal. Pense em passagens ocultas, em entradas e saídas. Pense em como o solo pode atrapalhar: rochas, lama, areia. Pense em questões meteorológicas: o que acontece ali quando chove? Que fenômeno ocorre de forma súbita?

Curiosidade

Quando **ouvir falar 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.

Há muitas coisas novas chegando na Terra de Santa Cruz, e para os nativos talvez alguns relatos sejam difíceis de acreditar. Imagine a dificuldade em compreender a descrição de um cavalo, ou de

um engenho, ou de uma pessoa com a pele naturalmente negra? Ao escutar o relato de qualquer coisa assim, o jogador pode declarar-se curioso com aquilo e anotar. Depois, quando ele estiver cara a cara com aquilo, ele pode riscar sua anotação e receber uma ficha de moral. Depois disso – e apenas depois disso – ele pode escolher outra coisa para despertar sua curiosidade.

Imprevisível

No começo da sessão, role +intuição. Independente do resultado, você tem um trunfo. Com um acerto, a qualquer momento você ou o mestre podem gastar seu trunfo 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 trunfo para que você já esteja lá, mas de alguma forma encurralado ou preso.

Esta jogada representa um misto do conhecimento da terra e da diferença de comportamento entre os nativos e os recém chegados. O protagonista imprevisível pode, em um determinado momento, estar em qualquer lugar, e assim participar de cenas que em que ele normalmente não seria esperado!

Imagine uma conversa entre dois personagens: um deles faz uma pergunta e o outro hesita em responder. Em vez disso, quem responde é a voz de alguém que está no alto de uma árvore! Ou então do lado de fora de uma janela, ou atrás de uma pedra. O imprevisível pode simplesmente aparecer em qualquer lugar e se intrometer, seja em uma conversa, em uma briga, ou em qualquer situação. Isso pode acontecer por decisão do jogador ou do mestre: use isto para reuni-los quando necessário! Com uma falha, aquele trunfo é só seu. Faça com que ele apareça de uma forma imprevisível até para o próprio jogador, e em maus bocados! Talvez a tropa o tenha capturado mais cedo, ou talvez ele já apareça fugindo de alguma coisa.

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, receba +1 adiante para persuadi-lo. Uma falha significa que ele reconhece sua tribo como inimiga, receba -1 adiante com ele.

Esta jogada afeta a forma como outros personagens conterrâneos reagem ao protagonista. Isto é, aqueles que também são nativos, mas não de sua tribo. Vale tanto para personagens coadjuvantes quanto para protagonistas. Observe que dirigir-se a ele respeitosamente significa que é necessária uma

ação deliberada pra ativar a jogada. Ou seja, é preciso que o protagonista o cumprimente de forma adequada, seja o que isso significar em sua cultura. Pode ser que tudo se resuma a usar as palavras certas. Pode ser que um gesto exagerado seja necessário, ou quiçá o costume exija a entrega de um presente como um sinal de boa vontade. Mas não decida você, pergunte a um jogador! De preferência, a um terceiro, o que torna as coisas mias interessantes.

O +1 adiante que vem com o resultado 10+ é aplicável a qualquer rolagem envolvida em uma interação entre os dois, sempre como uma vantagem ao protagonista que acionou a jogada. Se forem dois protagonistas e o outro também tiver marcado vizinhos, é claro que ele também pode ter acionado a jogada e obtido o bônus, e nesse caso é uma via de mão dupla. A interação pode ser algo pacífico, como uma tentativa de persuasão ou de *sacar uma pessoa*, como também pode ser para tirar proveito da relação para atrapalhar ou até *sair na porrada*.

Com 7-9, o personagem solicitará uma prova de amizade. O que vem a ser isso depende fortemente do contexto. Em uma situação carregada, talvez isso signifique que o protagonista tenha que colocar suas armas no chão para demonstrar que vem em paz. Em outro caso, pode ser solicitada a obediência a algum costume, talvez o presente mencionado antes. Mas também pode ser algo tão simples quanto responder uma pergunta: “Se você é mesmo um caiapuna, me diga: onde está a pele da sua primeira caçada?”

Uma falha significa que reconhecer a origem do protagonista serviu apenas para deixar o personagem mais desconfiado!

Esta jogada é análoga a Nagô, da cultura negra, mas só funciona entre membros da cultura nativa.

Selvagem

Os filhos da terra recebem estas vantagens:

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**.

Cultura Negra

Capoeira

Quando **entrar em uma luta 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.

A capoeira permite aos seus praticantes realizar feitos impressionantes em uma briga. Ela é acionada assim que briga começa, e os trunfos podem ser usados ao longo de sua duração, sem impedir que o jogador faça outras coisas e acione outras jogadas. Um trunfo permite ao jogador escolher uma das opções da lista e aquele efeito acontece uma vez. No entanto, com 10+, mais de um trunfo, ou mesmo os três, podem ser gastos na mesma opção, para repeti-las em diferentes momentos (isto é: não é possível acumular os bônus).

Comigo ninguém pode

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

Esta jogada estimula o jogador a declarar vendetas contra quem atravessar o caminho de seu protagonista. Ele é quem determina quando sua honra foi ferida, e quando o fizer, anota o nome de se desafeto e anuncia como ele vai dar o troco. Não precisa ser uma descrição detalhada do que ele vai fazer, mas precisa ser específica o suficiente para ficar claro que a vingança aconteceu quando for o caso. Depois, quando conseguir se vingar, ele recebe uma ficha de moral.

Já é

Quando **espalhar pela comunidade que você está precisando de alguma coisa, pedindo ajuda**, 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.

Com esta jogada o protagonista se beneficia da solidariedade que há entre os mais desafortunados na Terra de Santa Cruz. “Espalhar pela comunidade” significa que o protagonista conversou com mais de uma pessoa manifestando sua necessidade. O que ele precisa pode ser algo material, como uma ferramenta, ou imaterial, como uma informação, mas precisa ser algo que faça sentido ele encontrar por ali.

Um acerto garante que ele consegue acessar o que

procura, mas não quer dizer que o dono vai oferecer aquilo de mão beijada! Depois de encontrar quem tem o que ele quer, o protagonista ainda precisa negociar, *persuadir* e fazer o que tiver que fazer.

Com 7-9, você tem uma escolha a fazer: ou o que ele consegue não é exatamente o que queria ou ele consegue exatamente o que queria, mas fica devendo alguma coisa para alguém. Escolha o que lhe parecer mais interessante naquele momento.

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 persuadí-lo*. Uma falha significa que ele reconhece sua origem, mas ele considera sua tribo como o inimigo, receba -1 adiante em qualquer interação com ele.

Esta jogada afeta a forma como outros personagens conterrâneos reagem ao protagonista. Isto é, aqueles que também são nativos, mas não de sua tribo. Vale tanto para personagens coadjuvantes quanto para protagonistas. Observe que dirigir-se a ele respeitosamente significa que é necessária uma ação deliberada pra ativar a jogada. Ou seja, é preciso que o protagonista o cumprimente de forma adequada, seja o que isso significar em sua cultura. Pode ser que tudo se resuma a usar as palavras certas. Pode ser que um gesto exagerado seja necessário, ou quiçá o costume exija a entrega de um presente como um sinal de boa vontade. Mas não decida você, pergunte a um jogador! De preferência, a um terceiro, o que torna as coisas mias interessantes.

O +1 adiante que vem com o resultado 10+ é aplicável a qualquer rolagem envolvida em uma interação entre os dois, sempre como uma vantagem ao protagonista que acionou a jogada. Se forem dois protagonistas e o outro também tiver marcado vizinhos, é claro que ele também pode ter acionado a jogada e obtido o bônus, e nesse caso é uma via de mão dupla. A interação pode ser algo pacífico, como uma tentativa de persuasão ou de *sacar uma pessoa*, como também pode ser para tirar proveito da relação para atrapalhar ou até *sair na porrada*.

Com 7-9, o personagem solicitará uma prova de amizade. O que vem a ser isso depende fortemente do contexto. Em uma situação carregada, talvez isso signifique que o protagonista tenha que colocar suas armas no chão para demonstrar que vem em paz. Em outro caso, pode ser solicitada a obediência a algum costume, talvez o presente mencionado antes. Mas também pode ser algo tão

simples quanto responder uma pergunta: “Se você é mesmo um filho de Iansã, me diga: qual era o disfarce dela quando Ogun a conheceu?”

Uma falha significa que reconhecer a origem do protagonista serviu apenas para deixar o personagem mais desconfiado!

Esta jogada é análoga a Vizinhos, da cultura nativa, mas só funciona entre membros da cultura negra.

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 personagem coadjuvante útil;
- Você ouve rumores a respeito de uma boa oportunidade;
- Você adquire informações úteis;
- Você não é preso, enfeitado ou enganado.

Aqueles que veem festas como grandes oportunidades para conhecer pessoas podem ganhar muito com esta jogada. Perceba que uma festa pode ser tanto uma celebração pública que reúne uma multidão quanto um momento privado de descontração entre amigos. Aproveite para introduzir novos personagens coadjuvantes ou aprofundar os já existentes. Lembre-se de dar um nome e uma motivação para cada um deles, e de usá-los para afetar os protagonistas individualmente!

Sobre as opções da lista:

- *Um personagem coadjuvante útil* é alguém que, de alguma forma, pode ajudá-los em seus objetivos. Deixe claro o porquê, e permita que o jogador o incorpore ao seu rol de aliados.
- *Rumores a respeito de uma boa oportunidade* é uma chance de ouro para você introduzir uma nova trama! Use-a para criar algo novo ou para introduzir uma frente que já esteja preparada.
- *Informações úteis* também são algo que, de alguma forma, pode ajudá-los em seus objetivos. Revele alguma coisa importante, algo que eles ainda não saibam nem desconfiem. Faça com que a informação seja realmente relevante!
- Uma festa também é uma ótima ocasião para os protagonistas serem desencaminhados. A não ser que o jogador escolha essa última opção, coloque-o em uma enrascada logo a seguir. Talvez ele acorde na manhã seguinte em um lugar desconhecido, ao lado de alguém inesperado, ou talvez na manhã seguinte ele se dê conta que lhe roubaram alguma coisa!

Suíngue

Quando **usar música ou dança para seduzir alguém**, isso conta como uma forma de influência para *persuadir*. Além disso, você rola com +1.

Isto implica que o contexto na ficção dá margem para que o protagonista, dançando ou cantando, flerte com outro personagem, seja ele outro protagonista ou um personagem coadjuvante.

Escravidado

Aqueles que carregam o estigma da escravidão recebem estas vantagens:

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**.

COMUNIDADES

Estas são jogadas relacionadas aos agregados de alguns ofícios. Os seguidores do missionário, do pai-de-santo e do pajé lhes conferem acesso a todas elas. Já o povoado do chefe lhe dá acesso apenas a *recompensas*.

Recompensas

Se 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 no limite, ela passará por um aperto. O que as sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

Considera-se que um líder está em uma posição precária se na última sessão alguém o desafiou abertamente ou se uma provação pela qual ele é considerado responsável prolongou-se até levar a comunidade ao limite. Fora isso, esta jogada é acionada no começo de toda sessão, inclusive a primeira, quando a liderança do protagonista é sempre indiscutível. Nos casos em que a jogada não for acionada, considera-se que eles estão passando por um aperto.

As sobras e os apertos daquela comunidade são rótulos definidos durante a sua criação, de acordo com as escolhas do jogador. Veja a lista completa e o significado de cada um deles em *Agregados*, no Anexo I, p. 210.

Quando a comunidade passar por um aperto, escolha um dos que ele listou em seu livreto e faça com que aquilo se manifeste durante a sessão. Esta é uma bela oportunidade para você tornar a vida dos protagonistas interessante, faça bom uso dela!

Quando a comunidade estiver com sobras isso significa que todas elas estão disponíveis imediatamente. Algumas sobras representam acontecimentos, outras indicam mudanças no estado da comunidade; mas Comida, escambo e orgulho representam as quantidades daquele recurso que foram produzidos. Comida representa um excedente que o líder por usar como quiser: para alimentar hóspedes, oferecer banquetes ou armazenar para tempos difíceis, se ele dispor de meios para isso (veja *Comida*, no capítulo I, p. 44). Escambo representa valores em forma de mercadorias ou dinheiro (o que, na Terra de Santa Cruz, dá no mesmo), algo que pode ser acumulado com mais facilidade. Orgulho é imaterial e não pode ser acumulado, sua única utilidade é motivar uma comunidade a realizar um *festival* (colocando de outra forma, orgulho é um atributo da comunidade, usado em uma única jogada, *festival*)

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.

Esta jogada é acionada apenas quando um jogador que listou *sintonia* como uma das sobras de sua comunidade é bem-sucedido em uma rolagem de *recompensas*.

A não ser que haja uma boa razão para os seguidores ignorarem o que está se passando, você está livre para usar informações dos bastidores para dar bons conselhos. Talvez alguém tenha percebido alguma coisa que os protagonistas não viram, ou talvez alguém entre os seguidores seja mais sábio, mais prudente ou mais arrojado que eles!

O bônus para quando o jogador segue o conselho é válido para qualquer jogada que contribua com aquele propósito, e dura, no máximo, até o final da sessão.

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!

Um líder espiritual sempre pode mobilizar seus seguidores para realizar um *festival*, mas a não ser que eles tenham algum orgulho como sobra, o que requer um acerto em *recompensas*, a rolagem será +0. Observe que orgulho é um recurso que não pode ser acumulado, então o que foi obtido naquela sessão é tudo o que pode ser investido no festival.

Um festival é uma celebração pública realizada em uma data comemorativa ou em honra de algum evento considerado importante. Conforme a cultura da comunidade, e à critério do jogador, ele pode ser uma procissão, uma quermesse, a folia de reis, uma congada, o carnaval, o desfile do afoxé, a festa de um orixá, o lorogum, o quarup, ou quiçá um ritual antropofágico para celebrar uma vitória e comer os prisioneiros derrotados! Pode ser também algo mundano, como um casamento, um batizado, ou mesmo um funeral, que adquire

importância por envolver uma alta autoridade, justificando a realização de uma grande festa. Se ele não fizer isto espontaneamente, peça para o jogador escolher qual será o motivo da celebração e descrever como ela transcorre. Esta é uma bela oportunidade para o cenário ser aprofundado, e várias coisas interessantes podem acontecer durante a festa! Feita a rolagem e escolhidos os efeitos, permita que o festival se prolongue ao longo da sessão (ele pode durar dias!) Procure enquadrar cenas que se passam durante as festividades ou derivem delas.

VII.

Os Ofícios



Aqui estão reunidas as informações pertinentes a cada um dos livretos dos jogadores – que constituem os ofícios de seus personagens – acompanhadas de notas, esclarecimentos e recomendações para o mestre sobre como lidar com eles. Entretanto, não é preciso dominar este capítulo antes de o jogo começar: concentre-se apenas nos ofícios que os jogadores escolheram. Procure familiarizar-se principalmente com as jogadas iniciais de cada um, e deixe o restante para consultar conforme necessário. Eis o conteúdo particular de cada ofício:

Ponto Forte

O melhor atributo inicial de um protagonista será sempre +2, mas em qual deles este número poderá ser alocado depende do ofício escolhido pelo jogador. Em alguns, o atributo dominante é predeterminado, enquanto para outros haverá uma escolha com duas alternativas.

Objetivo

Aqui o jogador tem três alternativas quanto a que direção seguir com seu protagonista. Ele deve optar por um dos objetivos listados e elaborar uma *meta* em cima dele, definindo algo concreto para perseguir durante o jogo.

Acordos

Aqui estão três propostas que o jogador pode fazer para os outros jogadores com a finalidade de estabelecer acordos. Ao fazê-lo, ele ajuda a estabelecer a trama, definindo a situação em que o outro se encontra e posicionando-se em relação a ele. Ao estabelecer um acordo, os jogadores devem transformar esta proposta em um *compromisso* que seja algo palpável, de forma que seja possível dizer quando o acordo foi cumprido.

Jogadas do Ofício

As *jogadas iniciais* são as que estão disponíveis para o protagonista logo no começo do jogo. Estas são aquelas que definem o ofício, dando ao jogador daquele personagem uma ferramenta única para influenciar a ficção à sua própria maneira. Por isso, há explicações detalhadas para cada uma delas.

As *jogadas adicionais* são aquelas que podem ser adquiridas quando o protagonista marca *experiência*. Elas aprofundam as capacidades daquele ofício, aumentando seu poder e acrescentando novas facetas ao personagem. Para alguns ofícios, durante a criação do personagem, o jogador também deverá escolher uma ou mais destas para se juntarem às iniciais, o que amplia suas opções no começo do jogo.

Tralha & Agregados

Aqui está tudo o que você precisa saber sobre o patrimônio inicial de cada ofício. A *tralha* são as suas posses materiais, incluindo armas, equipamentos úteis, itens simbólicos e outros recursos. Já os *agregados* são contingentes de pessoas que dependem deles porque, de uma forma ou de outra, eles ocupam uma posição de liderança.

Nestas seções, há diversas escolhas para os jogadores, que vão estimulá-los a aprofundar-se na caracterização de seus protagonistas e, o mais importante, criar oportunidades para a construção de um enredo interessante. Veja a seguir como aproveitar essas oportunidades e como lidar com o impacto que este patrimônio terá sobre o desenrolar da trama.

Claro que, ao longo do jogo, eles vão acabar adquirindo mais coisas e conquistando outras pessoas, isso é esperado. Apenas não há regras para isso: siga a ficção. Se alguém comprou ou roubou um cavalo, ei, agora eles tem um cavalo! Ou uma carabina, ou uma fazenda, ou mesmo um escravo (lembre-se de dar a ele um nome e uma motivação!). Inclusive, se um protagonista adquire algo similar ao que está descrito no livreto de outro personagem, ele também tem direito aos benefícios que aquilo dá. E eles também podem, é claro, perder as coisas que tem.

Perceba que tudo o que os protagonistas possuem faz parte do cenário, os jogadores só controlam aquilo na medida em que seus personagens dão conta de controlar aquilo. Assim, nada está à salvo do seu apetite por conflito. Quando se trata dos escravos que eles compraram, dos seus irmãos na ordem, dos guerreiros que lhe devem obediência ou até mesmo dos seus animais de carga, eles fazem o que você disser que eles fizeram. Afinal, você é que está encarregado dos personagens coadjuvantes!

O BANDEIRANTE

À frente de sua tropa, o Bandeirante se lança à tarefa de conquistar o Sertão, movido pela promessa de riquezas e glória. Será ele capaz de liderar os homens e vencer os obstáculos que o separam de sua visão?

Ponto Forte

O Bandeirante pode escolher qual seu melhor atributo. Ele pode alocar +2 em *casca*, o que o permite *ameaçar* e *sair na porrada* com facilidade, ou em *noção*, o que o permite *sacar um lance* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua meta:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *O que você quer está escondido em algum lugar no Sertão. Se você quer encontrá-lo eu sou o mais indicado para liderar a expedição.*
- *Você precisa de alguém para fazer o seu serviço sujo e minha tropa pode resolver isso.*
- *Você precisa de um ganha-pão e eu posso usá-lo em minha expedição. Quando cumprir suas tarefas, você será bem recompensado.*

Jogadas Iniciais

O Bandeirante começa com estas jogadas:

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 +lentos), 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).
-

Um bandeirante sempre começa o jogo em meio a uma expedição. Esta jogada permite ao jogador montá-la quando faz o personagem e, depois, quando for organizar uma nova empreitada pelo sertão. Ele escolhe quem é o armador, qual o objetivo da expedição e as características da tropa que ele reuniu para a tarefa. O armador é uma pessoa ou uma organização que o financia. Para a sua bandeira inicial ele pode escolher sem restrições, enquanto nas que se seguirem pode ser que acontecimentos passados lhe imponham alguma condição. Se ele adquiriu uma fama que o deprecie aos olhos da igreja, por exemplo, pode ser difícil para ele convencer uma ordem religiosa a patrociná-lo. Se achar que uma restrição assim faça sentido, diga isto ao jogador e imponha limites ao que ele pode escolher.

Quanto à definição do objetivo da bandeira, pode ser que algum personagem coadjuvante particularmente poderoso decida contratá-lo para seus próprios fins. Neste caso é você quem vai lhe oferecer uma missão. Se ele aceitar, ótimo. Mas também não há nada de errado em o jogador declarar por vontade própria: “a Corôa me contratou para fundar um povoado!” Jogue com isso, faça perguntas provocativas: “ótimo, quem você teve que subornar para conseguir esse contrato? O que esta pessoa espera receber em troca?” Ou então: “O que você deu como garantia do seu sucesso e eles vão tomar de você caso você fracasse?” Ou ainda: “O que você teve que esconder para que sua reputação não se tornasse um empecilho nas negociações?”

A cada vez que monta uma bandeira, o Bandeirante reúne uma tropa. Trata-se de um bando heterogêneo composto por profissionais, amadores, voluntários, acompanhantes e escravos,

que obedece a uma hierarquia militar, mas não necessariamente à disciplina correspondente. São mateiros, soldados, jagunços, peões, colonos (que podem estar acompanhados de suas famílias) e ao menos um padre (o capelão) e um índio que sirva de guia para o território inóspito. Não deixe passar essa oportunidade para promover ligações entre os protagonistas: se um dos jogadores escolheu o Missionário, sugira que ele seja o capelão, se um dos jogadores escolheu ser um índio, sugira que ele seja o guia! Certamente você pode encontrar um lugar na tropa para qualquer um. Aproveite também para perguntar a respeito de alguns coadjuvantes que são membros da tropa e dê a eles um nome e uma motivação.

Lembre-se que cada um dos membros de uma bandeira está ali por um motivo. A não ser que sejam escravos, condenados ao trabalho forçado, eles foram contratados e esperam receber algo de valor em troca de seu trabalho: seja uma parte dos lucros, terras, ou pelo menos um soldo decente. E essa obrigação cabe ao Bandeirante!

O jogador definirá as características de sua tropa com as escolhas que fizer, e para cada uma delas há um rótulo, que ele deve anotar no espaço adequado em seu livreto. O sinal de “+” indica que aquele rótulo deve ser acrescentado, e o de “-” que aquele rótulo está sendo cancelado e não precisa ser anotado. Os rótulos estabelecem vantagens, comportamentos e condicionantes para a tropa, que afetam a ficção. Consulte o que cada rótulo quer dizer em *Agregados*, no Anexo I, p. 210.

Felipe está montando a tropa de seu Bandeirante. Ele já anotou as características básicas: bando médio, dano 2, alcance: médio, armadura 0. Ele também deveria anotar os dois rótulos básicos: brutos e lentos, mas ele decidiu que sua tropa será especialmente eficiente. Então ele escolheu duas características que anulam estes rótulos: “sua tropa segue uma disciplina militar (-brutos)” e “sua tropa é capaz de encontrar comida com facilidade no sertão (-lentos)”. Ele gosta da idéia que sua tropa seja mais como um pelotão bem treinado, preparado para infiltração e guerrilha. Seguindo este conceito, ele também escolhe “vocês dispõem de armamento sofisticado (dano +1)”. Até agora sua tropa não possui nenhum rótulo, mas ainda falta escolher as vulnerabilidades. Ele opta por “sua tropa tem uma dívida com alguém importante (+obrigação) e “o acesso a alguns recursos foi difícil e vocês têm que se virar com o que estava à mão (+limitado)”. Assim, no final, ele tem um bando médio, dano 3, alcance: médio, armadura 0, limitado e com uma obrigação.

Ele explica para o grupo que sua tropa teve origem em uma unidade do exército lusitano que chegou a lutar na guerra contra os francos e estava para ser desmobilizada quando os contatos de seu pai na corte convenceram o comando a cedê-la aos esforços de colonização do interior. Assim, ele acabou ficando à frente de uma tropa bem preparada e que dispõe de bom armamento, da época da guerra, mas que já está velho e desgastado (por isso o limitado). Os soldados ainda têm a desvantagem de estarem, na verdade, a serviço

do Rei (por isso a obrigação).

Para os outros itens da tropa, veja *Tralha*. Para ver como lidar com bandos em situações de combate veja *Sobre bandos*, no capítulo V, p. 112.

A tropa permanece às ordens do Bandeirante enquanto sua expedição estiver em andamento ou enquanto isso fizer sentido na ficção. Ou seja: motins são possíveis! Eles podem começar a desobedecer ou mesmo debandar se perderem a fé na capacidade de seu comandante de conduzi-los ao sucesso ou de mantê-los vivos! Uma tropa também sempre se desfaz ao final de uma expedição, embora muito provavelmente os profissionais do ramo se mantenham à disposição para uma nova bandeira. Depois de passarem por tantas provações juntos no Sertão, os companheiros de um bandeirante certamente atenderão ao seu chamado para uma nova aventura!

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.

Esta jogada é acionada sempre que as ordens do Bandeirante para sua tropa saírem do lugar comum, sempre que elas exigirem deles mais do que eles estão acostumados a dar. É quando o jogador descobre que o que ele conduz não é muito diferente de um animal: ele tem vontade própria, tem medo, tem fome, move-se por inércia e reage de forma violenta quando se sente acuado.

Com um resultado 7-9, o jogador tem que escolher o menor dos males. É sua tarefa fazer com as opções que ele não escolheu afetem a ficção de alguma forma, tornando um pouco mais custoso para ele conseguir o que quer.

Com uma falha, algum membro da tropa se coloca em uma posição de liderança. Isso não significa necessariamente que o Bandeirante será desafiado abertamente (embora isso seja uma possibilidade), mas implica em uma voz dissidente se manifestando, aberta ou veladamente, e conquistando apoio.

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.
-

Esta é a jogada para quando a bandeira adentra território inexplorado com um objetivo, seja ele o de encontrar a aldeia de uma tribo hostil, o de destruir um quilombo e recapturar os negros que ali se refugiaram, o de prospectar riquezas minerais ou mesmo para encontrar um bom lugar para fundar um entreposto comercial. Com um acerto você deve fornecer informações úteis e confiáveis. Mas não se trata de *sacar um lance*, para chegar a essa conclusão o Bandeirante já comprometeu seus homens e seus recursos na busca, e eles já estão embrenhados no sertão. Um resultado 7-9 lhe permite indicar como isso os afetou e introduzir a próxima ameaça. Com uma falha, coloque-os na pior enrascada que conseguir imaginar!

Lucros

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.
-

Uma expedição bem-sucedida é aquela que alcançou seus objetivos. Geralmente isso significa que o Bandeirante retornou ao seu ponto de partida, trazendo consigo os espólios e a glória. Mas também pode ser que a expedição seja considerada bem-sucedida com a tropa ainda no sertão, como no caso de uma bandeira que partiu com a missão de fundar um povoado. De qualquer maneira, este é o momento em que seus frutos deverão ser repartidos, e os parceiros e investidores da empreitada vão cobrar cada um o seu quinhão. Quando o Bandeirante conseguir cumprir todos os contratos adequadamente, aí então ele poderá medir seus próprios ganhos. Estes serão sempre muito grandes, mas para recompensar o empenho do jogador em desenvolver essa história faremos com que sejam proporcionais ao tempo que ele, e não protagonista, investiu na missão. Assim, para cada sessão de jogo dispendida desde a partida, incluindo

aquela em que eles partem, o jogador recebe um trunfo. Daí, ele pode usar seus trunfos para comprar vantagens da lista, sendo permitido que ele compre uma delas mais de uma vez.

you ampliou suas posses significa que ele recebe valores ou um bem como pagamento por seus serviços. Ou então, ele tem direito de reclamar uma parte dos espólios como uma cota pessoal dos lucros. Seja como for, estas posses tem um valor nominal equivalente a 5 escambos para cada trunfo gasto nesta opção. Assim, pode ser que ele termine com terras, moedas de ouro, o direito de exploração de uma mina, um lote de mercadorias, de escravos, o que quer que seja coerente na ficção.

sua fama se espalha significa que a notícia de seu êxito correu pela colônia e além, e agora ele tem motivos para se gabar. Na prática, isso dá ele mais moral, em uma quantidade igual ao número de jogadores que participaram da bandeira. Conte todos os jogadores que tomaram parte da empreitada, formal ou informalmente, mesmo que não tenha sido ao longo de toda a sua duração. Escolher essa opção mais de uma vez permite que ele multiplique esse número.

you recebe uma proposta para comandar uma nova expedição signifca que o êxito do bandeirante fez com que seu nome fosse considerado para liderar outra bandeira. Isso quer dizer que alguém importante vai procurá-lo com uma proposta, e o jogador pode acionar *bandeira* novamente.

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Bandeirante pode receber ao marcar experiência.

Bravos Companheiros

Quando você **organizar uma nova expedição**, acrescente uma nova vantagem à sua lista de opções:

- Eles acompanham suas expedições há muito tempo (+veteranos).

Se sua tropa possuir esse rótulo, quando estiver longe de seus homens e mesmo assim quiser que eles façam algo, declare o que eles sabiam que deviam fazer e role +presença. Com 10+ eles sabiam de suas intenções e estão preparados. Com 7-9 eles estavam preparados, mas estão atrasados ou entenderam algo errado. Com uma falha eles sabiam o que deviam fazer, mas desde então alguma coisa que você nem suspeita mudou radicalmente.

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.

Macaco Velho

Quando **organizar uma nova expedição**, escolha uma vantagem a mais.

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 personagem coadjuvante 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.

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 esta jogada uma segunda vez, triplique sua tropa. Se selecionar uma terceira vez, quadruplique sua tropa.

Ao contrário de todas as outras, esta jogada pode ser escolhida pelo jogador mais de uma vez. Ele pode marcá-la até três vezes, uma para cada vez que optar por escolher uma jogada adicional de seu ofício em seu livreto.

Tralha

O bandeirante começa bem equipado. Ele pode escolher entre uma arma de fogo ou duas armas brancas e, para proteção, pode escolher entre um colete de couro rígido, mais resistente, ou um colete de couro acolchoado. Optando pelo colete mais fraco, ele pode escolher mais uma arma branca. Isso faz dele um adversário formidável em campo! Seu equipamento abrange roupas de viagem, botas, e, como não poderia deixar de ser, um chapéu. O jogador também pode incluir um equipamento pessoal de viagem, à sua escolha. Esta é uma oportunidade para coisas peculiares: um bússola? Um luneta? Uma viola? Um diário? Estimule o jogador a se aprofundar na caracterização de seu bandeirante perguntando porque aquilo é tão importante para ele.

Agregados

O patrimônio mais importante de um Bandeirante são os homens que ele têm à sua disposição quando ele convoca sua tropa. Fazer isso é parte da jogada *bandeira*, mas o bandeirante sempre começa o jogo com uma tropa já em movimento. Manter estes homens em linha e longe de confusões é um dos maiores desafios para este protagonista. Fique atento aos rótulos que os jogador escolher para a sua tropa, e use estas características para colocá-lo no máximo de enrascadas que puder.

O BRUXO

Um mestre do ocultismo, o Bruxo não mede esforços para conseguir o que quer, mesmo que isso signifique negociar com aqueles que habitam além deste mundo. Conseguirá ele se manter no controle?

Ponto Forte

O Bruxo aloca +2 em **noção**, o que o permite, entre outras coisas, *sacar um lance* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *Os caminhos estão fechados para você e eu posso fazer com que se abram.*
- *Você não é capaz de separar o joio do trigo e precisa de minha ajuda.*
- *Você está encenando e eu sou seu último recurso. Não há nada que um pouco de magia negra não resolva!*

Jogadas Iniciais

O Bruxo começa com estas jogadas.

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.

Esta é a jogada fundamental do bruxo: aquela em que ele executa um ritual que alcança além da fronteira do mundo mortal e invoca uma entidade para propor a ela um pacto. O livreto do jogador traz uma lista de entidades inspiradas na tradição do vudu, incluindo indicações de que oferendas

elas costumam aceitar, mas na verdade qualquer espírito que você ou o jogador imaginarem pode se encaixar aqui (a mesma lista pode ser encontrada em *Espíritos*, no Anexo I, p. 214). Apenas deixe de fora qualquer entidade com status divino, inclusive os orixás do Pai-de-Santo (embora eles também possam ser contatados dessa maneira se o jogador adquirir Cabeça Aberta, uma jogada avançada).

O ritual é algo que leva tempo e merece uma cena! Avise isso ao bruxo de primeira viagem para evitar que ele quebre o ritmo da narrativa tentando fazer um pacto no meio da ação. Mas quando o jogador anunciar que vai contatar um espírito para fazer um pacto, abra espaço para ele. Permita a ele uma escapada para o local sinistro mais próximo, onde ele possa confabular com as forças do além em paz. Peça para o jogador descrever o ritual e construa em cima disso, acrescentando detalhes e descrevendo como o espírito se manifesta. Procure o que provoca arrepios!

Os espíritos contatados pelo bruxo devem ser personagens sombrios e assustadores, o suficiente para desafiar a sanidade do protagonista. Mas eles não são necessariamente malévolos: o mundo dos vivos é que parece abstrato e exótico do ponto de vista de quem habita outras dimensões. Sinta-se livre para descrevê-los como achar mais adequado: vozes demoníacas no ar, ou que emanam de animais, de árvores ou até de um buraco no chão; figuras humanas que aparecem e desaparecem misteriosamente; vultos ou mesmo seres monstruosos e etéreos. Peça aos próprios jogadores para descrevê-los! Porém, não importando como eles são, apenas o bruxo é capaz de vê-los e se comunicar com eles. Talvez algum outro protagonista sensível ao plano astral também possa detectar sua presença, mas seu porta-voz deve ser sempre o bruxo. Fora isso, são personagens coadjuvantes como qualquer outro, sujeitos às mesmas regras.

Para ajudá-lo a representá-los, os espíritos listados no livreto do bruxo possuem uma motivação predefinida, expressa por um ímpeto. Trata-se de uma motivação geral, algo que a entidade faz por hábito, quase sem pensar, exatamente como o ímpeto das ameaças de uma frente. Mas eles também tem um agenda mais elaborada, algo que desejam e estão propensos a pedir em troca de seus serviços, o seu preço.

Embora o bruxo sempre seja capaz de invocar qualquer entidade para propor um pacto, ele deve sempre levar em consideração seu preço. É só quando ele lhe prometer alguma coisa que pode ser de seu agrado que a jogada é acionada. A ficção que vocês estabeleceram é o que manda aqui, o espírito pode ser persuadido tanto pela promessa de uma galinha assada quanto do sacrifício de uma criança. Mas observe que trata-se de algo que o protagonista compromete-se em entregar depois de o espírito prestar seus serviços. Se o jogador tentar entregar algo naquele momento, o espírito

pode até aceitar, mas não há nenhuma garantia que ele vai cumprir sua parte no pacto. O jogador escolhe o que oferecer e você define se isso é pertinente com base em seus princípios e no que está estabelecido sobre aquele espírito. Caso não seja, o espírito pode manifestar uma recusa e até indicar algo que julgue mais apropriado, mas são os dados que detêm a palavra final, definindo se ele aceita ou não o pacto. Com um resultado 7-9, a entidade aumenta as apostas, você escolhe de que maneira:

- *ele exige algo mais difícil, mais doloroso, ou mais de uma vez* significa que o espírito aceita a oferta, mas quer mais. Pense em algo que force o jogador e sair de sua zona de conforto, que represente um sacrifício ou um risco para ele. Pode ser também que o espírito entenda mal a oferta, e fique imaginando que o bruxo está se oferecendo para fornecer aquilo repetidas vezes!
- *ele recusa a oferta, mas propõe um pacto em que dirá o que quer em troca só depois* significa que o que foi oferecido não despertou interesse, mas o espírito viu ali uma oportunidade. Ele então age de forma ardilosa, oferecendo um pacto em que o bruxo fica em dívida com ele.
- *ele aceita a oferta, mas tem pressa, marque 3 segmentos ao invés de 1 no cronômetro* significa que ele aceita a oferta, mas quer tê-la antes do que o jogador esperava.
- *ele aceita a oferta, mas exige que você quebre o pacto com outro espírito é uma opção para quando o bruxo tem pactos com outras entidades. Nesse caso, o espírito aceita a oferta, mas demanda exclusividade e exige que o bruxo encerre seu pacto com o outro.*

Em todos esses casos, você pode ou não dar ao jogador a chance de recusar a contra-proposta feita pela entidade, e se ele recusar o pacto não acontece. Mas para um universo mais perigoso, coloque essa nova condição não como uma contra-proposta, mas como uma exigência daquele espírito. Afinal, foi o bruxo quem pediu a sua ajuda, e ele está lhe fazendo um favor!

Uma vez que o pacto tenha sido firmado, o jogador pode, como preferir, requisitar ao seu novo aliado que lhe preste um serviço imediatamente ou pode deixar para invocá-lo mais tarde. Se ele escolher um favor imediatamente, isso também conta como uma *invocação*.

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,
- fazer mal a alguém ou danificar algo,
- fazer bem a alguém ou consertar algo,
- e um efeito temporário correspondente:
- você descobre alguma coisa;
- alguma lei da natureza é distorcida ou 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.

É assim que um espírito cumpre a sua parte do pacto com o bruxo: fazendo o trabalho pesado de moldar à natureza à sua vontade. Basta que o bruxo o invoque, mesmo que mentalmente, e o espírito o obedecerá. Para o jogador, isso significa escolher dentre as opções disponíveis. As duas listas estabelecem condições para que a jogada seja acionada, portanto elas definem o que ele é capaz de fazer. Qualquer intenção que não se encaixe aqui simplesmente não é possível.

A primeira escolha define o que vai se passar na ficção, é o que o protagonista deseja. A segunda define o efeito mecânico, ou seja, como aquilo vai se traduzir em termos de jogo. A combinação é que define a magia:

Jogador: *eu invoco Kalfou para fazer com que Bruxo lance rajadas de fogo pelas mãos. Isto é, quero “adquirir uma capacidade sobrenatural”, mas não sei bem o que escolher depois...*

Mestre: *A idéia é fazer uma cena para assustar seus agressores? Talvez “alguma lei da natureza é distorcida ou suspensa.”*

Jogador: *Não, eu vou apontar o fogo para eles mesmo, como um lança-chamas! Que queimem!*

Mestre: *Sem problemas, então agora suas mãos flamejantes são uma arma que causa 2 de dano!*

Ou pode ser que o jogador ache mais fácil

simplesmente escolher o efeito. Desde que ele esteja descrevendo uma ação de seu personagem, não tem problema.

Jogador: *Vou pedir a Yaku que descubra de onde veio o veneno dessa flecha que me acertou.*

Mestre: *Hum, presumo que isso encaixe em “fazer bem a alguém.” Tudo bem, role os dados!*

Com um 10+, o jogador ganha a chance de descrever como o poder do espírito se manifestou. Com 7-9, ele obtém o efeito que escolheu, mas você pode decidir como aquilo vai acontecer. Cuide para não frustrar as expectativas do jogador, mas aproveite a oportunidade para exibir a personalidade daquela entidade e dar um vislumbre de quão distorcido é o mundo em que ela vive. Com 6- o espírito ainda faz o que ele pediu, mas de um jeito torto: ele erra a mão e coloca tudo a perder, interpreta de maneira errada a intenção do bruxo ou simplesmente decide pregar-lhe uma peça. Então, descreva sensações que acompanham a magia:

Ele bebeu o vinho envenenado, mas logo em seguida fez uma careta e o vomitou, junto com todo o conteúdo de seu estômago. Todos os que presenciaram a cena também sentiram seus estômagos se revirarem.

Ou então acrescente efeitos colaterais:

É, o mosquete do caçador não disparou. Mas não que a pólvora não tenha explodido, ou que o tiro tenha saído pela culatra. Ele simplesmente não foi capaz de puxar o gatilho! Ele olha para você, mas enxerga alguma coisa que o faz arregalar os olhos e prender a respiração. Você ouve ele balbuciar “M-mãe!? É você?”.

Ou ainda, faça com que o efeito seja mais intenso ou dure mais tempo do que deveria, ou então acabe antes do que o bruxo espera:

Já que você está invisível, ninguém viu você correndo pelas ruas até a igreja. Você entra sem dificuldade na sacristia e encontra o padre lá, preparando-se para a missa. Mas você percebe que ele não reage à sua presença. Ele também não está te vendo! Como você vai avisá-lo do ataque?

Os efeitos são temporários porque duram apenas enquanto forem necessários e fizerem sentido. Isso pode significar um dia inteiro se o bruxo ficou invisível para poder espionar seus desafetos, como pode ser pela duração de uma cena de luta se a idéia é ter uma armadura mágica, ou até valer apenas para uma rolagem se for o bruxo estiver tentando ficar mais inteligente para *sacar um lance*. O jogador pode especificar melhor o período de validade do efeito se quiser, ao fazer a *invocação*, mas geralmente seu bom senso será o suficiente para dizer quando tiver acabado. Considere que é o espírito que mantém a magia, e para ele quanto mais vezes o bruxo invocá-lo, mais rápido ele receberá seu pagamento.

Sobre as opções de efeito:

- “Alguma coisa” em *você descobre alguma coisa* pode ser definida tanto pelo jogador, quando ele faz a invocação (“Vou pedir a Yaku que descubra de onde veio o veneno dessa flecha”), como ele pode deixar em aberto (“Quero

descobrir alguma coisa que prejudique o novo Intendente, para que eu possa chantageá-lo”). Se ele deixa em aberto e obtém um 10+, ele pode dizer o que é. Mas se o resultado for um 7-9 você terá uma oportunidade para introduzir uma informação nova. Aproveite para executar uma de suas jogadas de informação!

- *Alguma lei da natureza é distorcida ou suspensa* significa que o espírito recebe carta branca para subverter a realidade, embora ele não seja capaz de modificá-la em profundidade. Ele pode mudar a forma como alguma coisa funciona, permitindo, por exemplo, que alguém ande sobre as águas. Ou pode suspender temporariamente algum processo natural, e assim, por exemplo, invocar o espírito de alguém que morreu. Mas ele não será capaz de desfazer o que já está feito ou fabricar o que não existe, e portanto ele não é capaz de ressuscitar alguém ou tornar alguém rico da noite para o dia. Com um 7-9, faça com que a magia saia do controle: torna-se difícil para o bruxo esconder suas atividades, o espírito decide lhe pregar uma peça ou de algum outro jeito o feitiço acaba voltando-se contra o feiticeiro.
- *O curso dos acontecimentos é sutilmente alterado* permite ao bruxo influenciar o acaso, fazendo com que uma sequência qualquer de eventos aleatórios seja direcionada para o resultado que ele quiser. Ele pode, por exemplo, fazer com que uma moeda caia sempre com a face da coroa para cima, pode fazer com que um tiro que deveria ser certo erre o alvo, pode fazer com que uma nuvem de chuva precipite-se sobre um determinado lugar. Ele também pode usar isto para influenciar decisões de personagens coadjuvantes, fazendo com que um determinado pretendente pareça mais atraente aos olhos de uma moça, ou que um determinado escravo pareça mais culpado aos olhos de um capataz que procura alguém para castigar. Com um 7-9, outros acontecimentos que não eram o foco do bruxo podem também se desviar de seu curso natural e acabar prejudicando-no.

As outras opções tem efeitos mecânicos bem definidos, restando apenas vocês definirem o que está causando aquilo. Com um 10+, pergunte ao jogador como o espírito usou seus poderes para conseguir o efeito. Com um 7-9, descreva sensações desagradáveis, acrescente detalhes incômodos ou prejudiciais, ou torne a duração do efeito inadequada.

Dependendo do resultado, o jogador vai agora marcar um ou três segmentos no relógio correspondente àquele espírito. Se com isso o relógio foi completado, significa que partir de agora o espírito já se considera no direito de vir reclamar seu pagamento. Faça com que isso aconteça depois da cena atual, mas não tenha pressa: use a dívida para agitar as coisas quando parecer que está tudo dando certo para eles!

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 e receba +1 moral. 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. Qualquer que seja o resultado, apague todas as marcações em seu cronômetro. 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. De qualquer maneira, com um acerto, receba +3 moral agora e nada na próxima cobrança. Com 6-, ou se você se recusar a pagar, ele vai puní-lo severamente. Neste caso, se tentar fazer outro *pacto* com esse espírito trate todo resultado 10+ como 7-9.

Esta jogada ainda é uma consequência direta de uma ação do protagonista, mas ela é peculiar no sentido de que é você quem escolhe quando ela é desencadeada. Trate-a como uma jogada do mestre, para um momento em que parecer interessante um acerto de contas entre o bruxo e o sobrenatural. O melhor momento é quando o aparecimento da entidade não for atrapalhar o ritmo da narrativa, mas que haja algo acontecendo que pode ficar ainda mais interessante se o bruxo tiver novas preocupações.

Além disso, são duas jogadas em uma. A primeira é bastante direta: a entidade faz sua cobrança, o bruxo atende às suas expectativas cumprindo o prometido e assim ele recebe moral. E fim de história, o pacto foi cumprido. A outra é desencadeada se o bruxo alegar que não pode pagar, e nesse caso ele vai precisar rolar os dados. Observe que aqui não cabe *persuadir*, a situação do bruxo com o espírito é de outra natureza e obedece a regras próprias.

Com um resultado 10+, o bruxo consegue ganhar tempo. A dívida continua existindo, mas o espírito se convence que não vai conseguir o que quer naquele momento e é melhor voltar mais tarde. Com 7-9 ele também se contenta em adiar o pagamento, mas decide que este atraso terá um custo para o bruxo. Seu preço agora será acrescido de juros, e isso significa que o bruxo terá muito mais trabalho para atendê-lo! Certifique-se de pedir alguma coisa que implique em um sacrifício por parte do jogador, ou que force ele a correr um grande risco. Esta é a hora de mostrar como é perigoso negociar com o diabo! Se quiser, para tornar as coisas ainda mais maquiavélicas, não diga ainda

o que o espírito vai querer como compensação pelo atraso. Diga: “Tudo bem, mas eu vou voltar, e então receberei o que você me deve!”. E quando ele voltar e oferecer o pagamento original, diga com desdém: “Hum. Isso não serve mais. Você me fez esperar, agora eu quero ...”

Se o resultado for um 6- as coisas podem ficar feias. O mesmo acontece se o bruxo for imprudente o bastante para se negar a cumprir a sua parte da barganha. Não existe lei para um espírito com sede de vingança! Ele não pode tomar à força o que lhe foi prometido (ou nem precisaria fazer um pacto com o Bruxo, para começar), mas ele vai fazer o que estiver ao seu alcance para lhe dar uma lição.

Uma vez que tenha sido enganado, o espírito vai ser tornar refratário a qualquer tentativa do bruxo de fazer um novo acordo com ele. Se ainda assim ele tentar, os termos de um novo pacto serão muita mas duros: o jogador perde os benefícios de um resultado 10+ na jogada de *pacto*.

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Bruxo pode receber ao marcar experiência.

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 de que ele se alimenta:

- comida e bebida
- uma substância rara
- sexo
- sangue
- lágrimas
- atenção

Enquanto o espírito estiver alimentado, 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!

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.

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+.

Tralha

A função da tralha do bruxo é dar suporte para a sua peculiar especialidade. Assim, sua arma nada mais é que uma ferramenta de uso cotidiano: uma faca. Mas em se tratando de ocultismo, ele tem todo um arsenal à sua disposição.

Primeiramente, ele tem acesso a todo o material que se fizer necessário para realizar seus rituais. Trata-se de velas, giz, sal grosso, ervas, ossos de animais, cordões, agulhas e qualquer outra coisa que o protocolo de comunicação com o outro mundo exigir. Perguntar ao jogador o que seu personagem costuma usar é uma ótima forma de estimulá-lo a fazer uma boa caracterização. Além disso, ele pode escolher um uma posse especial, que o torna ainda mais interessante enquanto personagem e abre novas possibilidades de enriquecimento da trama:

- *Uma coleção de livros proibidos de ocultismo, ou uma compilação reunida em um único e pesado tomo* significa que o bruxo possui uma fonte confiável de informações acerca do sobrenatural. Ao consultá-la, ele pode dizer que *Nasceu Sabendo* qualquer coisa relativa a magia, ocultismo ou entidades sobrenaturais. Entretanto, há um limite para as informações que eles contém: o jogador pode fazer essa jogada 5 vezes antes de precisar de novos livros. Se o jogador escolher esta opção, recheie a narrativa com acontecimentos misteriosos, entidades com falas enigmáticas e rituais estranhos!
- *A caveira de seu mestre ou outro homem sábio, com a qual você – e apenas você – pode se comunicar* é um personagem coadjuvante entregue de bandeja para o mestre. Ele não tem um corpo, provavelmente não passa de uma voz na cabeça do bruxo, mas ele pode ter sua própria personalidade e motivações como qualquer outro. Além de fornecer ao bruxo uma espécie de consultoria, ele é o veículo ideal para plantar dúvidas e criar dilemas. Use isso a seu favor!
- *Um refúgio construído em um lugar ermo, onde a sua má fama lhe garante sossego para trabalhar sem ser incomodado* é um bem precioso para um bruxo: um lugar onde ele pode ser ele mesmo e preparar feitiços e invocar demônios de forma protegida. Este é um facilitador para ele realizar rituais, mas suas vantagens são mais ficcionais.

Peça ao jogador para descrever como é o lugar e o que ele faz ali. É onde ele mora ou é mais como um laboratório? Porque ele escolheu aquele lugar? Perceba que essa propriedade é uma amarra para o bruxo: ao mesmo tempo que ele tem onde se esconder isso também dá a ele algo com o que se preocupar, algo que você pode colocar em risco.

- *Um estranho amuleto* é um objeto mágico, um fetiche, que dá ao bruxo um poder especial. Se for *hipnótico*, ele pode usá-lo para *persuadir* outros personagens a fazer sua vontade. Se for *protetor* ele melhora suas chances ao se ferir. Se for *vigilante* ele poderá detectar eventos mágicos ou sobrenaturais acontecendo ao seu redor, o que pode ser muito útil para desmascarar entidades disfarçadas, encontrar coisas ocultas ou denunciar ataques místicos. Se for *divinatório* isso dá ao bruxo a capacidade de acionar *visão*, e com isso receber informações da mesma forma que um fiel receberia por intermédio de um santo, orixá ou anjo. Com este amuleto o protagonista ganha uma nova possibilidade de causar um impacto nos acontecimentos, então envie em sua direção problemas que ele possa resolver desta forma. E nesse caso há uma pergunta que você não deve fazer, porque tudo ficará mais interessante se você mesmo decidir quando for o caso: o que acontece quando outro personagem estiver com o amuleto? Afinal, é bastante temerário concentrar tanto poder em um objeto tão portátil!

Seja qual for a escolha do jogador, não deixe de perguntar qual sobre a história daquele item. Quanto mais enrolado o passado do bruxo, mais pontas soltas você poderá puxar.

O CHEFE

Autoridade. Fundador. Padrinho. Nas mãos do Chefe estão as vidas de centenas de pessoas que confiam nele para guiá-las em direção a prosperidade. Será ele capaz de usar seu poder para manter a estabilidade, enquanto persegue a própria ambição?

Ponto Forte

O Chefe aloca +2 em **presença**, o que o permite, entre outras coisas, *persuadir* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *Você precisa se tornar alguém na vida. Trabalhando para mim, você terá o seu lugar.*
- *Sua posição está ameaçada. Comigo como seu aliado você terá os recursos que precisa para dar a volta por cima.*
- *No fundo, nós queremos a mesma coisa. Fique do meu lado e nós faremos isso se tornar realidade.*

Jogadas Iniciais

O Chefe começa com estas jogadas.

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 trair sua confiança.
- Desafiá-lo abertamente;

para personagens de outros jogadores:

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

- *Obedecer* e receber 1 moral. Neste caso, com 10+ você também recebe 1 moral.
- *Desobedecer*, e neste caso eles estão *na pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 diante com você.

Na maior parte das vezes as ordens de um chefe para seus subordinados são obedecidas sem questionamentos. Algumas vezes, no entanto, quando a ordem for particularmente difícil de ser cumprida, pode haver resistência. Aí, para ser obedecido, pode ser que ele tenha que colocar seu subordinado em seu devido lugar. Ou então, pode ser que

ele tenha que se impor para alguém que não é exatamente um de seus lacaios. Nessas horas é que esta jogada entra em ação. Portanto, o que invocar sua autoridade significa varia enormemente conforme a ficção, podendo ser desde um pedido que soa como uma ordem para quem está acostumado a obedecê-las até um literal “você sabe com quem está falando?”

O efeito é diferente para personagens coadjuvantes e para protagonistas. Para personagens do Mestre, você escolhe conforme os seus princípios:

- *Fazer o que foram mandados* significa que eles engolem o próprio orgulho e obedecem.
- *Fingir que vão obedecer e depois trair sua confiança* significa que eles se não se sentem capazes de enfrentar o chefe abertamente, então eles assumem uma postura submissa, mas o desobedecem na primeira oportunidade. Claro que, na sequência, eles vão tentar encobrir sua atitude ou fugir para escapar a uma punição.
- *Desafiá-lo abertamente* significa que eles estão fartos e estão dispostos a marcar uma posição, não importando as consequências.

Em se tratando dos protagonistas, os jogadores sempre se manterão no controle. Mas com um acerto na rolagem eles passam a ter um estímulo para colaborar com o chefe e uma penalidade para resistir a ele. Se escolherem desobedecer, qualquer atitude que tomarem nesse sentido está sujeita a uma rolagem prévia de *na pressão*. Essa penalidade pode durar, no máximo, uma sessão.

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, um membro do seu bando se volta contra você ou tenta te entregar para o inimigo.

Todo bando luta conforme seus próprios instintos, por sobrevivência e de forma cautelosa. Mas o chefe é capaz de extrair mais dos homens que comanda, mesmo que ele mesmo não esteja na linha de frente. Cada uma das opções da lista representa algo que normalmente não seria possível um bando realizar sem a disciplina imposta por um comandante forte.

Porém, ao gastar o trunfo para executar seu comando, o chefe apenas garante que aquilo pode ser feito. Ele ainda precisa rolar a jogada correspondente, seja ela qual for. Por exemplo, se ele decide avançar sobre a posição do inimigo para invadir um forte, ele gasta o trunfo e depois rola *sair na porrada*. Já se ele estiver resistindo a um

avanço inimigo, defendendo um forte que está sob ataque, usando canhões e armas de longo alcance, isso provavelmente significa *atirar*.

Veja mais sobre como lidar com bandos em situações de combate em *Sobre bandos*, no Anexo V, p. 112.

Recompensas

Se 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 no limite, ela passará por um aperto. O que as sobras ou apertos representam depende da composição de sua comunidade.

Esta é a única dentre as jogadas para comunidades que se aplica ao povoado do Chefe. Há uma explicação de como utilizá-la no capítulo anterior, em *Comunidades* (p. 149).

As sobras e os apertos daquela comunidade são rótulos definidos durante a sua criação, de acordo com as escolhas do jogador. Veja a lista completa e o significado de cada um deles em *Agregados*, no Anexo I, p. 210.

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Chefe pode receber ao marcar experiência.

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.

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 fluxo 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 apenas 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.

Tralha

O chefe, quem quer que ele seja, é uma pessoa poderosa, a quem não faltam recursos. Por este motivo, o jogador tem carta branca para escolher suas posses, podendo escolher qualquer arma ou equipamento dos outros ofícios, desde que seja algo coerente com sua história.

Agregados

O maior patrimônio do Chefe, e também o seu calcanhar de aquiles, é a posição política que ele ocupa como líder de um povoado. O jogador poderá escolher entre ser o cacique de uma

aldeia, o respeitado líder de um quilombo ou o senhor de um pequeno assentamento colonial. É nas definições de como é esse povoado que você deve concentrar a carga de perguntas ao jogador. As escolhas que ele precisa fazer vão ajudá-lo: ele escolhe quatro itens da lista referente ao seu povoado e mais uma deficiência. Estas escolhas vão definir os rótulos que descrevem o funcionamento do povoado, ditando as consequências das jogadas de *recompensas*, que o chefe deve rolar a cada sessão. Veja o significado de cada rótulo em *Agregados*, no Anexo I, p. 210.

Fique atento às opções que ele fizer. A escolha das atividades define como funciona a economia do povoado, e isso informa sobre o cotidiano do lugar, como são as construções e a cultura dali. Se ele optar por ter um bando, isso significa que ele comanda uma pequena força armada. Porque ela é necessária? Como ela atua? O que a população pensa sobre ela? As escolhas bônus lhe informam um ponto fraco daquela sociedade: ela está à serviço da coroa, que sempre tem um propósito, ou há um problema relativo à quantidade de habitantes, que estão além da conta ou aquém do que seria necessário. Até no caso da Aldeia, que tem a opção de estar vivendo em uma situação de equilíbrio perfeito, tem nisso uma fragilidade. A deficiência, obrigatória, também é uma pista: qual o motivo daquilo acontecer?

A tendência é que o povoado do chefe acabe sendo o cenário principal onde a história vai se passar. E isso é algo desejável: durante a criação dos personagens você deve sempre presumir que eles habitam o mesmo lugar. Se o povoado escolhido for uma aldeia, o pajé será o pajé daquela mesma aldeia. Se for um quilombo e o pai de santo também optar por um quilombo, será o mesmo. Se for um arraial, será onde fica a paróquia do missionário, e assim por diante. Trabalhe com os jogadores para criar uma imagem prévia de como é o povoado, isso vai ajudá-los bastante a se aprofundar durante o jogo. Se vocês tiverem uma estrutura, fica muito mais fácil preenchê-la com mapas, personagens coadjuvantes, planos de ação, histórico e, enfim, um enredo.

O MALANDRO

Dono de olhos vivos, fala mansa e uma mente ligeira, o Malandro conta apenas com sua própria esperteza para sobreviver e, com um pouco de sorte, quem sabe, subir na vida. Será que ele vai conseguir se manter longe de encrencas?

Ponto Forte

O Malandro pode escolher qual seu melhor atributo. Ele pode alocar +2 em *em **noção***, o que o permite *sacar um lance* com facilidade, ou em ***presença***, o que o permite *persuadir* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *Você está sendo passado pra trás e eu posso descobrir a verdade.*
- *Você precisa de alguém convincente para conseguir o que quer e esse alguém sou eu!*
- *Se você quer sair da miséria, faça o que eu lhe digo, e você será um homem rico!*

Jogadas Iniciais

O Malandro começa com estas jogadas, além de mais uma que o jogador por escolher dentre as adicionais.

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 **conversa francamente com 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.

Então, se você escolheu um desejo, diga para eles escolherem uma retribuição da lista. Se você escolheu uma retribuição, diga para eles escolherem um desejo. Anote isso em seus contatos.

“Conversar francamente com alguém” significa que o malandro se entrega a uma conversa

amigável, um diálogo longo o suficiente para que ele possa reunir elementos que o permitam compreender o seu interlocutor. Isso não quer dizer que o outro personagem vai compartilhar abertamente suas intenções, o malandro é que é capaz de deduzi-las a partir das reações que sua prosa provoca: ele está atento ao dito e não dito, ao que está claro e ao que permanece nas sombras. É algo similar a *sacar uma pessoa*, que inclusive pode acontecer em paralelo, mas nesse caso o malandro tem o poder de definir algo sobre o outro personagem que ele mesmo pode não saber. E mais do que isso: ele é capaz de trazer a questão à tona e ainda, maliciosamente, oferecer-se para ajudar.

Nessa conversa, duas coisas vem à tona: algo que o interlocutor deseja secretamente e algo que ele poderia dar ao malandro em troca de sua ajuda. O malandro é o primeiro a escolher, em uma das duas listas. Isto é, ele define qual é o desejo secreto ou o que ele quer como pagamento. Então, o interlocutor escolhe uma das opções da outra lista. As opções são indefinidas, ao escolhê-las os jogadores determinam o que elas querem dizer na ficção. Por exemplo:

- *descobrir algo que é feito pelas suas costas* pode significar descobrir quem está desviando o dinheiro da venda de peles na colônia;
- *impressionar alguém* pode significar ajudar a conquistar a filha do cacique;
- *eliminar ou neutralizar alguém que está em seu caminho* pode significar descobrir e expor ao público o passado vergonhoso de um competidor;
- *obter algo incomum* pode ser conseguir um pouco de qualquer coisa que seja proibida;
- *obter uma vantagem* pode ser conseguir uma audiência particular com o governador da capitania;
- *alguma coisa valiosa* pode ser, por exemplo, esta bela garrucha de dois canos!

Somente um favor não precisa ser definido neste momento, já que representa algo a ser cobrado e concedido no futuro. Desta forma, o malandro consegue obter favores sem ter que gastar moral!

Esse conchavo provocado pelo malandro não é algo que equivale aos compromissos estabelecidos na criação de personagens, mas certamente é algo que os jogadores envolvidos podem levar em consideração quando forem avaliar seus acordos, ao final da sessão. Se acharem que foram lesados aqui, eles têm todo o direito de extravasar sua insatisfação para seus acordos principais.

Acerto

Quando você **conseguir para um dos seus contatos aquilo que ele desejava**, eles lhe retribuem ou você escolhe:

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

Esta jogada entra em ação quando um dos *esquemas* do malandro dá certo, isto é, quando ele consegue cumprir o que foi acordado naquela conversa, entregando o que o outro personagem desejava secretamente ou o ajudando a conseguí-lo, conforme o combinado. Quando for cobrado pelo malandro, o personagem pode ou não lhe entregar o que ele espera receber, mas se decidir não fazê-lo o malandro vai ganhar algo de qualquer forma. Isso porque a natureza amistosa do esquema e o fato de o desejo atendido ser secreto fazem com que o malandro ganhe, no mínimo, um pouco de moral. O outro jogador ou o mestre, no caso de ser um personagem coadjuvante, escolhem pagar três fichas de moral e considerar o assunto encerrado ou então pagar apenas uma e ficar em dívida com o malandro. Este, por sua vez, é livre para reagir como quiser.

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.

Houve tempo ocioso entre uma sessão e outra, ou entre uma cena e outra, quando você disser que o tempo passou e o jogador malandro contestar: “espera, eu não fiquei à toa esse tempo todo!” Sempre que for razoável que ele tenha tido tempo para tomar atitudes, foi exatamente isso o que ele fez! Esta jogada permite que vocês estabeleçam acontecimentos retroativamente. O jogador diz qual dos seus *esquemas* ele perseguiu e o resultado dos dados determina o que aconteceu. Com 10+, está feito, e ele agora tem um acerto a fazer. Com 7-9, ele não conseguiu ou ele está em apuros. Diga o que houve se você enxergar uma forma de aproveitar isso para enriquecer a trama que você já tinha em mente, talvez precipitando um acontecimento, talvez tornando algo mais complicado, talvez envolvendo o malandro em uma nova trama. Caso contrário, deixe a cargo do jogador dizer o que houve, e siga a partir daí.

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Malandro pode receber ao marcar experiência, sendo que uma delas pode ser escolhida no início do jogo.

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.

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.

Carta na manga

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

Finta

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

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.

Língua Afiada

Quando você **conta uma mentira para persuadir 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.

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.

Tralha

O malandro é o ofício mais desprivilegiado. Ele começa apenas com a roupa do corpo e uma faca para servir de arma. Mas o que lhe falta em patrimônio material sobra em esperteza: se quiser, o jogador tem a opção de começar com alguma coisa, qualquer coisa, que não lhe pertence! Haverá consequências, é claro, como era de se esperar. Se o jogador morder essa isca, não desperdice a oportunidade de construir um trama ao redor dessa história. Observe qual dentre as opções dadas será escolhida como explicação pelo jogador:

- *é emprestado e o dono espera que você complete uma tarefa para ele* significa que ele o malandro já tem um esquema em andamento. Pergunte o que foi combinado e qual o interesse dele naquilo. Pergunte também sobre o dono do item, sobre o que ele espera que o malandro faça, e qual o interesse dele. Se for um personagem coadjuvante, defina uma motivação para ele que esteja relacionada àquela tarefa. Depois, ao longo do jogo, lance obstáculos e crie dilemas que atrapalhem o malandro a completá-la (se é que ele realmente pretende fazê-lo). Depois de algum tempo, faça com que o dono do item apareça para cobrar o que foi prometido.
- *é roubado e você está sendo procurado por isso* significa que o malandro é um homem ou mulher em fuga! Nada como um perseguidor para deixar uma trama emocionante! Pergunte como ele conseguiu se safar até agora, e depois faça com que essa segurança vá por água abaixo, colocando o personagem que foi roubado ou mesmo a guarda em seu encalço!
- *é uma ferramenta de trabalho e seu patrão espera que você cumpra suas responsabilidades* significa que o malandro tem um trabalho fixo! Pergunte qual é, e também como ele se sente a respeito. Então, se o patrão for um personagem coadjuvante, defina uma motivação para ele que dependa do serviço dado ao malandro, de modo que ele tenha um interesse pessoal naquilo. Depois, ao longo do jogo, lance obstáculos e crie dilemas que afetem sua produtividade ou o seduzam para longe de suas atribuições, e, ao mesmo tempo, assegure-se que o patrão vai cobrar resultados!

Agregados

Os contatos do Malandro nada mais são que todos os personagens com os quais ele tem ou teve algum *esquema*, incluindo o seu patrão.

O MISSIONÁRIO

Com coragem e desapego, o Missionário encara de peito aberto a tarefa inglória de semear a ordem e o amor ao próximo neste canto esquecido do mundo. Ele não tem o que temer: o poder de Deus está com ele. Estará ele à altura de sua tarefa?

Ponto Forte

O Missionário aloca +2 em *intuição*, o que o permite, entre outras coisas, *sacar uma pessoa* e ter *Visões* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *Sua alma está condenada. Eu lhe mostrarei o caminho para a redenção.*
- *Tenha fé! Deixe-me cobrir seus esforços com a bênção do nosso Senhor e seu sucesso estará garantido.*
- *Seus adversários não podem ser vencidos pela força. Deixe que eu fale em seu nome e farei com que a razão prevaleça.*

Jogadas Iniciais

O Missionário começa com estas jogadas, além de mais uma que o jogador por escolher dentre as adicionais. Por conta de seus seguidores, ele também tem acesso às jogadas para comunidades.

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)

Ao final da sessão, pergunte aos jogadores com os quais você cumpriu seus compromissos se eles consideram que você agiu de acordo com

a virtude de sua congregação. Se eles concordarem que sim, receba +1 moral.

Aqui o jogador tem a oportunidade definir melhor a filosofia de vida a que seu personagem se filiou (seja por vocação ou por conveniência), e com isso você recebe toda uma organização religiosa com a qual preencher o cenário. O que essa ordem está fazendo na Terra de Santa Cruz? Quais seus interesses, e quais os seus métodos? Aproveite para perguntar ao jogador a respeito da hierarquia que ele deve obedecer: que é o seu superior? E o superior dele?

Quando ao bônus em moral concedido no final da sessão, cabe reforçar que a decisão cabe unicamente ao jogador com o qual o acordo foi cumprido, de acordo com seu próprio critério.

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:

- Benção 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
-

Rogar por uma intervenção é um ritual, ainda que feito de forma apressada, por isso exige uma atitude respeitosa. O que conta aqui é a reverência e a humildade do missionário. Mas não use isso para criar obstáculos para o jogador, se ele estiver pouco inspirado apenas diga que funcionou e depois peça para ele descrever como aquela é experiência mística para o seu missionário.

Esta é uma jogada com condições, os milagres acontecem apenas se a intenção se encaixar em uma das opções da primeira lista. É uma escolha que o jogador precisa fazer antes de rolar os dados. Alguns exemplos:

- **Benção para a realização de uma tarefa:** *Rogo a São Cristóvão que abençoe esta expedição!*

- **Proteção para alguém:** Santa Maria, mãe de deus, faça com que Ritinha volte para casa sã e salva.
- **Restauração de algo que está fora de seu lugar:** Eu imploro a Deus que meus ossos quebrados voltem a ficar inteiros!
- **Revelação da escolha mais correta:** Não sei o que fazer! Vou me ajoelhar diante do altar e rezar para que Jesus me dê um sinal se eu deveria ajudar o negro macumbeiro.

Observe que todas as opções trazem efeitos gerais, não muito definidos, o suficiente apenas dar uma direção ao milagre. O que vai de fato acontecer será definido apenas quando o jogador gastar seus trunfos na segunda lista, que traz resultados em termos de jogo. A escolha mais correta, por exemplo, só será “revelada” quando o jogador decidir pressentir um presságio, fazendo com que o mestre lhe revele o que está preparado para uma determinada ameaça. Mas também pode ser que ele resolva investir seu trunfo em realizar uma cura em um personagem doente, e com isso o missionário resolve que a pessoa que foi curada é importante para os planos de Deus, o que indicaria a escolha mais correta. O jogador pode, portanto, manipular à vontade divina para o que bem entender, muito embora do ponto de vista do missionário o que está acontecendo seja nada menos que um desígnio do seu deus.

Jogador: Eu pedi que a nossa expedição fosse abençoada, mas ela foi um fracasso! A intervenção divina não serviu para nada?

Mestre: Bem, você poderia ter usado um de seus trunfos, né? Por exemplo, quando o guia foi procurar o melhor caminho você poderia ter concedido +1 para a rolagem dele, e talvez vocês não tivessem atolado no pântano.

Jogador: Eu? Mas Deus é que deveria nos proteger!

Mestre: Sim, mas o nosso Deus na ficção só faz alguma coisa quando nós, que estamos fora dela, dizemos que ele fez alguma coisa. A intervenção divina é um milagre para frei Missionário, mas é você que escolhe como ela acontece!

Jogador: Hum. Quer dizer então que eu ainda posso gastar meu trunfo para alterar o curso dos acontecimentos?

Mestre: Claro! Desde que “sutilmente”. Você não pode mudar o que já aconteceu e nem dizer que Jesus desceu dos céus com um baú de ouro para vocês, ok? No que você está pensando?

Jogador: Bem, perdemos muito tempo e todos os nossos suprimentos no pântano. Estamos perdidos. Mas talvez agora, que estamos em terra firme, alguém encontre algo que possamos comer. Talvez umas árvores frutíferas?

Mestre: Perfeito! Zezinho volta correndo para o acampamento com dois grandes abacates nas mãos, dizendo que encontrou um abacateiro carregado ali perto! Chegando lá vocês percebem que são vários. É mais que o suficiente para todos se alimentarem.

Jogador: É um milagre! Vou pedir para todos ajudarem a colher os abacates, mas não comerem ainda. Antes, vamos nos reunir e fazer uma prece em agradecimento ao Nosso Senhor Jesus Cristo, e pedir para que ele continue olhando

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Missionário pode receber ao marcar experiência, sendo que uma delas pode ser escolhida no início do jogo.

Carismático

Quando você **tenta persuadir alguém**, role +intuição ao invés de +presença.

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.

Guiado por Deus

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

Inabalável

Quando **rolar na pressão**, trate todo resultado 7-9 como 10+.

Proteção Divina

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

Tralha

O missionário fez um voto de pobreza e, mas ele começa com alguns objetos pessoais: uma bíblia, um rosário, um crucifixo e talvez uma pequena imagem ou um cilício. Eles são oportunidades para o jogador caracterizar melhor seu missionário, peça para ele contar mais sobre estes itens: Qual a relação dele com a bíblia? Quem lhe deu o rosário? A imagem é de que santo? Porque ele carrega uma imagem deste santo? Ele costuma usar o cilício? Além disso, o missionário pode optar por uma posse especial:

- *Uma coleção de livros, incluindo tratados teológicos, filosóficos, de geografia, ciências naturais, direito e literatura* significa que o missionário possui uma fonte confiável de conhecimentos acadêmicos. Ao consultá-la, ele pode dizer que *Nasceu Sabendo* qualquer coisa relativa a um daqueles assuntos. Entretanto, há um limite para as informações que eles contém: o jogador pode fazer essa jogada 5 vezes antes de precisar de novos livros. Se o jogador escolher esta opção, faça com que ela valha pena: procure incluir personagens coadjuvantes que sejam eruditos e valorizem este tipo de conhecimento, ou, ao contrário, que sejam facilmente impressionados por quem o detenha! Conhecimentos em geografia e ciências naturais também podem ser decisivos na exploração do sertão.

- *Um instrumento musical refinado, como um violino ou uma flauta*, confere ao missionário um talento musical! Ele pode usar sua música para emocionar outros personagens e, com isso, abrir caminho para uma persuasão. Aproveite para perguntar ao jogador sobre essa habilidade inusitada e sobre o instrumento em si. Quem o ensinou? O que mais ele sabe tocar? Ele também compõe?
- Uma espingarda indica que o missionário espera encontrar situações difíceis pela frente, seja porque sente que vai precisar caçar, ou porque teme por sua segurança, ou mesmo porque espera encontrar algum tipo de resistência armada ao que pretende fazer. Seja como for, esta é uma decisão radical para um sacerdote cristão, mas que faz sentido em se tratando do **Sertão Bravo**. Convém perguntar como ele chegou a essa conclusão, se a posse de armas é sancionada (ou recomendada) pela sua ordem, se há restrições para seu uso e se ocorreu algum episódio no passado que a justifica sua necessidade. Depois, durante o jogo, procure por uma oportunidade onde o uso de uma arma causa um dilema para o missionário.

Agregados

O mais valioso patrimônio pessoal do missionário são os corações daqueles que o seguem. Ele não pode comandá-los, como fazem o Bandeirante ou o Chefe, e eles não vão segui-lo a qualquer parte. Porém, eles o consideram como um guia e uma referência moral. Certamente vão procurá-lo sempre que não souberem o que fazer e sempre darão ouvidos aos seus conselhos.

Há diferentes possibilidades para a composição deste grupo, que depende das escolhas que o jogador fizer em seu livreto. Ele pode optar por ser um líder em sua ordem, e seus seguidores serão, com ele, sacerdotes ordenados. Ou então, ele pode ter um rebanho a zelar: ou ele participa de um esforço de evangelização em uma missão e, com isso, tornou-se o guia espiritual de um grupo de indígenas convertidos; ou ele foi apontado como o pároco em alguma comunidade da colônia. Esta escolha diz muito sobre o que o jogador espera do jogo, e isso merece sua atenção. Pergunte a ele como ele foi parar ali, se foi por escolha própria ou por desígnio de seus superiores. Explore o passado, pergunte como foi a chegada dele ali, e como ele conquistou as pessoas. Preocupe-se em situá-lo de forma a criar ligações com os outros protagonistas. Se ele lidera uma missão ou uma paróquia, leve o jogo para lá. Se ele lidera um grupo de missionários, dê a eles uma missão ou pergunte qual é.

Depois, ele ainda precisa escolher as características de seus seguidores, escolhendo na lista correspondente. Suas escolhas definem rótulos para eles, o que vai ditar as consequências das jogadas de *recompensas*, que o missionário deve rolar a cada sessão. Veja o significado de cada rótulo mais adiante, em

Agregados, no Anexo I, p. 210. Mas mais que isto, estas características definem um contexto em que em que o missionário está mergulhado até o pescoço, quer ele goste disso ou não. Seja curioso: as atividades e as vulnerabilidades dessas pessoas revelam o que está se passando naquele lugar, e as suas crenças lhe dão pistas sobre quais dilemas você pode colocar diante do missionário. Pergunte sobre esses seguidores, peça nomes, pergunte sobre a família deles e sobre suas relações pessoais com o missionário. Depois, injete as respostas de volta na trama na forma de confissões, pedidos de ajuda, cobranças e acusações.

O PAI-DE-SANTO

Um instrumento do poder assombroso dos orixás, o Pai-de-Santo exerce sua vocação de levar a luz aonde quer que as trevas predominem, especialmente nos corações dos homens. Será sua sabedoria o suficiente para transformar o caos em harmonia?

Ponto Forte

O Pai-de-Santo aloca +2 em *intuição*, o que o permite, entre outras coisas, *sacar uma pessoa* e ter *Visões* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *Você está passando por dificuldade e eu posso lhe ajudar a encontrar forças para superar o que lhe aflige.*
- *Você está sofrendo mau-olhado e eu posso livrá-lo desta influência maligna.*
- *Você será vitorioso com a bênção do meu orixá e eu lhe ajudarei a conseguí-la.*

Jogadas Iniciais

O Pai-de-Santo começa com estas jogadas, além de mais uma que o jogador por escolher dentre as adicionais. Por conta de seus seguidores, ele também tem acesso às jogadas para comunidades.

Santo de Cabeça

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

Ao final da sessão, pergunte aos jogadores com os quais você cumpriu seus compromissos se eles consideram que você agiu de acordo com a qualidades de seu orixá. Se eles concordarem que sim, receba +1 moral.

Um Elegun nada mais é que alguém que passou por uma iniciação. No caso do nosso Pai-de-Santo essa é uma oportunidade para o jogador aprofundar em seu personagem, construindo sua relação pessoal com seu orixá. Aproveite para perguntar detalhes: como é a experiência de receber o orixá? O que é assustador para ele? O que isso lhe traz de bom? Pergunte sobre a personalidade do orixá, sobre como ele o vê (se é que vê), sobre os seus valores e atitudes. Pergunte também sobre o passado: como ele era diferente antes de ser iniciado? Quem o iniciou? O que era esperado dele?

Quando ao bônus em moral concedido no final da sessão, cabe reforçar que a decisão cabe unicamente ao jogador com o qual o acordo foi cumprido, conforme seu próprio critério.

A lista com os orixás, suas descrições, qualidades, ímpetos e poderes está disponível no livreto do Pai-de-Santo e também em *Orixás*, no Anexo I, p. 218.

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 os poderes funcionam brevemente e apenas de acordo com a necessidade.

Um ritual de purificação pode ser qualquer ato solene que o jogador defina como tal. Pergunte da primeira vez que ele acionar esta jogada: “o que significa purificação para o seu orixá, e como você a obtém?” Pode ser um banho com ervas, uma dança, um cântico, uma oblação ou o que quer que lhe pareça mais adequado. Daí para a frente, esse será o ato que desencadeia esta jogada.

O ritual de purificação permite ao jogador adquirir trunfos, mas é apenas quando ele os gasta que a incorporação de fato acontece. O orixá toma o controle do protagonista por breves instantes, o suficiente para manifestar seu poder, mas durante todo o tempo o jogador permanece no controle. Cabe, porém, pedir a ele que descreva como o pai-de-santo é afetado pela incorporação de um ser divino. Sua voz se torna irreconhecível? Seus olhos reviram? Talvez ele flutue no ar!

Os trunfos permanecem válidos enquanto não forem gastos, mas no máximo pela duração de uma sessão. Cada trunfo gasto permite a utilização de um dos poderes do orixá, dentre os que estão listados. Alguns resultam, na prática, em uma arma ou armadura mística, e neste caso suas particularidades estão relacionadas entre parêntesis. Alguns afetam o funcionamento de outras jogadas. Outros ainda representam efeitos ficcionais, que podem estar mais ou menos definidos, mas estão sempre sujeitos à sua avaliação do que é razoável. Tenha em mente também que esta lista não é definitiva: pode ser que no decorrer do jogo o jogador sinta a necessidade de incluir novos poderes para seu orixá. Não há nada de errado em expandir um pouco a lista! Siga sempre suas diretrizes e princípios para tomar decisões desse tipo.

Os efeitos são sempre temporários: duram apenas enquanto forem necessários e fizerem sentido. Assim, Omolu pode ocultar o pai-de-santo por um dia inteiro para que ele não seja percebido por seus inimigos, enquanto a espada invisível de Ogum ficará em suas mãos apenas durante a uma

cena de luta. O jogador pode especificar melhor o período de validade do efeito se quiser, ao gastar seu trunfo, mas geralmente seu bom senso será o suficiente para dizer quando tiver acabado. Considere que é o orixá que mantém a magia, e ele fará isso apenas pelo tempo que lhe interessar.

A lista com os orixás, suas descrições, qualidades, ímpetos e poderes está disponível no livreto do Pai-de-Santo e também em *Orixás*, no Anexo I, p. 218.

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Pai-de-Santo pode receber ao marcar experiência, sendo que uma delas pode ser escolhida no início do jogo.

Búzios

Quando jogar **búzios para obter orientação**, role *Visão* e trate todo resultado 7-9 como se fosse 10+. Além disso, com 10+, o mestre lhe revelará um presságio.

Calejado

Quando você **tenta persuadir alguém**, role +intuição ao invés de +presença.

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.

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.

Predestinado

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

Tralha

As posses iniciais do pai-de-santo estão voltadas para suprir suas atividades religiosas: colares de contas, um cachimbo, búzios e o que quer que o culto cotidiano do seu orixá exija. Estimule o jogador a pensar sobre isso perguntando sobre que objetos são esses e como ele os utiliza. Pergunte também sobre sua origem: se lhe foram dados e por quem, ou se ele mesmo os confeccionou e por qual motivo. Certamente não são objetos ordinários! Ele também recebe um patuá, com propriedades místicas, à escolha do jogador:

- *Azar: uma vez por sessão, repita a rolagem de uma jogada qualquer.*

- *Mau-olhado*: ignore resultados 10+ quando rolar ferimentos.
- *Mandingas*: toda rolagem feita contra você para afetá-lo por meios sobrenaturais é realizada com uma penalidade de -1.

Cada um destes efeitos funciona como uma vantagem para o pai-de-santo, que permanece enquanto ele estiver com seu patuá (geralmente, pendurado no pescoço). Mas isso funciona só com ele!

Agregados

Além dessas coisas simples, o pai-de-santo pode contar com o patrimônio que sua posição lhe oferece: a devoção de seus seguidores. Ele não pode comandá-los, como fazem o Bandeirante ou o Chefe, e eles não vão segui-lo a qualquer parte. Mas como seu guia e líder espiritual, certamente vão procurá-lo sempre que não souberem o que fazer, e sempre darão ouvidos aos seus conselhos.

A escolha que o jogador fizer aqui define se ele está inserido em uma comunidade autônoma em um quilombo ou em um centro colonial onde seus seguidores, e talvez até ele mesmo, vivem na condição de escravos. Preste atenção a esta escolha. Entre um quilombo oculto em algum lugar do sertão e uma vila colonial, onde os negros formam um submundo, há muitas diferenças. E a trama do seu jogo deve acomodá-las.

Se seus seguidores estiverem em um senzala, pergunte sobre como é a vida deles: no que eles trabalham, como são suas relações. Pergunte se alguns deles estão livres para ao menos ir e vir pela vila, se lhes é permitido reunir-se em algumas ocasiões, e quais são essas. Pergunte também se há negros alforriados por ali, e como eles são vistos e se relacionam com os que estão em cativeiro.

Se seus seguidores estiverem em um quilombo, pergunte como é o lugar, como ele se organiza. Quem é o líder? Como as tarefas são distribuídas? O que eles produzem e o que tem que ser trazido de fora? E como eles fazem isso?

Depois, ele ainda precisa escolher as características de seus seguidores, escolhendo na lista correspondente. Suas escolhas definem rótulos para eles, o que vai ditar as consequências das jogadas de *recompensas*, que o pai-de-santo deve rolar a cada sessão. Veja o significado de cada rótulo mais adiante, em *Agregados*, no Anexo I, p. 210. Estas características definem como é cultura, quais são as crenças e quais são as vulnerabilidades daquela comunidade. Você pode e deve aproveitar essas informações para moldar os conflitos e os obstáculos para o pai-de-santo. Pergunte sobre esses seguidores, peça nomes, pergunte sobre a família deles e sobre suas relações pessoais com o pai-de-santo. Depois, injete as respostas de volta na trama na forma de responsabilidades, pedidos de ajuda, cobranças e acusações.

O PAJÉ

Portador de conhecimentos ancestrais, o Pajé conhece os caminhos para navegar entre o visível e o invisível, conectando o homem à natureza profunda. Será ele capaz de guiar seu povo por esses caminhos sem que ele mesmo se perca em um mundo em transformação?

Ponto Forte

O Pajé aloca +2 em **noção**, o que o permite, entre outras coisas, *sacar um lance* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *Você não faz idéia do perigo em que está se metendo. Eu o guiarei em segurança.*
- *Você está vulnerável e sua fraqueza pode lhe derrotar. Eu o tornarei forte e invencível.*
- *O problema que você tem nas mãos pode ser facilmente resolvido se você colocar em uso aquilo que eu sei.*

Jogadas Iniciais

O Pajé começa com estas jogadas. Por conta de seus seguidores, ele também tem acesso às jogadas para comunidades.

Mãe Natureza

Você é portador de um conhecimento ancestral acerca das propriedades medicinais e utilitárias da fauna e flora locais. Muito mais que apenas plantas e animais, são fontes de poder, que você **sempre sabe como encontrar, extrair e aplicar**. Você pode dizer que *nasceu sabendo* quando se tratar desse assunto.

Na visão de mundo de um pajé, plantas e animais são mais do que isso, são manifestações de um poder mágico que nos cerca. E sua especialidade é justamente manipular este poder. As principais fontes de poder para o pajé, as que são geralmente mais úteis, estão listadas em seu livreto, mas os seus conhecimentos se estendem sobre toda a fauna e flora nativas.

Não tão fácil

Quando você **procura por uma planta ou animal considerados raros**, role +noção. Com 10+ você encontra exatamente o que procura. Com 7-9 você encontra o que quer, mas com um porém. O mestre escolhe:

- Você precisa da ajuda de alguém que conheça melhor a região.
- Está em um lugar protegido ou de difícil acesso.
- Será preciso viajar para encontrar aquilo.
- Você encontra algo parecido, que pode servir.

Plantas ou animais raros são aqueles que não são encontrados com facilidade no sertão, seja porque habitam ambientes específicos, porque só aparecem em épocas específicas ou, no caso dos animais, porque são bons em se esconder. Isso abrange todas as fontes de poder forte e, à seu critério, uma ou outra fonte de poder fraco. Ao definir algo como raro, certifique-se de que isso está de acordo com os seus princípios.

Procurar uma planta ou animal raro significa se embrenhar na mata e realmente empreender uma caçada. Isso pode levar bastante tempo, mas o jogador deve rolar os dados antes de partir. Uma falha significa que ele partiu em sua busca mas vai voltar de mãos vazias (se é que ele vai voltar). Já com um acerto, o jogador pode contar que vai conseguir o que está buscando, mas pode ser que mais ações sejam necessárias até que ele coloque as suas mãos naquilo definitivamente. Se seu alvo for um animal hostil, por exemplo, pode ser que ainda seja necessária outra jogada para abatê-lo ou aprisioná-lo. E se o resultado for 7-9, haverá alguma outra complicação que você deve escolher da lista. Ou então, se a trama ainda estiver em aberto e você quiser improvisar, peça para o próprio jogador escolher!

- *Você precisa da ajuda de alguém que conheça melhor a região* significa que ele precisa de um guia para encontrar onde aquilo se esconde. Escolha esta opção para introduzir um novo personagem coadjuvante, para estabelecer uma ligação do pajé com um já existente ou com outro protagonista. Dependendo de quem for, pode ser que o pajé ainda tenha que negociar sua ajuda, o que pode desencadear outra jogada. Entretanto, uma vez que ele tenha conseguido convencer o guia a ajudá-lo, seu sucesso em encontrar que procura está garantido.
- *Está em um lugar protegido ou de difícil acesso* implica em acrescentar um novo obstáculo aos esforços do pajé. Faça com que ele tenha que se arriscar: escalar, nadar, se enfiar em um mangue ou enfrentar uma fera ou outra ameaça.
- *Será preciso viajar para encontrar aquilo* significa que o que ele quer não pode ser encontrado nessa região. Escolha esta opção para manter o pajé afastado dos acontecimentos por um tempo ou,

melhor ainda, para conduzir os protagonistas a uma aventura perigosa pelo sertão. Neste caso, se o jogador decidir investir seu o tempo e os recursos necessário para ir até lá, dê a ele o que ele procurava.

- *Você encontra algo parecido, que pode servir* significa que o pajé não achou o que queria, mas encontrou algo que também pode ser útil. O que é depende do que ele pretendia fazer com aquilo que buscava. Ofereça algo que tenha o mesmo efeito mas seja mais fraco, dure menos tempo, demore mais tempo para preparar ou tenha efeitos colaterais piores, e deixe que o jogador decida se quer mesmo usá-lo.

Pajelança

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

Esta é a jogada para quando o pajé exerce seu conhecimento milenar de como extrair e aplicar o poderes da natureza para obter efeitos espetaculares. O ritual pode abranger dança, cânticos, recitações, aplicação de pintura corporal, a execução de algum tipo de artesanato, pode exigir jejum, flagelação, ou que o sujeito se exponha a um determinado esforço ou execute uma determinada sequência de ações; mas sempre haverá o consumo da substância relacionada àquele poder. O preparo dessa substância geralmente é grande parte do ritual. Seja qual for sua matéria prima, pode ser que ela tenha que ser raspada, triturada, espremida, peneirada, decantada, lavada, torrada, seca, cozida, assada, defumada, calcinada e misturada com cinzas, transformada em pasta, pó ou líquido; pode ser que ela tenha que ser preparada com antecedência ou precise estar fresca; para então ser comida, bebida, aplicada diretamente sobre a pele ou sobre feridas, aspirada, fumada ou simplesmente queimada para produzir fumaça. Todas as fontes de poder listadas no livreto do pajé trazem uma indicação de como aquela substância é comumente utilizada, use isso como um guia mas não fique restrito.

Trabalhe com o jogador para definir como é o ritual: defina como ele funciona em linhas gerais e peça para ele preencher os detalhes, ou vice-versa. É importante que o ritual tenha alguma complexidade, mas em geral isso não pode atrasar muito o desenrolar do enredo. Tendo isso em vista, vocês podem acordar que o pajé já tinha a substância preparada com antecedência. Ou então pode ser que o ritual realmente leve algum tempo, mas você corta logo para o dia seguinte. Adote uma dessas duas abordagens quando parecer que o

problema em questão é algo marginal e não tem por que prolongá-lo. Todavia, se o propósito da pajelança for resolver um problema central para a trama, fique à vontade para dificultar um pouco a execução do ritual: diga que a substância tem que ser fresca, que o local precisa ser preparado meticulosamente ou que executar todas as etapas leva um dia inteiro, ou até mais. Um ritual que tenha um significado realmente forte para uma tribo pode ter que envolver a todos em sua execução, e pode até mesmo ser associado a um *festival*. Seja como for, seja coerente: uma vez que um ritual tenha sido executado de uma determinada maneira para obter determinado efeito, é assim que ele é, e da próxima vez os requisitos serão os mesmos. É o pajé quem executa esta jogada e rola os dados, mas os poderes daquela substância são sempre conferidos a quem a consumiu. Assim, ou o pajé é o próprio beneficiado ou ele administra a substância a outro personagem. Esta pessoa é quem sentirá os efeitos e, em caso de falha, também as consequências. Em se tratando de outro protagonista, se o ritual envolver uma das fontes de poder fortes, ele também executa uma jogada: Nas mãos do pajé. As consequências das duas jogadas são independentes: enquanto o resultado da *pajelança* determina o quanto o Pajé foi bem-sucedido em extrair os poderes daquela fonte, o de Nas mãos do pajé determina se o sujeito é capaz de permanecer no controle de suas ações. Veja mais sobre isso adiante.

Um acerto do pajé permite ao sujeito acessar todo o poder da fonte de poder utilizada. Isso significa que ele pode utilizar cada um dos poderes listados no livreto do pajé. Alguns tem um efeito mecânico bem definido, como “cura 2 pontos de doença” ou “conferir +1 prolongado para casca” (prolongado e brevemente são variações de contínuo, veja *Modificadores*, no capítulo I, p. 24, para maiores detalhes). Outros afetam o funcionamento de outras jogada, como “aciona *sacar um lance* com sucesso automático”. Outros ainda tem efeitos puramente ficcionais, como “permite enxergar e se comunicar no plano astral”. Na prática, estes são oportunidades para o desenvolvimento da trama.

Sempre descreva as sensações que acompanham o efeito. Aqui uma sugestão para a secreção do sapo Kambô:

Logo depois da picada você sente uma espécie de náusea, seguida de uma vontade irresistível de vomitar. Suas entranhas começam a se revirar, e você sua frio. É como se seu corpo quisesse colocar tudo o que não lhe pertence para fora. Mas em pouco tempo essa sensação passa, ou talvez você tenha deixado de percebê-la. Isso porque fora de você tudo está diferente agora. Subitamente você tem a consciência de tudo o que se movimenta ao seu redor: o ar escorrendo em uma leve brisa e agitando as copas das árvores, cada galho que se balança, cada folha, a língua do cachorro bebendo água ali perto, a carreira de formigas correndo no chão. Você até percebe um movimento sob seus pés: seriam as minhocas escavando a terra? Enquanto sua

percepção estiver aumentada desse jeito, você joga jeito com +1.

Com um resultado 7-9, uma complicação acontece: o efeito colateral listado junto aos poderes daquela fonte também entra em ação. Estes indicam reações desagradáveis e prejudiciais, semelhantes aos sintomas de uma doença (no nosso exemplo, a náusea poderia evoluir para uma desintéria), e alguns deles incluem debilidades que vão afetar o personagem temporariamente (no exemplo seria +nervoso). Você pode escolher descrever um ou mais sintomas, mas se houver uma debilidade ela deve sempre ser ativada.

Em caso de falha, todos os poderes e efeitos colaterais ainda estão na mesa, mas você está no controle. É neste momento que você pode mostrar aos jogadores que estes extratos vegetais ou animais são mais do que substâncias químicas: faça parecer que há uma entidade viva em ação aqui! Os poderes agem de acordo com seu ímpeto, talvez até de forma inteligente e com um propósito próprio. Sua ação pode ser apenas drenar as forças do personagem, forçando seu metabolismo a agir de acordo com a sua natureza. Mas, especialmente em se tratando de poderes fortes, eles podem provocar alucinações, adulterando a percepção dos personagens ou mesmo produzindo manifestações que interagem com ele: vozes, visões fantásticas, seres apavorantes ou transcendentais. Essas manifestações podem ser portadoras de algum tipo de mensagem, vá em frente use isso para *dar sinais de uma ameaça iminente* ou *revelar uma verdade desagradável*. Se preferir, apenas *revele algo incrivelmente belo*. Todos os poderes fortes conduzem de alguma forma ao plano astral, então não hesite em transportá-lo para lugares distantes ou mesmo para um universo totalmente descolado da realidade. Esta é uma excelente oportunidade para o jogador invocar uma *visão*, diga isto a ele!

Todos os efeitos passam com o tempo. Considere que não há porquê eles permanecerem ativos depois de já terem afetado o desenrolar da trama.

Além das fontes de poder listadas, vocês estão livres para criar outras e atribuir propriedades especiais a elas. No fim da lista do livreto do pajé há um indicação de como fazer isto. Ouça as sugestões do jogador e acrescente um ímpeto e efeitos colaterais. Lembre sempre de seguir suas diretrizes e princípios em decisões desse tipo.

A lista das fontes nativas de poder, com seus respectivos poderes, ímpetos e efeitos colaterais, pode ser encontrada o livreto do Pajé e também em *Fontes Nativas de Poder*, no Anexo I, p. 216.

Jogadas relacionadas às fontes nativas de poder

Estas duas jogadas se tornam disponíveis para todos os protagonistas quando houver um Pajé entre eles. Elas são acionadas quando eles fazem uso de uma das fontes de poder forte dele.

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 debilidade associada àquela substância em caráter prolongado ou perde o controle. Com uma falha, a natureza está no controle.

Ao final, avalie se a experiência lhe impressionou. Em caso afirmativo, diga isto ao Pajé e ele recebe +1 moral.

Quando um protagonista se submete aos cuidados do pajé em uma pajelança, seja por vontade própria ou não, e a fonte de poder utilizada é uma das fortes, esta jogada é acionada. Ela acontece de forma independente da rolagem do pajé e é acionada mesmo que ele falhe na pajelança.

Enquanto o resultado daquela jogada determina o quanto o Pajé foi bem-sucedido em extrair os poderes da fonte utilizada, o desta determina se o sujeito é capaz de permanecer no controle de suas ações. Assim, em uma falha, ou se esta for a escolha do pajé em um resultado 7-9, o jogador perde temporariamente o controle das ações de seu personagem. Isso significa que caberá a você determinar as ações do protagonista durante ou imediatamente depois do ritual. Faça com que ele aja de acordo com o ímpeto daquele poder, de forma inesperada, mas lembre-se que tudo o que você realmente faz é uma jogada do mestre, sempre seguindo suas diretrizes e princípios. Assim, faça algo interessante, mas nunca definitivo. Mostre ao jogador o que significa perder totalmente o controle: ele está alucinando, privado de razão, com suas inibições suspensas e seus instintos primitivos no comando! Logo em seguida, devolva a ele seu personagem, e pergunte: “agora, você se lembra de tudo o que aconteceu?”

Com um 7-9, o pajé também pode escolher pegar leve e evitar que o companheiro perca o controle. Neste caso, mesmo que o resultado da *pajelança* seja positivo, o protagonista sofrerá uma debilidade em caráter prolongado, ou seja, algo pior do que o normal. Aquilo realmente fez mal para ele!

A combinação dos resultados de *pajelança* e *nas mãos do pajé* pode ficar um pouco confusa, então aí vai o detalhamento de cada possibilidade:

- **O pajé tira 10+ e o sujeito 10+:** o sujeito acessa os poderes da fonte, sem efeitos colaterais, e permanece no controle.
- **O pajé tira 10+ e o sujeito 7-9:** o sujeito acessa os poderes da fonte, sem efeitos colaterais, mas

o pajé tem que escolher se ele perde o controle ou ganha uma debilidade prolongada.

- **O pajé tira 10+ e o sujeito 6-:** o sujeito acessa os poderes da fonte, sem efeitos colaterais, mas perde o controle temporariamente.
- **O pajé tira 7-9 e o sujeito 10+:** o sujeito acessa os poderes da fonte, mas há efeitos colaterais, e ele permanece no controle.
- **O pajé tira 7-9 e o sujeito 7-9 :** o sujeito acessa os poderes da fonte, mas há efeitos colaterais e o pajé tem que escolher se ele perde o controle ou ganha uma debilidade prolongada.
- **O pajé tira 7-9 e o sujeito 6-:** o sujeito acessa os poderes da fonte, mas há efeitos colaterais e ele perde o controle temporariamente.
- **O pajé tira -6 e o sujeito 10+:** o poder age à sua própria maneira, mas o sujeito permanece no controle.
- **O pajé tira -6 e o sujeito 7-9:** o poder age à sua própria maneira e o pajé ainda escolhe se ele perde o controle ou ganha uma debilidade prolongada.
- **O pajé tira -6 e o sujeito 6-:** o poder age à sua própria maneira e o sujeito ainda perde o 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 debilidade associada;
- Manter o controle;

Independente do resultado, entram em ação os efeitos colaterais.

Sendo as substâncias utilizadas pelo pajé uma fonte própria de poder, elas ainda agem mesmo sem a presença dele. Assim, se um protagonista decidir tentar utilizá-la da mesma forma que viu ou ouviu falar que o pajé faz, ainda existe uma chance de ele conseguir alguma coisa. Exceto que, sem o conhecimento milenar do pajé, pode ser que isso não acabe bem. Nestes casos, esta jogada é acionada.

O protagonista curioso sempre sofre os efeitos colaterais. Além disso, conforme suas escolhas, pode:

- *Obter um efeito positivo:* apenas um dentre os poderes listados para aquele fonte de poder. Ele escolhe.
- *Não receber a debilidade associada:* a menos que ele opte por esta alternativa, ele recebe imediatamente a debilidade que estiver listada como efeito colateral daquela fonte.
- *Manter o controle:* a menos que ele opte por esta alternativa, ele perde o controle, como em *nas mãos do pajé*.

Jogadas Adicionais

Estas são as jogadas que o Pajé pode receber ao marcar experiência.

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.

Lógica Ancestral

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

Percepção Extrassensorial

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

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).

Veneno

Quando você **prepara um veneno**, escolha uma fonte de poder e uma forma de aplicação:

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

Então, role +noção. Com 10+, você recebe 3 trunfos. Com 7-9, 2. Depois que a vítima for envenenada, gaste seus trunfos para definir como o veneno age (podendo escolher uma opção mais de uma vez):

- causa +1 ferimento penetrante;
- avança +1 como uma doença não-contagiosa, manifestando um dos efeitos colaterais como sintoma (a seu critério).

Tralhas

O pajé tem acesso às armas mais comuns que estão à disposição dos nativos: ele escolhe entre um cajado e um arco e flecha. Mas a ferramenta mais importante de um pajé é seu maracá. Há algo especial sobre o som ritmado que ele produz, ou sua fabricação cuidadosa, que permite ao pajé alcançar além das fronteiras do nosso mundo e operar maravilhas. Ao criar um pajé o jogador deve escolher a origem de seu instrumento:

- *Você mesmo o fabricou, durante seu ritual de iniciação* significa que é um instrumento ligado ao desenvolvimento pessoal do personagem. Nesse caso, pergunte como foi a sua iniciação: se o caminho para se tornar um pajé foi ele quem escolheu ou se ele foi escolhido, sobre como foi o aprendizado e a iniciação, sobre como será uma vez que ele se for.
- *Foi herdado de seu mestre quando ele lhe transmitiu o cargo de Pajé* significa que é um instrumento ligado ao cargo. Nesse caso, pergunte sobre a história do objeto. E sobre o seu antecessor. Ele foi seu mestre? Seu parente? Ainda está vivo? Pergunte também sobre como foi o processo para ele chegar até as mãos do personagem, como ele fez por merecê-lo, e o que ele representa para ele. Pergunte também sobre o seu sucessor: se ele já tem alguém em vista ou se isso será decidido com o tempo.

O pajé também pode contar como sua posse uma coleção de plantas que ele cultivava especialmente para usar em suas preparações. Elas foram plantadas e são cuidadas de forma cuidadosa, segundo antigos ritos, quicá há várias gerações, e o pajé é ao mesmo tempo seu agricultor e seu guardião. O jogador pode escolher até 4 vegetais dentre os listados em seu livreto, e eles podem estar reunidos em uma horta ou espalhados por um território. Deixe que o jogador decida isso e pergunte mais detalhes. Se for uma horta, pergunte onde ela fica e como está organizada. Se não for, pergunte onde está cada planta, e por qual motivo elas estão lá. Quando ele utiliza uma dessas plantas vantagem é significativa: o resultado 7-9 em *pajelança* é tratado como 10+. Assim, a horta de um pajé será muito importante para ele, e isso tornará pessoal qualquer ameaça que a alcance. Use isso a seu favor!

Agregados

Assim como o Pai-de-Santo e o Missionário, o Pajé também lidera um grupo de seguidores. Ele não pode comandá-los, como fazem o Bandeirante ou o Chefe, e eles não vão segui-lo a qualquer parte. Mas como seu guia e líder espiritual, certamente vão procurá-lo sempre que não souberem o que fazer, e sempre darão ouvidos aos seus conselhos.

O jogador deverá fazer algumas escolhas para definir os rótulos de seus seguidores, que por sua vez vão ditar as consequências das jogadas de *recompensas*, que o pajé deve rolar a cada sessão.

Veja o significado de cada rótulo mais adiante, em *Agregados*, no Anexo I, p. 210. Mas mais do que isso, estas escolhas também definem como é a cultura daquela tribo, quais são suas forças e suas vulnerabilidades, e o que se passa com ela no momento presente, mesmo que os seguidores do pajé não sejam necessariamente todos os membros da tribo. Preste atenção a estas informações para poder trazê-las à tona durante o jogo, especialmente na forma de dilemas e conflitos. Para isso, pergunte sobre esses seguidores, peça nomes, pergunte sobre suas famílias e seus clãs, e esclareça a relação deles com o pajé. Então, o caminho estará aberto para introduzir responsabilidades, confissões, pedidos de ajuda, cobranças e acusações.

O SOLDADO

Um especialista na arte do combate, o Soldado é um lutador em busca de uma causa. Disciplinado, experiente e fatal, ele inspira medo em seus inimigos e segurança em seus aliados. Mas de que lado ele está?

Ponto Forte

O Soldado aloca +2 em **casca**, o que o permite, entre outras coisas, *ameaçar* e *sair na porrada* com facilidade.

Objetivo

Estas são as alternativas à disposição do jogador para inspirar a definição de sua *meta*:

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

Acordos

Estas são as propostas que o jogador pode fazer para firmar um *compromisso* com outro protagonista:

- *A sua segurança, de seus bens e do seu pessoal, está ameaçada, e eu posso protegê-lo.*
- *O que você quer fazer requer disciplina e estratégias militares. Apenas comigo ao seu lado isso pode dar certo.*
- *Eu compro sua briga! Vou lhe entregar a cabeça de seu inimigo.*

Jogada Inicial

O Soldado começa com esta jogada, além de mais duas que o jogador pode escolher: uma entre os aprimoramentos e outra entre os métodos.

Escrúpulos

Quando **desobedecer ordens**:

- para permitir que alguém escape, ileso;
- fingindo não ter visto alguma coisa;
- para satisfazer um desejo particular;
- para desafiar abertamente uma autoridade;

o mestre escolhe:

- alguém fica em dívida com você;
- você descobre algo novo e perigoso;
- você recebe +1 moral.

Esta jogada fundamental do Soldado é desencadeada quando qualquer uma das quatro condições ocorrem. Todas elas implicam no soldado desobedecer alguma ordem que tenha recebido para fazer alguma coisa por iniciativa própria:

- *Para permitir que alguém escape, ileso*, implica em ele ajudar alguém a fugir, ativa ou passivamente. Deixar-se convencer a liberar um escravo que deveria capturar, por exemplo, ou ajudar um condenado a fugir da prisão.
- *Fingindo não ter visto alguma coisa* significa negligenciar um dever de vigilância. Por exemplo,

fingindo não ter visto uma conversa entre um rapaz pobre e a filha do intendente, de quem ele é guarda-costas.

- *Para satisfazer um desejo particular* significa desobedecer ordens por interesse próprio. Tomar um porre no armazém quando há uma proibição de beber em serviço, por exemplo.
- *Para desafiar abertamente uma autoridade* pode significar qualquer recusa em obedecer uma ordem que seja declarada abertamente. Recusar-se a matar um prisioneiro, por exemplo.

Sempre que uma atitude do jogador se encaixar em umas dessas condições, ele recebe alguma forma de benefício à sua escolha, conforme o que fizer mais sentido na hora:

- *Alguém fica em dívida com você* implica que um personagem diretamente beneficiado com a atitude do soldado reconhece a generosidade do ato, mesmo que implicitamente, sem dizer nada. A filha do intendente que teve uma brecha para conversar com o namorado, por exemplo. A dívida é algo abstrato, mas em se tratando de outro protagonista isso conta como um sacrifício, e portanto o soldado pode pegar uma ficha de moral dele.
- *Você descobre algo novo e perigoso* significa que, de alguma forma, ultrapassar os limites de seu dever revelaram ao soldado alguma coisa inesperada. Talvez ele descubra estar em um caminho perigoso, ou talvez ir a um lugar novo revele uma ameaça que até então estava oculta. Ajudar o escravo a fugir, por exemplo, pode revelar a presença de um quilombo agressivo. Ou então pode ser que a revelação venha como uma consequência da desobediência: o perigo pode vir justamente de seus superiores. Ao recusar-se a matar o prisioneiro, por exemplo, o soldado pode despertar o lado cruel e implacável de seu capitão.
- *Você recebe +1 moral* significa que o soldado simplesmente se sente mais satisfeito consigo mesmo. O ganho de moral, neste caso, reflete o ganho de autoconfiança. Escolha esta opção quando nenhuma das outras fizer sentido.

É possível que o jogador encontre nesta jogada uma forma fácil de se dar bem. Não há nada de errado com isso, mas ele pode acabar descobrindo que desobedecer ordens com muita frequência pode acabar lhe custando o posto, a dignidade, ou mesmo a vida! Este é um dilema que pode e deve ser explorado! Apenas faça com que o cenário reaja de forma apropriada ao que ele fizer.

Aprimoramentos

Estas são jogadas que o Soldado pode receber ao marcar experiência, sendo que uma delas deve ser escolhida no início do jogo. Este grupo reúne jogadas com vantagens mecânicas simples, mas que ajudam o jogador a caracterizar a experiência, o talento e treinamento que o soldado recebeu. Sempre pergunte: “por que?”

Casca Grossa

Você tem +1 armadura.

Durão

Quando **estiver na pressão**, role +casca ao invés de +calma.

Mestre

Escolha um grupo de armas.

- Armas Ancestrais
- Armas de Corte
- Armas de Fogo
- Desarmado

Sempre que causar ferimentos usando uma delas, adicione +1 dano.

Olho no Olho

Quando **sacar uma pessoa durante um combate**, role com +1.

Sagaz

Quando **sacar um lance durante um combate**, role com +1.

Valentão

Quando você **agir de forma ameaçadora para persuadir alguém**, isso conta como uma forma de influência, role com +casca ao invés de +presença.

Métodos

Estas são jogadas que o Soldado pode receber ao marcar experiência, sendo que uma delas deve ser escolhida no início do jogo. Este grupo reúne jogadas com implicações maiores para a ficção, permitindo ao soldado demonstrar capacidade tática, de liderança, sua iniciativa e determinação. Sempre pergunte: “como você faz isso?”

Grito de Guerra

Quando você **prepara um bando para o combate**, dizendo o que esperar, compartilhando sua experiência e encorajando-os, role +presença. Com 10+, escolha 2. Com 7-9, 1. Enquanto você estiver lutando ao lado deles:

- Eles lutam como se fossem um bando maior: dano +1
- Eles se lutam com prudência e se protegem: armadura +1
- Eles aproveitam uma vantagem: +1 adiante
- Eles lutam fielmente até o fim: ninguém se rende.

Indomável

Quando **entrar em combate**, 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 o combate, gaste seus trunfos para:

- Incapacitar ou desarmar um personagem coadjuvante que esteja a seu alcance.
- 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.

Lista Negra

Ao final da sessão, nomeie um inimigo que te prejudicou (a seu critério), anote aquele nome e anuncie ao grupo. Quando conseguir derrotá-lo, receba +1 moral.

Perigoso

Depois de um ataque bem sucedido, role +presença. Com 10+ você tem 2 trunfos. Com 7-9, 1 trunfo. Gaste um trunfo para fazer contato visual com um personagem coadjuvante presente, que vai travar ou hesitar, 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.

Tocaia

Quando você **planeja um ataque furtivo e sem escrúpulos**, role +noção. Com um acerto, você sabe exatamente como, quando e onde atacar para pegá-los desprevenidos. Receba +1 adiante para colocar o plano em prática. Com 10+ você diz como será. Com 7-9 o Mestre lhe diz como deve ser. Com 6- você ainda diz como deve ser, mas não há nenhuma garantia que dê certo. Se resolver arriscar mesmo assim, receba +1 moral.

Tralha

A primeira escolha que o jogador deve fazer relativa à tralha do soldado é um jeito de conectar o personagem com ao contexto do jogo. Ele escolhe qual a sua origem:

Uma pequena comunidade perdida no Sertão, pode ser uma aldeia, um quilombo, uma missão jesuíta, um pequeno arraial ou mesmo uma fazenda. Aqui o soldado é um expoente militar, e isso lhe dá respeito suficiente para ele ser capaz de reunir em torno de si um pequeno bando (pequeno, dano 2, armadura 0). Seja curioso e pergunte ao jogador quem são essas pessoas, e porque elas o seguem. Pergunte também como é a vida naquele lugar e qual papel ele desempenha ali. Optar por esta origem dá ao jogador a possibilidade de escolher uma arma ancestral extra.

A civilização, significa que o soldado é, de fato, membro das forças coloniais. Com isso, ele terá uma função a desempenhar, e receberá uma remuneração adequada ao seu posto. Ele pode estar designado a servir em um forte ou um quartel, como parte de uma guarnição, ou pode estar participando de alguma campanha militar, quiçá em uma missão de desbravamento do sertão! Trabalhe com o jogador para definir qual sua função, e pergunte sobre como é sua vida militar: quais são suas tarefas cotidianas, quem é seu superior e como ele trata seus subordinados, quem é seu comandante. Pergunte se ele já esteve em combate, se em seu posto há ação com frequência, e sobre como está a moral da tropa. Se o jogador optar por esta origem, você terá bastante flexibilidade para colocá-lo onde a trama pedir, bastando dizer que é uma ordem! Use isso para colocá-lo no centro da ação e também para criar o máximo de dilemas que puder! Esta origem também permite ao soldado ter os melhores equipamentos: um colete de couro rígido (armadura 2), uma opção extra para uma de suas armas e equipamento de viagem. No geral, suas posses são consideradas modestas e valem 2 escambos.

Melhor não tocar nesse assunto, é uma opção que deixa em aberto o passado do personagem. Será ele um foragido? Um degredado enviado para a colônia como mão-de-obra barata? Um aventureiro em busca de ouro e fama? Um soldado aposentado? Como mestre, cabe a você tocar, sim, no assunto, e estimular o jogador a construir um histórico interessante. Esta opção dá a ele um equipamento razoável: um gibão surrado (armadura 1), equipamento de viagem e uns trocados, no valor de 1 escambo.

Feita essa opção inicial, o jogador poderá escolher um conjunto de armas que melhor represente sua situação:

duas armas ancestrais, uma opção e mais uma jogada adicional. (e isto significa que o jogador poderá escolher, imediatamente, mais uma jogada do soldado)

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

A lista de armas ele encontra em seu livreto, e também em *Armas*, no Anexo I, p. 212. As opções são melhorias que ele pode aplicar às suas armas, conforme as possibilidades listadas entre parêntesis para cada uma delas.

O soldado é o único ofício que tem acesso a qualquer arma, mas se as armas escolhidas pelo jogador não forem condizentes com suas origens cabe pedir uma explicação. Boas histórias podem sair daí. Por exemplo: talvez o guerreiro índio tenha um mosquete porque o ganhou de presente de um caraíba cuja vida ele tenha salvado. Ou então talvez ele o tenha retirado das mãos do cadáver desse mesmo caraíba! Enfim, o jogador pode escolher como achar mais adequado.

ANEXO I: LISTAGENS

AGREGADOS

Isto se aplica aos bandos e comunidades liderados pelo Bandeirante, o Chefe, o Missionário, o Pai-de-Santo e o Pajé, ou por qualquer um que no decorrer do jogo alcance uma posição de liderança equivalente.

Tamanho

Um *bando* é considerado:

- **pequeno** com aproximadamente 20 homens;
- **médio** com aproximadamente 40 homens;
- **grande** com aproximadamente 60 homens;
- uma **milícia** com 100 homens ou mais.

Um *povoado* é considerado:

- **pequeno** com aproximadamente 150 habitantes;
- **médio** com aproximadamente 300 habitantes;
- **grande** com aproximadamente 750 habitantes;
- uma **vila** com 1500 ou mais habitantes.

Seguidores são considerados:

- **poucos**, se forem cerca de uma dúzia;
- um grupo **razoável** se forem cerca de 30 almas;
- **muitos**, se forem cerca de 75 almas;
- e uma comunidade **considerável**, se forem 150 ou mais almas.

Rótulos para Agregados

* *Povoados e seguidores* são considerados, ambos, *comunidades*

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. *para comunidades:* quando houver sobra, você pode dispor dessa quantidade.

crescimento: quando há um saldo positivo sua população aumenta em cerca de 10%

deserção: em um aperto o número deles diminui.

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

doença: *para comunidades:* em um aperto uma doença se instalou e você está exposto. *para bandos:* se vocês não tomarem cuidado, vocês podem pegar uma doença.

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).

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

juízo: em um aperto eles vão colocar a culpa em você e vão agir.

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: *para comunidades:* em um aperto suas responsabilidades para com alguém de fora se tornam urgentes e pesadas. *para bandos:* você tem uma dívida com alguém e essa pessoa pode exigir que a tropa lhe faça um serviço.

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).

orgulho: representa a auto-estima de um grupo, o que o mantém coeso. Quando houver sobra, isso pode ser usado em um *festival*.

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.

sintonia: quando houver sobra você tem acesso à jogada *sintonia*.

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

ARMAS

Estas são as armas mais comumente encontradas na Terra de Santa Cruz. Não se trata de uma lista definitiva, e sim do conjunto de armas que estão disponíveis para os jogadores em seus livretos. Se por alguma razão, no decorrer do jogo, vocês sentirem a falta de alguma outra arma, sintam-se livre para inventar suas características usando estas como referência.

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 de Corte

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 / Espingarda (dano 2, médio, penetrante, recarga, opção: raiada)

Mosquete (dano 3, longo, recarga, trambolho, opção: baioneta)

Rótulos para Armas

afiado: corta que é uma beleza, dano +1;

alcance: corpo a corpo (1m) < perto (3m) < curto (15m) < médio (50m) < longo (150m);

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;

munição em dobro: para quando não houver um paiol no caminho;

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;

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.

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 *Sant'Anna*. *Ímpeto*: seduzir. *Vontade*: exclusividade.

A furiosa guerreira negra **Ezili Dantor**, a protetora das mulheres e vingadora dos excluídos. Gosta de carne de porco e rum. Também conhecida como *Mama Dantô* ou *Joana D'Arc*. *Ímpeto*: lutar. *Vontade*: proteger os fracos.

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 *Papa Ghede* e *São Martinho de Porres*. *Ímpeto*: ofender. *Vontade*: assassinato.

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 *Exu*, *Pambu Njila* e *Papa Legba*. *Ímpeto*: atentar. *Vontade*: sacrifício pessoal.

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 *Anima Sola*. *Ímpeto*: amaldiçoar. *Vontade*: vingança.

_____, um fantasma preso entre este mundo e o próximo. Alguma coisa particular do mundo mortal será do seu agrado. Também conhecido como *ghede*, *egun* e *caboclo*. *Ímpeto*: desesperar-se. *Vontade*: redenção.

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 *genius loci*. *Ímpeto*: advertir. *Vontade*: paz.

FERAS

Para esta categoria de ameaças, há rótulos especiais:

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 uma 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.

FONTES NATIVAS DE PODER

Poderes Fortes:

Jurema, a árvore da eternidade. *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). *Ímpeto*: entorpecer. *Efeitos colaterais*: embriaguez, desidratação, ressaca, +debilitado.

Kambô, o sapo purgante. *Poderes*: confere +1 prolongado para jeito (ou -deficiente), elimina venenos e feitiços. *Ímpeto*: purgar. *Efeitos colaterais*: enjôo, desintéria, calor, +nervoso.

Lírio, a erva-do-diabo. *Poderes*: Confere +1 prolongado para casca (ou - debilitado), aciona *sacar um lance* com sucesso automático. *Ímpeto*: dominar. *Efeitos colaterais*: sono profundo, desidratação, paranóia, +inseguro.

Mariri, o cipó divino. *Poderes*: revela um presságio, confere +1 prolongado para calma (ou -nervoso). *Ímpeto*: oprimir. *Efeitos colaterais*: náuseas, vômitos, diarréia e delírios, +confuso.

Paricá, a árvore dos feiticeiros. *Poderes*: permite enxergar e se comunicar no plano astral, confere +1 prolongado para noção (ou -confuso), cura 2 pontos de doença. *Ímpeto*: agitar. *Efeitos colaterais*: sangramento das mucosas do nariz e da boca, +nervoso.

Urupês, os cogumelos mágicos. *Poderes*: permite o movimento livre e a comunicação no plano astral, confere +1 prolongado para intuição (ou -inseguro). *Ímpeto*: desorientar. *Efeitos colaterais*: paralisia, paranóia, +confuso.

Poderes Fracos:

Andá-açu, o fruto purgante. *Poderes*: pode curar 1 ponto de doença nauseante. *Ímpeto*: purgar. *Efeitos colaterais*: enjoo, diarreia.

Caapiá, a erva-de-cobra. *Poderes*: Eliminar um veneno, curar 1 ponto de doença nauseante. *Ímpeto*: dissolver. *Efeitos colaterais*: vômitos, azia, diarreia, hemorragia.

Copaíba, Capebe, Cabreúva ou Maçaranduba, árvores cicatrizantes. *Poderes*: Curar 1 ferimento. *Ímpeto*: endurecer. *Efeitos colaterais*: inchaço, infecção.

Guaraná, o fruto abençoado. *Poderes*: Curar 1 ponto de doença debilitante e conferir +1 casca brevemente. *Ímpeto*: agitar. *Efeitos colaterais*: insônia, +confuso brevemente.

Ipadu, a folha sagrada. *Poderes*: Elimina fome, elimina dor, +1 brevemente para casca (ou – debilitado), queimada pode revelar um presságio. *Ímpeto*: anestesiar. *Efeitos colaterais*: insensibilidade, +nervoso brevemente.

Jatobá, árvore do equilíbrio. *Poderes*: Curar 1 ponto de doença respiratória. *Ímpeto*: pacificar; *efeito colateral*: demora.

Jurubeba, erva fortificante. *Poderes*: Cura 1 ponto de doença febril. *Ímpeto*: apertar. *Efeitos colaterais*: náuseas, vômitos, diarreia, cólicas.

Mel, o prêmio dos corajosos. *Poderes*: Recuperar 1 ferimento ou curar 1 ponto de doença respiratória ou febril. *Ímpeto*: adoçar. *Efeitos colaterais*: infecção ou demora.

Petyma, o fumo purificador. *Poderes*: Eliminar encantamentos e conferir +1 brevemente para intuição (ou -inseguro). *Ímpeto*: viciar. *Efeitos colaterais*: tosse, doença respiratória.

Sangue, humano ou animal. *Poderes*: 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.

ORIXÁS

Iansã, a guerreira, orixá dos ventos e tempestades. *Qualidades*: bravura, liberdade e paixão. *Ímpeto*: conquistar. *Poderes*: invocar e controlar ventos e tempestades, mover-se como o vento, voar por pequenas distâncias, produzir relâmpagos (dano 2 em um alvo ou dano 1 em uma área, distante). *Eparrei Iansã, eparrei Oiá*.

Iemanjá, a rainha, orixá do mar e dos lares. *Qualidades*: calma, bondade e confiança. *Ímpeto*: ajudar. *Poderes*: comunicar-se com criaturas aquáticas, controlar águas, respirar sob as águas, andar sobre as águas, ver um presságio na água (escolha do mestre), purificar água, curar 2 ferimentos com água. *Odoiá Iemanjá, odociaba*.

Ogum, o conquistador, orixá do ferro, dos caminhos e da guerra. *Qualidades*: orgulho, perseverança e força. *Ímpeto*: lutar. *Poderes*: 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*. *Ogunhê Ogum, patacorí*.

Omolu, o dono da terra, orixá da vida e da morte. *Qualidades*: discrição, maturidade e humildade. *Ímpeto*: disciplinar. *Poderes*: doenças, curar doenças, curar 2 ferimentos com terra, falar com mortos e outros seres astrais, banir seres astrais, ocultação. *Atotô, Obaluaê, atotô, Omulu*.

Oxóssi, o caçador, orixá da floresta, da fartura e do conhecimento. *Qualidades*: alegria, esportividade e harmonia. *Ímpeto*: preservar. *Poderes*: 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. *Akiaro, Oxossi, akiaro Odé*.

Oxum, a princesa, orixá das fontes, dos rios, da maternidade e do amor. *Qualidades*: charme, elegância e cuidado. *Ímpeto*: envolver. *Poderes*: purificar água, curar 2 ferimentos com água, +1 adiante para *sacar uma pessoa*, estabelecer influência para *persuadir* alguém, conferir +1 temporário para presença (ou -marcado), tornar fértil. *Oraieê, Oxum, oraieê*.

Xangô, o rei dos reis, orixá do trovão, do fogo e da justiça. *Qualidades*: integridade, austeridade e nobreza. *Ímpeto*: comandar. *Poderes*: produzir relâmpagos (dano 2 em um alvo ou dano 1 em uma área, distante), aticar fogo (+1 dano), conferir imunidade ao fogo, +1 adiante para *sacar uma pessoa*, atacar com machado invisível (dano 3, corpo a corpo, poderoso). *Kaô, Kabecilê, Xangô, kaô*.

ANEXO II: COMO CRIAR JOGADAS

POR QUE CRIAR UMA JOGADA?

Principalmente para enriquecer a experiência dos jogadores com o jogo. Uma jogada nova é uma regra que passa a valer para um situação que até então não teria nada demais. Ela pode criar um ponto de tensão, de incerteza, em que o jogador terá que tomar ou uma decisão, ou testar sua sorte. Ela pode trazer uma vantagem ou uma desvantagem, ou simplesmente abrir uma oportunidade. Idealmente, ela serve para envolver os jogadores com a ficção, impelindo-os a agir e, com isso, a contribuir com o desenrolar da história. Esta é a razão de ser de toda jogada: uma vez executada, seja qual for seu resultado, a história terá se movido à frente. E diversão terá sido produzida no processo!

Crie jogadas para expandir o jogo, para explorar novas possibilidades, novos temas. Apenas fique atento ao impacto que elas terão na experiência dos jogadores. Pode acontecer, por exemplo, de uma jogada personalizada acabar resultando em uma experiência monótona ou frustrante. E ela pode acabar mudando a dinâmica criativa ao redor da mesa, às vezes de formas bastante sutis. Este é um jogo de narrativa compartilhada, para funcionar ele depende da contribuição constante de todos os participantes, o que só é possível enquanto houver interesse dos jogadores por ele. Mesmo quando a intenção for de melhorar algum aspecto do jogo, isso pode ter efeitos indesejados em outras áreas. Portanto, se uma jogada personalizada não estiver contribuindo, descarte-a!

Cuide para manter o equilíbrio de poder entre mestre e jogadores, e entre um jogador e outro. Mantenha a tomada de decisão nas mãos das vítimas, dos defensores, dos perdedores. Se alguém ganha, não deve ser uma vitória absoluta, e se alguém perde, isso não deve eliminá-lo da ação. Para jogadas que permitem que um participante do jogo ataque diretamente, ou tome controle do personagem do outro, é importante que o processo não elimine completamente a capacidade da vítima de influenciar o resultado quando o atacante vencer. Veja, por exemplo, como *persuadir* funciona. Você vai encontrar esse padrão por todo o jogo. E isso vale também para quando o mestre toma o controle! Não use jogadas personalizadas para tomar o controle todo para si!

PARA QUÊ CRIAR UMA JOGADA?

Jogadas personalizadas podem ser de larga escala, situacionais, pessoais e de uso único. Elas podem dizer respeito ao que os protagonistas fazem na ficção, ao que os jogadores fazem na mesa de jogo, ou ambos. E jogadas personalizadas podem acrescentar e usar novos atributos ou novos recursos.

Aqui estão alguns usos possíveis para novas jogadas:

Para uma ameaça.

Uma jogada personalizada pode aprofundar o impacto que uma ameaça tem sobre os protagonistas. Jogadas personalizadas para ameaças podem ser gerais ou específicas, amplas ou focadas.

Quando dormir, role +intuição. Com 10+ você dorme profundamente e acorda renovado, recupere uma debilidade temporária ou um ponto de dano. Com qualquer outro resultado, você mergulha em um pesadelo. Com 7-9 o Mestre vai lhe dizer como foi, mas você consegue escapar, acordando aos gritos, se revelar o que afinal o deixou tão aterrorizado. Com 6- você acorda com as garras de Juru-pari lhe sufocando, sem conseguir falar ou se mexer.

Para introduzir novos fatos em um jogo em andamento.

Quando a última sessão do jogo foi há muito tempo e os acontecimentos dela parecerem muito distantes, você pode convidar os jogadores a ajudarem a empurar o carro para fazer ele pegar no tranco. A mesma estratégia pode ser aplicada quando um jogador faltou a uma ou mais sessões e, de volta à mesa, é preciso reinseri-lo na trama. Para fazer isso, escreva “cartas de amor” para os jogadores:

Querido Orum,

Por favor, role +calma. Com 10+, escolha 1. Com 7-9, escolha 2:

- *Seu amigo, o filho do cabrunco, te abandonou. O que você fez pra deixar ele injuriado?*
- *O Santos da mercearia ameaçou abrir o bico sobre a morte do Zé da Roça se você não conseguir fazer a mulher dele voltar pra casa.*
- *Você se recusou a pagar o serviço de uma das meninas na casa da luz vermelha, e no dia seguinte seu medalhão tinha desaparecido, junto com ela.*

Em uma falha, tudo isso aconteceu.

Boa sorte!

Um abraço do Mestre.

Para um protagonista.

Você pode criar uma jogada para o personagem de um jogador para refletir alguma coisa que aconteceu ou pode acontecer com ele, de forma a semear um conflito ou alimentar um que já exista.

Quando frei Bernardo é seduzido, ele rola +intuição. Com 10+ ele resiste à tentação e não se envolve. Com 7-9, ele precisa escolher entre uma coisa e outra. Com 6- ele se entrega à paixão.

Ou então, você pode criar para ele uma jogada adicional, que ele recebe quando ganha experiência. Faça isso para ampliar ou acentuar os seus poderes. Apenas evite criar jogadas para proteger dele os outros personagens, sejam protagonistas ou coadjuvantes.

Para criar novos ofícios ou culturas.

Ao refletir uma visão de mundo e um modo particular de atuar nele, as jogadas são o que define um ofício ou uma cultura. Assim, se você estiver se sentindo inspirado para expandir o jogo nesse sentido, você pode criar novas opções para protagonistas, começando pelas jogadas que estarão disponíveis para este novo ofício ou esta nova cultura. Depois, para um novo ofício, imagine qual seria seu ponto forte, quais seriam seus objetivos mais fundamentais, e como ele poderia ser útil a outros protagonistas. Para uma nova cultura, prepare listas de nomes e características físicas que poderiam estar ligadas a ela.

Para mudar ou substituir jogadas existentes.

Isto é um pouco mais complicado. Mas perfeitamente possível! Ao mudar a forma que o jogo funciona você vai, inevitavelmente, mudar a experiência de jogá-lo. Na prática, será um jogo novo. Faça isso se já tiver, pelo menos, experimentado o jogo como ele é originalmente. E faça pelos motivos certos: para expandí-lo e explorar novas possibilidades, e não para restringí-lo ao seu gosto pessoal. Por sua própria natureza, este não é um jogo para uma pessoa só. Este tipo de personalização diz respeito ao conjunto das pessoas que vão jogar, portanto é fundamental que todos estejam confortáveis com ela. Logo, não faça isso sozinho. Não informe que será assim ou assado, sugira que seja deste jeito. Explique sua intenção e mantenha a mente aberta para discordâncias. Por favor, não aja como se fosse o dono da bola!

Isto posto, sinta-se livre para experimentar com a forma das jogadas que compõem o **Sertão Bravio**. De qualquer maneira, a maioria delas é composta por modificações de outros jogos! Para inspiração, recomendamos fortemente que você conheça outros jogos da família *Apocalypse World*. Depois, por favor, compartilhe suas criações!

ARQUITETURA DE UMA JOGADA

Ao decompor uma jogada qualquer, sempre se encontrará uma estrutura básica. Elas sempre podem ser divididas em duas partes: o *gatilho* (“Quando...”) e o *efeito* (“Então...”). Por exemplo:

Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa

Então role +calma.

com 10+ você consegue.

com 7-9 você vacila

e o Mestre vai lhe oferecer um resultado pior, uma barganha difícil ou uma escolha desagradável.

Normalmente, em caso de falha (6-) o resultado fica a cargo do mestre. Mas nem sempre:

Nasci Sabendo

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa,

Então 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.

e em todo caso, o Mestre poderá lhe perguntar como você sabe daquilo.

Não só o efeito pode conter variações, mas o gatilho também:

Persuadir

Quando você tenta convencer alguém a fazer ou lhe dar algo que você quer:

com a condição de

- ofereça algo em troca;
- ofereça a quitação de uma dívida;
- use sua autoridade;
- use outra forma de influência;

Então role +presença.

com 10+ eles concordam

ou, se for outro jogador, escolha:

- concordar e receber +1 moral;
- colocar um preço e fazer uma promessa;
- recusar, ficar na pressão e receber -1 adiante com você.

com 7-9 eles escolhem:

- aceitar em troca de uma promessa;
- colocar um preço que possa ser pago imediatamente;

ou se for outro jogador, recusar e ficar *na pressão*.

Gatilhos

Quando o protagonista age.

Exemplos: *ameaçar* [básica], *nasci sabendo* [especial], *incorporação* [pai-de-santo], *bandeira* [bandeirante].

Quando o protagonista age e as circunstâncias determinam.

Exemplos: *na pressão* [básica], *promessa* [colonial], *ajudar ou atrapalhar* [especial], *voltando com a feijoada* [malandro].

As circunstâncias podem ser um caso único ou podem haver múltiplas condições, e elas podem estar:

- no mundo do protagonista (como em *promessa*: “diante de um altar ou de posse de uma imagem”),
- no mundo do jogador (como em *voltando com a feijoada*: “entre sessões”) ou
- ambos (como em *ajudar ou atrapalhar*: “quando você ajudar ou atrapalhar outro jogador em uma rolagem, aposte uma ficha de moral.”).

Quando as circunstâncias determinam, sem nenhuma ação.

Exemplos: *por hoje é só* [especial], *doença* [especial], *recompensas* [comunidades].

Novamente, as circunstâncias podem ser um caso único ou podem haver múltiplas condições, e elas podem estar:

- no mundo do protagonista (como em *doença*: “quando você é exposto a uma doença”),
- no mundo do jogador (como em *por hoje é só*: “no fim de cada sessão”) ou
- ambos (como em *recompensas*: “se sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão”).

Quando um personagem usa algo.

Exemplos: *brincando com fogo* [pajé], *búzios* [pai-de-santo].

Dá para frente.

Exemplos: *casca grossa* [soldado], *proteção divina* [missionário].

Agora e pronto.

Exemplos: *pé-de-meia* [colonial], *cabeça aberta* [bruxo], *lucros* [bandeirante].

Efeitos

Rolagem de dados.

Exemplos: *persuadir* [básica], *recompensas* [comunidades], *incorporação* [pai-de-santo].

Use:

- 10+ > acerto crítico
- 7–9 > acerto fraco
- 6– > falha

Substituir atributos.

Exemplos: *predestinado* [pai-de-santo], *durão* [soldado], *carta na manga* [malandro].

Substituir, modificar ou invocar outra jogada.

Exemplos: *aprisionar* [bruxo], *bravos companheiros* [bandeirante], *suíngue* [negra], *protetor* [soldado] (“isso conta como um sacrifício”)

Ativar rótulos ou poderes.

Exemplos: *recompensas* [comunidades], *pajelança* [pajé], *incorporação* [pai-de-santo].

Modificar um atributo ou um rótulo.

Exemplos: *invocação* [bruxo], *intervenção divina* [missionário], *festival* [comunidades], *fama* [chefe], *casca grossa* [soldado], *proteção divina* [missionário]

Distribuir moral.

Exemplos: *dando moral* [especial], *persuadir* [básica], *por hoje é só* [especial], *comigo ninguém pode* [negra], *curiosidade* [nativa] *sem olhar para trás* [colonial]; *cara de pau* [malandro].

Causar dano.

Exemplos: *sair na porrada* [básica], *atirar* [básica], *mestre* [soldado].

Curar.

Exemplos: *intervenção divina* [missionário], *invocação* [bruxo].

Modificar uma ou mais rolagens.

Exemplos: *sacar um lance* (quando o jogador age de acordo com as respostas) [básica], *ajudar ou atrapalhar* [especial], *capoeira* [negra], *olho no olho* [soldado], *disfarce* [malandro].

Escolher diferentes opções.

Exemplos: *ferimentos* [especial], *intervenção divina* [missionário], *invocação* [bruxo], *esquemas* [malandro].

Gerar ou gastar trunfos.

Exemplos: *sacar uma pessoa* [básica], *incorporar* [pai-de-santo], *imprevisível* [nativa].

Perguntar e responder.

Exemplos: *sacar uma pessoa* [básica], *sacar um lance* [básica], *astúcia* [malandro], *como a palma da mão* [nativa]

Alterar as circunstâncias diretamente.

Exemplos: *na pressão* [básica], *sair na porrada* [básica], *cabo-de-tropa* [bandeirante], *grito de guerra* [soldado], *autoridade* [chefe], *intervenção divina* [missionário], *invocação* [bruxo], *perigoso* [soldado].

Definir detalhes específicos.

Exemplos: *nasci sabendo* [básica], *esquemas* (o jogador define o desejo ou a retribuição) [malandro], *lista negra* (o jogador nomeia um inimigo) [soldado]

ANEXO III: O QUE É DIFERENTE EM SERTÃO BRAVIO

Sertão Bravio foi construído tendo por base o *Apocalypse World*, de Vincent Baker. Para aqueles que já estão familiarizados com aquele jogo ou com algum de seus diversos derivados, como *Dungeon World*, assimilar este deve ser bem fácil. Apesar disso, há algumas diferenças fundamentais. Aqui está um guia com as principais mudanças, que pode servir como um roteiro para o mestre fazer uma leitura expressa deste livro. Para os jogadores, no entanto, não há com o quê se preocupar: bastam os livretos de personagem.

Praticantes de outros *role-playing games*, porém, tem muitos conceitos novos para assimilar. Antes de mexer com **Sertão Bravio** será necessária a leitura atenta do livro todo. Para quem vai apenas jogar, a leitura do capítulo *I. O Básico* (p. 20) pode ser útil para dar um panorama geral, mas todas as regras importantes se encontram em seus livretos.

CRIA DA TERRA

Estas são as peculiaridades de **Sertão Bravio**, isto é, as alterações e acréscimos em relação a *Apocalypse World*.

Terminologia

Todos os termos do original foram adaptados como o propósito de ajustar a linguagem do jogo ao português, procurando o que melhor se adequa à nossa semântica e à nossa sintaxe. Claro que isso também remete, deliberadamente, à cultura da Terra de Santa Cruz! Assim, alguns termos se distanciaram de suas traduções literais

- *Moves* se tornaram **Jogadas**,
- *Holds* se tornaram **Trunfos**,
- *Barter* se tornou **Escambo**,
- *Harm* se tornou **Ferimentos**,
- *3-harm* se tornou **Dano 3**,
- *Player Character (PC)* se tornou **Protagonista**,
- *Non-player Character (NPC)* se tornou **Personagem Coadjuvante**,
- *Gang* se tornou **Bando**,
- *Gear* se tornou **Tralha**,
- *Agenda* se tornou **Diretrizes**,
- *Playbooks* se tornaram **Livretos**,

e assim por diante.

Obviamente, você é livre para continuar usando os termos com os quais está acostumado, se preferir. Apenas tome cuidado para não confundir novos jogadores.

Atributos

Os cinco *stats* também foram adaptados:

- *Cool* se tornou **Calma**,
- *Hard* se tornou **Casca**,
- *Hot* se tornou **Presença**,
- *Sharp* se tornou **Noção**,
- *Wierd* se tornou **Intuição**,

e a eles foi acrescentado mais um: **Jeito**, utilizado para *atirar*.

A forma com os números são distribuídos também diferente: um atributo, diferente para cada livreto, recebe +2 e para os demais o jogador pode distribuir livremente +1, +1, 0, 0 e -1.

Veja *Atributos*, no capítulo I, p. 29.

Não há uma mecânica de destaque de atributos (*highlight*), tampouco *Hx*, já que as interações entre jogadores para o desenvolvimento dos personagens obedecem a outra regra: a de *moral*. Mais detalhes adiante.

As Jogadas

As *jogadas básicas* foram adaptadas a partir dos *basic moves* e elas ainda servem aos mesmos propósitos em jogo. No entanto, não apenas seus títulos foram adaptados como seu conteúdo foi revisto. O mesmo ocorreu com muitas outras jogadas derivadas de *moves* do original. Assim, não presuma que as regras dos *moves* ainda funcionam da mesma forma. Veja os detalhes no capítulo VI. *As Jogadas* (p. 122) ou, de forma resumida, nos livretos dos jogadores.

Em algumas jogadas, o gatilho foi acrescido de *condições*, um artifício para flexibilizar ou restringir o acionamento da jogada. Veja detalhes sobre isso em *Condições*, no capítulo I, p. 23.

Uma lista rápida das jogadas que substituem os *basic moves*:

- *Do Something Under Fire* › **Na Pressão**
- *Go Aggro* › **Ameaçar**
- *Seize By Force* › **Sair na Porrada**
- *Seduce Or Manipulate* › **Persuadir**
- *Read A Sitch* › **Sacar um Lance**
- *Read A Person* › **Sacar uma Pessoa**
- *Open Your Brain* › **Visão**
- *Help Or Interfere* › **Ajudar ou Atrapalhar**
- *Session End* › **Por Hoje é Só**

Moral

Em **Sertão Bravio** os protagonistas acumulam e trocam um recurso que representa sua *moral*, materializado em jogo por fichas como as de pôquer. Pense nisso como um atributo que muda constantemente e serve como combustível para determinadas jogadas: aquelas relacionadas à interações entre protagonistas e à evolução do personagem. Isto é o que substitui o sistema de histórico entre os personagens, o *Hx*. Os jogadores ganham e perdem moral como resultado das interações durante o jogo, mas principalmente com base em seu desempenho em cumprir seus *compromissos* e atingir suas *metas*, explicados adiante. Então, eles podem trocar fichas de moral por *experiência* para evoluir seus protagonistas.

Veja como isso funciona em *Moral*, no capítulo I, p. 35

Metas

Durante a criação de personagens, os jogadores são requisitados a estabelecer uma meta para seus protagonistas. Ao final de cada sessão, eles receberão *moral* com base nela, de forma que há um estímulo real para que a persigam. Isso fornece não só uma direção para a atuação do jogador, mas também uma indicação para o mestre de onde colocar obstáculos.

Veja como as metas devem ser criadas em *Objetivos e Metas*, no capítulo I, p. 32. Veja como utilizá-las para gerar conflitos em *Tornar a vida dos protagonistas interessante*, no capítulo II, p. 53 e

Encontre um ponto de partida e manda ver!, no capítulo III, p. 86.

Compromissos

Ao invés de um valor numérico representando o histórico entre dois personagens, **Sertão Bravio** baliza a interação entre protagonistas em compromissos que um assume perante o outro. Eles são criados em uma negociação entre os jogadores, que gira em torno das *metas* que cada um estabeleceu para si. Isto é feito durante a criação dos personagens, e o processo é desenhado para dar partida a um enredo construído coletivamente. Depois, ao final de cada sessão, os acordos de cada protagonista são avaliados pelas partes e resultam no recebimento de *moral*.

Veja como os compromissos são estabelecidos em *Acordos*, no capítulo I, p. 33

Ofícios & Culturas

Os arquétipos representados pelos livretos dos jogadores são chamados de *ofícios*, ou seja, os protagonistas são definidos pelo que eles fazem da vida. Além de um conjunto de jogadas particulares, o ofício do protagonista define como ele se posiciona na ficção em relação aos outros personagens e em relação às coisas que ele controla, o seu patrimônio. Mas os jogadores tem à sua disposição outro conjunto de definições com as quais construir seus personagens: sua *cultura*. Cada livreto também oferece ao jogador três culturas dentre as quais escolher: a *colonial*, a *nativa* e a *negra*, cada qual com jogadas próprias e contendo as definições de identidade do personagem: nome, aparência e origem. O jogador também pode misturar características das diferentes culturas, expressando a miscigenação característica da Terra de Santa Cruz. Assim, os personagens são construídos a partir da combinação de ofício e cultura, gerando uma permutação de possibilidades de caracterização maior do que apenas o conjunto de livretos dá a entender.

Para maiores detalhes, veja *Culturas*, no capítulo I, p. 30.

O Mestre de Cerimônias

O que o mestre faz em *Apocalypse World* não é muito diferente do que se espera dele aqui. O que muda é o assunto da conversa. Portanto, as suas *Diretrizes*, seus *Princípios* e suas *Jogadas* são diferentes. Assim, a leitura do capítulo II. *Como Conduzir o Jogo* (p. 50) vai chover muito no molhado, mas também fornecerá um ponto de vista particular sobre o que precisa ser feito e uma ‘aclimatação’ às condições no Sertão. Considere as repetições como um reforço! Além disso, no intuito de facilitar a compreensão da função, foi acrescentada uma lista de *Tarefas* (p. 54), uma síntese de tudo o que o mestre precisa fazer cotidianamente.

Prelúdio & Planejamento

Os procedimentos para a primeira sessão em **Sertão Bravio**, chamada de *Prelúdio*, são ligeiramente diferentes, principalmente por conta do diagrama circular para o mestre fazer anotações. Sua função é mapear as relações entre os protagonistas através de suas metas e conexões com os personagens coadjuvantes. O propósito deste mapa é dar ao mestre o que pensar quando, depois da primeira sessão, ele for preparar as ameaças para o jogo. Veja como fazê-lo em *Preencha o círculo da primeira sessão*, no capítulo III, p. 90. Entretanto, se você se sente mais confortável com outros métodos de organização das anotações, sinta-se livre para fazer como preferir. De qualquer maneira, a leitura de *A Primeira Sessão* (p. 80) por inteiro pode ser uma boa preparação para antes de começar o jogo.

A partir da primeira sessão, entretanto, os procedimentos parecerão familiares, já que o método para a criação das ameaças é bastante similar. Exceto pelas ameaças em si, que são, é claro, diferentes. Veja como no capítulo IV. *A Campanha* (p. 94).

Debilidades

A mecânica de debilidades – aquelas penalidades aplicadas aos personagens devido a eventos traumáticos – foi expandida. Não apenas porque há um atributo a mais, mas também porque elas podem ser aplicadas também em caráter temporário.

Veja como elas funcionam de forma resumida em *Debilidades*, no capítulo I, p. 41 e em maiores detalhes em *Debilidades*, no capítulo V, p. 119.

Doenças

Surtos epidêmicos são uma característica do processo de colonização dos trópicos, constituindo uma ameaça tanto para os invasores quanto para as populações nativas, desprovidas de anticorpos. Em **Sertão Bravio** isso é reproduzido com um tipo especial de dano, que é marcado em uma trilha separada nos livretos dos personagens. Uma doença não apenas implica em sintomas desagradáveis como também pode corroer a saúde de um personagem até matá-lo. E elas se espalham, transmitindo-se de um personagem para o outro!

Veja como isso funciona de forma resumida em *Doenças*, no capítulo I, p. 42 e em maiores detalhes em *Doenças*, no capítulo V, p. 115.

SAINDO DA MASMORRA

Além das modificações abordadas acima, para quem está acostumado a mexer *Dungeon World* há alguns outros conceitos que merecem atenção:

Atributos

As características utilizadas em *Dungeon World* podem ser diretamente relacionadas aos atributos em **Sertão Bravio**, exceto que os números se parecem mais com os modificadores, aqueles que variam entre +3 e -3 :

- **Casca** é uma mistura de *Força* e *Constituição*,
- **Jeito** é o equivalente à *Destreza*
- **Noção** é o equivalente à *Inteligência*
- **Intuição** é o equivalente à *Sabedoria*
- **Presença** é o equivalente a *Carisma*

Apenas **Calma** não tem equivalentes, podendo ser definida como *o que os torna tranquilos, centrados, racionais, frios e metódicos*. E este é o único atributo testado em *na pressão*, a jogada equivalente a *Desafiando o Perigo*.

A forma com os números são distribuídos também diferente: um atributo, diferente para cada livreto, recebe +2 e para os demais o jogador pode distribuir livremente +1, +1, 0, 0 e -1.

Veja *Atributos*, no capítulo I, p. 29.

Debilidades

A mecânica de debilidades é parecida com *Dungeon World*, exceto que elas podem se tornar permanentes. Além disso, debilidades podem ser acionadas pelos próprios jogadores para absorver dano!

Veja como elas funcionam de forma resumida em *Debilidades*, no capítulo I, p. 41 e em maiores detalhes em *Debilidades*, no capítulo I, p. 41.

As Jogadas

As *Jogadas* são diferentes dos *Movimentos* de *Dungeon World*, ainda que elas tenham a mesma ascendência. Algumas vão parecer familiares, mas seu funcionamento vai divergir. Assim, provavelmente é melhor tratar todas elas como regras novas. Apesar disso, segue uma lista das jogadas equivalentes aos *movimentos básicos*, para ajudá-lo a se orientar:

- *Matar e Pillar* > **Sair na Porrada**
- *Disparar* > **Atirar**
- *Desafiar o Perigo* > **Na Pressão**
- *Defender* > **Protetor** (disponível apenas para o Soldado)
- *Falar Difícil* > **Nasci Sabendo** (disponível conforme o caso)
- *Discernir Realidades* > **Sacar um Lance**
- *Negociar* > **Persuadir**
- *Ajudar ou Interferir* > **Ajudar ou Atrapalhar**

Complementam as *Jogadas Básicas*: *Sacar uma Pessoa*, *ameaçar*, *sobrevivência* e *visão*. Confira todas elas nos livreto de personagem.

Explicações sobre cada uma das jogadas podem ser

encontradas no capítulo VI. *As Jogadas* (p. 122).

Em algumas jogadas, o gatilho foi acrescido de *condições*, um artifício para flexibilizar ou restringir o acionamento da jogada. Veja detalhes sobre isso em *Condições*, no capítulo I, p. 23.

Escala de tempo

Como o foco jogo vai bem além de cenas ação, as regras muitas vezes presumem que o tempo avance na ficção passos largos. Uma jogada 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.

Veja como criar as cenas em *Enquadre cenas relevantes e mantenha o ritmo*, no capítulo II, p. 54.

Relógios

Por falar em tempo, em algumas regras são mencionados relógios. Eles são uns círculos com divisões que aparecem nas frentes, no registro de ferimentos e doença dos personagens e, mais simplificados, junto aos espíritos no livreto 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 relógio 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 segmentos do relógio, sempre no sentido horário e começando pelo ponto onde seriam 12:00. 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.

Veja como funcionam os relógios em *Preencha os*

relógios com Presságios, no capítulo IV, p. 100.

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 protagonista (PJ) recebe dano, o *ferimentos*. Todos os personagens suportam a mesma quantidade de dano, definida por um relógio em seus livretos. O mesmo se aplica a personagens coadjuvantes e até mesmo a grupos.

Veja como estabelecer dano, inclusive o que não é produzido por armas, e também como lidar com personagens coadjuvantes (PNJs) e grupos, em detalhes no capítulo *V. Morte & Vida* (p. 108), e resumidamente no livreto do Mestre.

Vínculos

Os vínculos são substituídos pelo sistema de *Compromissos*, como já explicado.

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 seu livreto. Há opções para aumentar atributos e para obter novas jogadas, mas também há outras alternativas.

Veja como isso funciona em *Desenvolvimento dos Personagens*, no capítulo I, p. 38.

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!

Veja *Agregados*, no capítulo I, p. 46.

Prelúdio & Planejamento

Você vai encontrar na ficha do mestre uma folha 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, de acordo com o que é criado pelos jogadores, as ameaças com as quais eles vão lidar. Elas estão distribuídas ao redor dos dez temas do jogo: Fome, Sede, Ignorância, Medo, Caos, 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 qual destes temas parece mais desafiador para os protagonistas (os PJs) e então ele se pergunta: quem, ou o quê, aqui faz disso algo ameaçador? E assim são definidas as ameaças que vão constituir uma frente

de jogo.

O roteiro a ser seguido para começar um jogo está detalhado no capítulo *III. A Primeira Sessão* (p. 80). Já a constituição das frentes é explicada no capítulo *IV. A Campanha* (p. 94).

ANEXO IV: MATÉRIA PRIMA

Esta é uma lista de obras que nos orientaram na criação de **Sertão Bravio**, acrescida de outras que remetem à história do Brasil e ao nosso folclore. Esperamos que elas também possam inspirar você!

ASSISTA

Alatriste

filme de Agustín Díaz Yanes, 2006

Baseado nos romances de Arturo Pérez-Reverte, acompanha as desventuras de um soldado espanhol veterano durante o período da União Ibérica, no século XVII. Interessante pela cuidadosa reconstrução histórica abrangendo a vida militar e urbana da época. Uma inspiração para o Soldado.

O Auto da Compadecida

comédia de Guel Arraes, 2000.

Baseado na peça escrita por Ariano Suassuna, 1956. O personagem João Grilo inspirou a criação do Malandro.

Besouro

filme de João Daniel Tikhomiroff, 2009

Retrata da vida de Manoel Henrique Pereira, o mestre Besouro Mangagá, expoente capoeirista que viveu no Recôncavo Baiano e foi assassinado em 1924.

Caramuru, A invenção do Brasil

comédia de Guel Arraes, 2001.

A comédia é inspirada no poema épico do frei José de Santa Rita Durão, 1781, que por sua vez é inspirado na obra do Padre Simão de Vasconcelos, historiador jesuíta do século XVII. Caramuru foi um naufrago português, Diogo Álvares Correia, que viveu por vários anos entre os Tupinambás e facilitou o contato deles com os franceses.

Hans Staden

filme de Luiz Alberto Pereira, 1999.

Conta a história verdadeira do mercenário alemão capturado pelos Tupinambás. Tendo escapado, foi o primeiro a descrever os costumes canibais praticados por aqueles índios. Filme bastante realista.

A Missão

filme de Roland Joffé, 1986.

Retrata a relação dos jesuítas com os Guaranis na região dos Sete Povos das Missões, no Rio Grande do Sul, e também a Guerra Guaranítica, consequência da assinatura do Tratado de Madri, que colocou aquele território sob domínio português. Inspirou a criação do Missionário.

A Muralha

*minisérie dirigida por Denise Saraceni
e exibida pela Rede Globo, 2000.*

Baseada no romance homônimo de Dinah Silveira de Queiróz, de 1954, a série retrata o contexto da expansão dos Bandeirantes paulistas, bem como diversas questões interessantes da época, como a perseguição aos judeus.

Quilombo, Do Campo Grande Aos Martins

documentário de Flávio Frederico, 2007

Com uma análise histórica minuciosa, o documentário expõe a realidade cruel da escravidão no Brasil no século XVIII. Revela a história quase esquecida do Quilombo Campo Grande, uma verdadeira nação que ocupou grande parte do território do sul de Minas Gerais sob o comando do Rei Ambrósio. Considerado uma grande ameaça à chamada “Picada de Goiás”, foi completamente aniquilado em 1759 por José Antônio Freire de Andrade.

LEIA

Documentos Históricos:

Carta de São Vicente

Padre José de Anchieta, 1560

O grande jesuíta faz um relato riquíssimo em detalhes do universo que ele encontrou na colônia em seus primórdios, sobretudo acerca da fauna e flora da Mata Atlântica e dos costumes indígenas. Interessante notar como ele dá testemunho da existência de diversos seres mitológicos, relacionando-os junto aos animais que habitam a terra.

Tratado Descritivo do Brasil

Gabriel Soares de Sousa, 1587

Com o propósito de angariar apoio na Espanha para uma expedição em busca de ouro, este explorador português, que já havia vivido na Bahia por muitos anos, reúne em um memorial todo seu extenso conhecimento acerca da colônia, com destaque para as descrições das tribos indígenas que então a povoavam.

Livros:

A Erva-do-Diabo

(The Teachings of Don Juan)

Carlos Castañeda, 1968

Com o objetivo de realizar um estudo para sua tese de mestrado em antropologia, o autor tornou-se aprendiz de um diablero, um feiticeiro índio de Sonora, no México. Em seu relato, ele descreve

como foi iniciado em um sistema complexo de conhecimentos ancestrais ritualísticos, centrados no uso de certas plantas alucinógenas consideradas mágicas. Os ensinamentos registrados por Castañeda foram extrapolados para a criação do Pajé.

Os Conquistadores

Marco Moretti, 2015

Com uma recriação cuidadosa e envolvente do cenário do desbravamento do interior Brasil, recheada de personagens peculiares, esse romance tem o mérito de revelar facetas desconhecidas da nossa história.

Maíra

Darcy Ribeiro, 1976

Neste romance instigante o antropólogo oferece um mergulho profundo no universo indígena brasileiro. Embutidos com maestria em sua narrativa estão aspectos sociais, filosóficos e mitológicos das culturas indígenas do Brasil e, com isso, o romance é capaz de retratar toda a dimensão do choque cultural entre o índio e o homem branco.

Shenipabu Miyui: História dos Antigos

Organização dos Professores Indígenas do Acre, 2000

Uma coleção de narrativas mitológicas da nação indígena Kaxinawá. Inclui a história de Yushã Kuru, a fêmea roxa, a feiticeira que ensinou aos Kashinawás a arte de curar.

Quadrinhos:

A Bandeira do Elefante e da Arara

graphic novel de Christopher Kastensmidt e Carolina Mylius, 2014

Adaptação em quadrinhos do conto publicado em 2011, ‘O encontro fortuito de Gerard van Oost e Oludara’, respectivamente um holandês e um iorubá, que se encontram em Salvador e exploram selvas povoadas pelos seres lendários do folclore brasileiro.

Contos do Siará

revista em quadrinhos de Ednardo Nogueira

Apoiado em eventos e personagens históricos, o artista cearense reconta a história da fundação da colônia do Ceará, nos princípios do século XVII. Ela começa com a bandeira de Pero Coelho, que adentrou o litoral e combateu índios Tabajaras e corsários Franceses.

A Luta contra Canudos

graphic novel de Daniel Esteves, Akira Sanoki e Jozz, 2014

Reconta a história do povoado de Canudos e de sua destruição pelo exército brasileiro no final do século XIX.

OUÇA

Águas da Amazônia

disco do Uakti com Philip Glass, 1999

Para narrativas de mistérios da floresta.

Brasileirinho

disco de Maria Bethânia, 2003

Para relaxar e refletir.

Fuá na Casa de Cabral

disco do Mestre Ambrósio, 1998

Para narrativas de cultura popular.

MetaL MetaL

disco do Metá Metá, 2012

Para narrativas de devoção aos orixás.

Nação Zumbi

disco do Nação Zumbi, 2012

Para narrativas de luta e glória.

Rio Abaixo, Viola Brasileira

disco de Paulo Freire, 1995

Para narrativas fantásticas.

Roots Bloody Roots

disco do Sepultura, 1996

Para narrativas de fúria e violência.

PESQUISE

O Mundo dos Orixás

ocandomble.com

Um blog sobre sobre o Candomblé com um conteúdo bastante rico.

Seguindo os Passos da História:

Os Bandeirantes

seguintopassoshistoria.blogspot.com.

br/2013/03/os-bandeirantes.html

Este é um artigo abrangente sobre o contexto histórico e o *modus operandi* do movimento das entradas e bandeiras no Brasil colônia.

Terra de Santa Cruz

cheibub.wordpress.com

Este é o blog onde Flávio Andrade, um dos autores de *O Desafio dos Bandeirantes*, continua publicando material original para o jogo.