

O Desafio dos *Bandeirantes*

Aventuras na Terra de Santa Cruz

Carlos K. Pereira • Flávio Andrade • Luiz Eduardo Ricon



Role-Playing Game

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Aventuras na Terra de Santa Cruz

Carlos Eduardo K. Pereira Flávio Andrade Luiz Eduardo Ricon de Freitas

SEGUNDA TIRAGEM

GSA

CRÉDITOS

Criação e Desenvolvimento:

Carlos Eduardo Klimick Pereira
Flávio Maurício Andrade
Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Edição:

Flávio Maurício Andrade
Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Revisão de texto:

Carlos Augusto de França Nobre Pinto
Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Ilustrações internas:

Mário Proença

Ilustração da capa:

Eliane Bettocchi

Diagramação:

T&M - Editora

Grupos de teste:

Guilherme Meyer de Aranha Borges
Carlos Augusto de França Nobre Pinto
Fernanda Athayde Sardinha
Julio Augusto Cezar Júnior
Renate Uhr
Douglas da Conceição de Faria
Jorge da Silva Pinto Júnior

Renato Goulart Castelo
Marcelo Rodrigues
Ygor Morais Esteves da Silva
Clarisse Werneck
Luciana Werneck
Marcos Guirland Nowosad
Mário Proença
Rodrigo Prates Campos

Agradecimentos:

Arlindo Ricon de Freitas
Daniel Carlos Andrade
Fernanda Athayde Sardinha
Jean Anne Klimick Pereira
José Antônio Machado Mansur
Joseph Suh
Julio Augusto Cezar Júnior
Leziete Cubeiro da Costa
Magaly das Mercês Andrade
Marcelo Rodrigues
Peter Chris Schoaff
Rara Dias
Victor Manuel Andrade
Ygor Morais Esteves da Silva
Zeno Pereira

Agradecimentos especiais:

Guilherme Meyer de Aranha Borges
Jean Pierre Hashimoto Barros
Marcelo Gerardin Poirot Land
Rodrigo Prates Campos

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES - Aventuras na Terra de Santa Cruz (1992)

GSA — Entretenimento Editorial
CGC 72.487.085/0001-95
Serviço de atendimento ao consumidor
Caixa Postal 34025
Rio de Janeiro - RJ
22462- 970

Esta é uma obra de ficção livremente inspirada na História e no folclore brasileiros. A obra não reflete as crenças dos autores, que condenam qualquer tipo de preconceito, discriminação ou violência.

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

APRESENTAÇÃO

Provavelmente você entrou numa livraria qualquer e o título ou a capa deste livro chamaram a sua atenção. Ou melhor ainda, talvez algum amigo tenha comentado sobre este livro e você tenha ficado curioso. Ou talvez você tenha acabado de ganhar este livro de presente e não tenha a mínima idéia do que fazer com ele.

De qualquer modo, neste exato momento, você deve estar com este livro nas mãos, olhando meio desconfiado e se perguntando se vale a pena continuar lendo ou não. Você já deve ter folheado rapidamente o livro, visto algumas de suas ilustrações (se você não fez isso ainda, aproveite e faça agora!) e deve ter percebido que este livro é bem diferente de todos os outros que você conhece.

É que *O Desafio dos Bandeirantes* é o primeiro **Role-playing game (RPG)** com temas baseados na História e no folclore brasileiros, com a mesma emoção e os mesmos desafios de qualquer outro RPG de fantasia. Aqui você também pode ser um guerreiro destemido ou um poderoso feiticeiro. E também vai enfrentar criaturas perigosas e mágicas. E aqui também existem monstros tão mortais e aterrorizantes quanto os terríveis dragões. Só que com algumas diferenças importantes.

No mundo do *Desafio dos Bandeirantes*, você pode viver um corajoso bandeirante, explorando novas terras e se arriscando na floresta em busca de riquezas. Ou pode ser um bravo jesuíta, usando o poder da fé para combater as forças do mal. Se você quiser, pode aprender os segredos da natureza e se tornar um pajé, dominando essa magia poderosa. Ou pode viver um valoroso guerreiro índio, protegendo sua tribo dos monstros e perigos da floresta. E o seu personagem também pode ser um negro, trazido como escravo para o Novo Mundo, lutando pela sobrevivência com a força de sua coragem e o poder da magia de seus ancestrais.

Por isso, onde quer que você esteja, seja numa livraria, na casa de um amigo, na sala de aula, no ônibus, no meio da rua ou no sofá da sua casa, não pare de ler agora. O livro que você tem nas mãos vai levar você e seus amigos até esse mundo desconhecido e mágico, onde todas as suas histórias se tornam reais. Onde os jogadores, atuando em grupo, decidem o que acontecerá a seguir. E onde grandes emoções e aventuras aguardam os seus personagens. Um mundo onde o único limite é sua imaginação.

ÍNDICE

INTRODUÇÃO

— O que é RPG?	1
— Qual é o objetivo do jogo?	1
— Como se joga?	1
— O que é preciso para se jogar?	2
— Entenda os códigos dos dados	2
— Como é a ambientação?	2

PARTE I — CRIANDO O PERSONAGEM

Capítulo 1 — Raças

A) Brancos	5
B) Índios	5
C) Negros	6
D) Mulatos	6
E) Mestiços	6
F) Relacionamento entre as raças	6

Capítulo 2 — Profissões

A) Guerreiro	8
B) Rastreador	8
C) Ladrão	8
D) Jesuíta	8
E) Sacerdote negro	8
F) Pajé	8
G) Feiticeiro negro	8
H) Feiticeiro de ferro e fogo	9
I) Bruxo	9

Capítulo 3 — Atributos

— como calcular o valor dos atributos	10
3.1) Descrição de atributos	10
a) Força	11
b) Destreza	11
— b.1) velocidade de deslocamento básica	11
c) Resistência	11
c.1) capacidade de recuperação	11
— c.2) resistência à magia	11
d) Inteligência	12
e) Sabedoria	12
f) Carisma	12
g) Sorte	12

Capítulo 4 — Habilidades

— como adquirir as habilidades	13
4.1) Habilidades de carreira	13
a) Guerreiro	14
b) Rastreador	14
c) Ladrão	14
4.2) Habilidades gerais	14
a) Habilidades de carreira de outras profissões	14
b) Habilidades opcionais	15

Capítulo 5 — Teste de Habilidades e Atributos

A) Teste de Habilidades	16
-------------------------	----

— a.1) como fazer o teste	16
— a.2) grau de dificuldade no teste de habilidade	16
— a.3) confronto de habilidades	17
— a.4) usando habilidades que o personagem não possui	17

Capítulo 6 — Descrição de Habilidades 19

Capítulo 7 — Magia & Religião

A) Magia	24
— como se aprende um feitiço	24
— como se ativa um feitiço	24
— o poder mágico	24
— como se usa o poder mágico	24
— esgotando o poder mágico	24
— recuperando o poder mágico	25
— a.1) Bruxo	25
— a.2) Feiticeiro de ferro e fogo	25
— a.3) Pajé	26
— a.4) Feiticeiro negro	26
B) Religião	28
— como se aprende um encanto	28
— o poder divino	28
— como se usa o poder divino	28
— como recuperar o poder divino	28
— b.1) Jesuíta	28
— b.2) Sacerdote negro	29
C) Resistência à Magia	31
D) Poções	31

Capítulo 8 — Feitiços & Encantos 32

Capítulo 9 — Classes Sociais

a) Descrição das classes sociais	42
— tabela de classes sociais por raça	43
b) Poder aquisitivo	43

Capítulo 10 — Equipamentos

a) Equipamento de defesa	44
b) Armas e munições	44
c) Vestimentas	45
d) Transportes	45
e) Ferramentas	45
f) Equipamento geral	46
g) Alimentos e serviços	46
h) Equipamento médico	46
i) Valores e medidas	46
j) Escravos e empregados	46
k) Exemplos de equipamentos típicos	47

Capítulo 11 — Aprendizado

— tabela de mudança de nível	48
------------------------------	----

Capítulo 12 — Personagens prontos 49

PARTE II — REGRAS

Capítulo 1 — Regras de Combate

A) Iniciativa	60
B) Dano	60
C) Absorção	61
D) Golpe de Mestre	61
E) Falha	61
F) Armas de disparo e arremesso	62
—f.1) ataque localizado	62
—f.2) resultado dos dados	62
—f.3) como se defender de um ataque de disparo e arremesso	62
G) Armas brancas e de impacto	63
—g.1) golpe de mestre	63
—g.2) falha	63
—g.3) formas de defesa	64
—esquiva	64
—escudo	64
—desviar com a arma	64
—g.4) exemplo	64
—g.5) confronto entre duas armas diferentes	64
—g.6) carga	65
—g.7) fuga	65
—g.8) dois ataques na mesma rodada	65
H) Luta Desarmada	65
I) Regra Avançada	65
J) Ataques Mágicos	66
—j.1) ataques mágicos de disparo e arremesso	66
—desviar ataques	66
—j.2) ataque de influência	66

Capítulo 2 — Movimentação

a) Velocidade de deslocamento	67
b) Ação	67
c) Viagens	67
d) Deslocamento em rios e lagos	67

Capítulo 3 — Doenças e Venenos

A) Doenças	69
—a.1) como se contrai uma doença	69
—a.2) tempo de incubação	69
—a.3) descrição das doenças	70
B) Venenos	72
—b.1) calculando o dano	72
—b.2) lista de venenos	72
—b.3) tratamento	72

PARTE III — AMBIENTAÇÃO

Capítulo 1 — Cartas à Metrópole

—cartas do padre Bernardo Paes Freire	74
Mapa da Terra de Santa Cruz	79
Mapa da região dos bandeirantes	80

Capítulo 2 — A Terra de Santa Cruz

A) As regiões	81
—descrição das regiões	81

B) Cronologia Histórica da Terra de Santa Cruz	86
--	----

Capítulo 3 — Tribos Indígenas

a) Tribos Amistosas	88
—Caiapunas / Huaripunans / Jaguaris / Maoáris / Nanuques	
b) Tribos Hostis	89
—Iaraupês / Inaiês / Kanauakês / Karinauás / Urupês	
c) Tribos Especiais	90
—Acritós / Cupêndias / Cupendiepes / Cupendogális / Curinqueãs / Curutons / Goyazis / Guajáras	
—c.1) tabela de tribos especiais	92

Capítulo 4 — Animais

—descrição de animais selvagens	93
—descrição de animais domésticos	97
—tabela de animais	99

Capítulo 5 — Monstros e Criaturas

—descrição de monstros e criaturas	100
—tabela de monstros e criaturas	110
—cidades e personagens lendários	111

PARTE IV — MESTRE DO JOGO

Capítulo 1 — Mestre do Jogo

a) Esteja familiarizado com as regras	114
b) Crie a aventura	114
c) Prepare o material do jogo	114
d) Saiba coordenar a sessão	115
—antes do início	115
—o início	115
—a seqüência de eventos	115
—lidando com as situações do jogo	115
—a reação dos jogadores	116

Capítulo 2 — Criando novas aventuras

a) A idéia da aventura	117
b) A trama	117
—b.1) o início	117
—b.2) situações—chave	118
—b.3) encontros	118
—b.4) o clímax	118
c) Sobre a ambientação	118

Capítulo 3 — Tesouro e Recompensas

A) Tabela de tesouros e recompensas	119
B) Tabela de amuletos	120
—como usar um amuleto	120
—como recarregar um amuleto	121
—como reconhecer o feitiço de um amuleto	121
—algumas dicas para o mestre do jogo	121
C) Tabela de poções	122

Capítulo 4 — Aventura Pronta

Ficha de Personagem	130
Tabelas de simulação de dados	131

INTRODUÇÃO

O QUE É RPG ?

RPG é a sigla para **Role-Playing Game**, uma expressão de origem norte-americana que poderia ser traduzida como Jogo de Interpretação, e que designa uma forma de lazer onde cada participante interpreta um personagem, como num teatro improvisado.

A maneira mais fácil de se compreender o que é o RPG é imaginá-lo como uma história, como as que se contam nos romances policiais, nos livros de mistério, nos filmes de aventura ou em volta de uma fogueira. Só que os ouvintes participam ativamente da história como personagens por eles mesmos criados. E melhor ainda, a história está apenas parcialmente pré-definida, de modo que o seu roteiro irá variar de acordo com o que os "ouvintes-personagens" decidirem fazer.

Para determinar as características de um personagem, o que ele pode ou não fazer e se ele obteve sucesso em uma ação, existem as regras, como em qualquer jogo. E também são usados alguns dados, para que a sorte e o azar contribuam com o clima de suspense e mistério, criando o risco indispensável a toda boa aventura.

Outra particularidade dos RPGs é a presença do Mestre do Jogo, interpretado por um dos jogadores. Ele é, ao mesmo tempo, o narrador da história e o juiz do jogo, sendo também o autor do roteiro da aventura que os personagens irão viver.

QUAL É O OBJETIVO DO JOGO ?

A primeira coisa a se aprender sobre um RPG é que neste jogo os jogadores não estão competindo entre si. O adversário de cada jogador está nas situações que o mestre do jogo planejou para a aventura.

Estes adversários podem ser monstros, seres mitológicos, animais selvagens, bandidos ou qualquer outro obstáculo que se coloque entre os personagens e o objetivo da aventura. Isso propicia aos jogadores unirem as forças, fazendo da cooperação com o outro a melhor arma para a própria sobrevivência. A vitória está em conseguir manter o seu personagem vivo, acumulando experiência, aumentando os seus poderes e progredindo cada vez mais ao longo das aventuras.

É importante lembrar também que o mestre do jogo não é o adversário dos jogadores e não joga contra eles. O mestre do jogo tem que ser imparcial e justo, tanto com os jogadores quanto com os monstros e bandidos que interpreta. Afinal, o objetivo principal de todo RPG é que um grupo de amigos se reúna para participar de uma aventura, exercitando a imaginação e a criatividade, mas, acima de tudo, se divertindo ao máximo.

COMO SE JOGA ?

O primeiro passo é determinar quem será o mestre do jogo. Na maioria das vezes, a escolha é quase natural. Mas se o seu grupo tiver dificuldade nessa decisão, considere o seguinte: o papel do mestre do jogo exige capacidade de liderança, conhecimento das regras, criatividade e uma boa dose de "jogo-de-cintura". Por isso, o ideal é que o jogador mais experiente seja o mestre do jogo. Mas nada impede que vários mestres diferentes se revezem de aventura para aventura, o que traz maior variedade de estilos e temas de aventuras, dando maior experiência para todo o grupo.

Uma vez escolhido o mestre do jogo, ele deve ler e estudar atentamente todas as regras, além de preparar com antecedência a aventura que será jogada. O mestre do jogo pode usar a Aventura Pronta que incluímos no livro ou então criar uma nova aventura, como explicado na Parte IV, Capítulo 2 (Criando Novas Aventuras).

No dia marcado para o jogo, os jogadores se reúnem em volta de uma mesa munidos de lápis, papel e dados. O mestre do jogo, ocupando uma das cabeceiras, faz uma breve introdução explicando as regras e apresentando a ambientação onde se passa a aventura. Em seguida, o mestre do jogo orienta e auxilia os jogadores na criação dos personagens, que deve ser feita com muita atenção, tanto por parte dos jogadores quanto do mestre.

A aventura começa com a narração do mestre do jogo, apresentando uma situação inicial aos jogadores, introduzindo-os na história com algum objetivo, como por exemplo:

"Um importante fazendeiro da região, Sr. Jerônimo da Motta, contratou o seu grupo para escoltar um carregamento de mercadorias de sua fazenda até a capital temendo um ataque de ladrões de estrada, coisa que acontece com frequência nesta região. Quando vocês se aproximam da sede da fazenda e avistam a Casa Grande, já está anoitecendo. Há um cheiro muito estranho no ar e um vento frio sopra por entre as árvores. De repente, vocês percebem que a fazenda está completamente deserta... O que vocês vão fazer ?"

Nesse momento os jogadores começam a interpretar os seus personagens, interagindo com o ambiente criado pelo mestre do jogo. Os jogadores podem, por exemplo, pedir uma descrição mais clara do cheiro que sentiram (Era forte? De onde vinha? Era um cheiro conhecido?). Ou podem querer se aproximar um pouco mais da Casa Grande para investigar. Ou podem dar meia volta e fugir. Ou qualquer outra coisa que quiserem fazer ou dizer.

A partir das ações dos personagens, o mestre do jogo prossegue com a narração respondendo suas perguntas e conduzindo o jogo segundo o roteiro que ele preparou,

adaptando-o, quando necessário, aos acontecimentos provocados pela atuação dos jogadores.

Uma aventura bem equilibrada incluirá, geralmente, alguns combates físicos (lutas com armas ou não), uso de magia (encantos, poções e objetos mágicos), mistério, tesouros, suspense e diversas situações que colocarão à prova a criatividade e o raciocínio rápido dos jogadores. Além, é claro, de muita emoção e desafio.

O jogo se processa em rodadas que correspondem a 10 segundos de duração no tempo real. Em cada rodada, os jogadores deverão declarar as ações que irão fazer, seguindo o sentido do relógio à partir do mestre do jogo.

QUE É PRECISO PARA SE JOGAR ?

Como se percebe facilmente, a ação num RPG é quase toda verbalizada, consistindo da narração do mestre do jogo, da declaração das ações dos personagens e da apresentação da consequência dessas ações pelo mestre, e assim sucessivamente.

Basicamente, um grupo de jogadores precisará apenas do livro de regras, de algumas cópias da folha de personagem incluída no livro e dos dados poliédricos de 6 faces (dados comuns), de 10 faces (numerados de 0-9) e de 20 faces (numerados de 1-20). Esses dados são facilmente encontrados nos revendedores de RPGs importados. Basta consultar a loja ou livraria onde você comprou esse livro. Provavelmente eles terão os dados para vender. Caso contrário, você poderá encomendá-los.

Mas também não é porque você não conseguiu os dados que vai ficar sem jogar. Existem três tabelas numeradas encartadas neste livro que são usadas para simular o resultado de cada dado. Para usá-las, basta fechar os olhos e apontar, aleatoriamente, um dos números, tomando-o como o resultado. É claro que é muito mais cômodo e atraente usar os dados, além de evitar discussões desnecessárias.

O conjunto ideal de dados para o jogo consistiria de um total de cinco dados, sendo dois dados de 06 faces, dois dados de 10 faces e um dado de 20 faces. O mestre do jogo deve ter um conjunto desses exclusivo para seu uso, enquanto os jogadores podem usar outro. Mas é claro que um grupo pode muito bem usar apenas um dado de cada tipo.

ENTENDA O CÓDIGO DOS DADOS

Em várias situações, estaremos nos referindo aos dados através de um código muito simples: "1d20", que significa um dado de 20 faces; ou "2d6+3", que significa lançar dois dados de 06 faces e somar três ao resultado; ou ainda "1d100" ou "dado percentual", que significa lançar dois da-

dos de 10 faces, sendo que um deles representa o algarismo das dezenas e o outro o das unidades. Nesse último caso, se conseguíssemos "5" no primeiro e "8" no segundo, o resultado seria "58". Note que se o indicado fosse simplesmente "2d10", o resultado não seria "58", mas "5+8", ou seja, "13". E não custa lembrar que conseguir "00" num lançamento de dado percentual (d100) tem como resultado "100" e não "0".

COMO É A AMBIENTAÇÃO ?

No RPG, chamamos de ambientação o contexto no qual se passam as aventuras. Assim, o RPG pode ter um ambiente medieval fantástico (com elfos, magos e dragões), um ambiente de ficção científica (com naves espaciais e alienígenas), um ambiente histórico (segunda guerra mundial, velho oeste, etc.) e assim por diante.

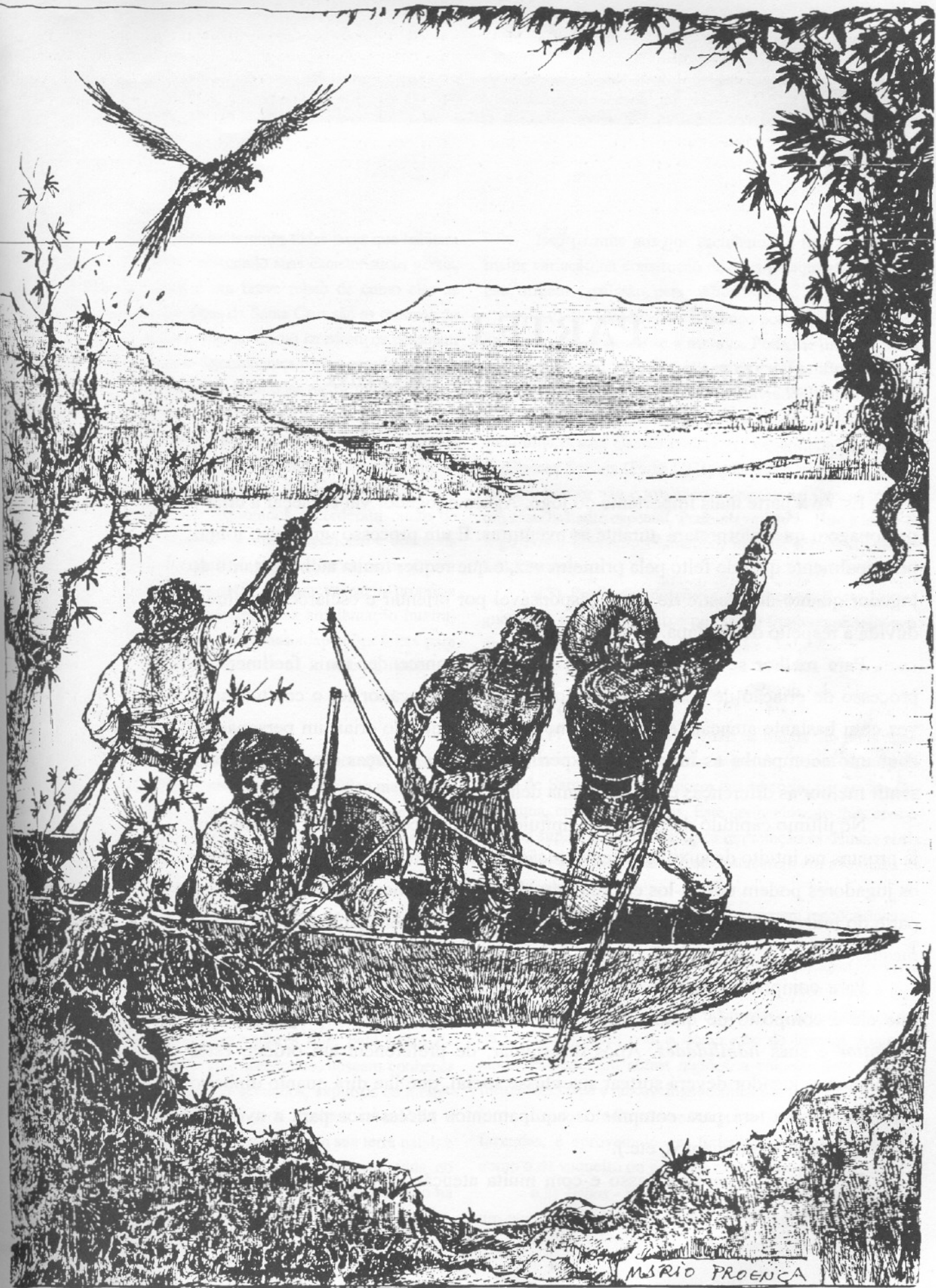
As aventuras deste RPG se passam na Terra de Santa Cruz, que é inspirada no Brasil Colônia do século XVII. Os jogadores viverão aventuras em um território ainda selvagem e inexplorado, enfrentando os perigos da selva, tribos hostis, feras perigosas e monstros estranhos.

As antigas superstições, mitos e lendas estão presentes e são reais. Assim como a magia, manipulada por representantes das três raças: branca, negra e indígena.

A Terra de Santa Cruz faz parte de um mundo fictício onde a história seguiu um curso similar à nossa, guardando algumas diferenças significativas. O Tratado de Santa Luzia entre a Igreja Católica e a Coroa Lusitana, por exemplo, proibiu o apresamento e a escravidão dos indígenas no Novo Mundo, protegendo as Missões Jesuíticas. O tráfico de escravos indígenas ainda subsiste mas apenas de forma clandestina.

Em virtude destes fatos, a principal atividade dos bandeirantes no jogo é a procura de metais e pedras preciosas, o combate a tribos hostis e salteadores, a escolta de caravanas de comércio entre as vilas da região e a exploração de novos territórios.

A Terra de Santa Cruz apresenta regiões bem colonizadas e outras totalmente inexploradas, como a América do Sul dessa época. Os povos que a habitam são semelhantes às civilizações pré-colombianas, mas no lugar de tupis, guaranis e incas, há jaguaris, maoáris e illimanis. Da mesma forma, os portugueses são conhecidos como lusitanos, os espanhóis como castelanos, os franceses como francos, e os holandeses como flandrinos. Assim, o jogador se sentirá mais livre para se aprofundar na fantasia de uma terra desconhecida e, ao mesmo tempo, construir pontes de ligação com a nossa História.



MARIO PROENÇA

PARTE I

CRIANDO O PERSONAGEM

Esta é a parte mais importante do jogo. Agora o jogador vai começar a criar o personagem que interpretará durante as aventuras. É um processo um pouco longo, principalmente quando feito pela primeira vez, e que requer muita atenção, tanto do jogador quanto do Mestre do Jogo, responsável por orientar e esclarecer qualquer dúvida a respeito desta etapa.

Para melhor se familiarizar com o jogo e compreender mais facilmente o processo de criação de personagens, aconselhamos ao jogador ler o capítulo uma vez com bastante atenção, e depois ler novamente, tentando criar um personagem enquanto acompanha as instruções. Experimente variar as raças e profissões para sentir melhor as diferenças entre cada uma delas.

No último capítulo desta parte (Capítulo 12), fornecemos alguns personagens já prontos no intuito de auxiliar na construção de um novo personagem. É claro que os jogadores podem utilizá-los em sua primeira aventura, mas acreditamos que boa parte do prazer de jogar qualquer RPG é defender um personagem criado por você mesmo.

Para compreendermos a criação do personagem, primeiro precisamos saber que ele é composto de quatro elementos básicos: sua *raça*, sua *profissão*, seus *atributos* e suas *habilidades*. Após determinar, de preferência em ordem, estes elementos, o jogador deverá sortear sua *classe social*, que lhe dirá quanto dinheiro seu personagem terá para comprar os equipamentos necessários para a aventura (armas, roupas, mantimentos, etc.).

Vamos agora, passo a passo e com muita atenção, ver no que se constitui cada um desses elementos.

Capítulo 1

RAÇAS

Neste capítulo apresentaremos todas as raças que habitam a Terra de Santa Cruz, fornecendo suas características gerais, sua participação social e um breve relato de como elas se relacionam entre si. As raças de Santa Cruz são as mesmas do Brasil: índios, brancos e negros. Como os mestiços possuíam características próprias e determinantes para o convívio social, consideramos a existência de mais duas raças: mulatos (brancos e negros) e mestiços (brancos e índios).

É importante que o jogador tenha em mente que essas raças estão descritas na forma como se apresentavam no século XVII. Os negros eram escravizados até fins do século XIX; os índios foram explorados e perderam muito de sua cultura; e os brancos se sentiam superiores e donos da verdade. Tudo isso faz parte de nossa História, e desprezar qualquer um desses fatos seria descaracterizar a proposta deste RPG, que é, basicamente, a sua ambientação inteiramente nacional. Há, é claro, algumas adaptações feitas para as regras do jogo e, também, para torná-lo mais agradável.

A) BRANCOS

a.1) *Características gerais*: os brancos são mais resistentes e possuem um desenvolvimento técnico mais avançado que as demais raças (caravelas, armas de fogo, cidades). Porém, nem sempre isso se constitui em uma vantagem real numa terra estranha e desconhecida.

A postura básica do homem branco na Terra de Santa Cruz é a de colonizador, em cada uma de suas múltiplas facetas: os jesuítas que querem catequizar o índio; os exploradores que visam enriquecer apropriando-se das riquezas naturais da terra ou através do trabalho escravo; os mercadores em busca de novas fontes de matéria prima e mercados consumidores; os desbravadores que, pelo gosto da aventura ou por um idealismo romântico, buscam conhecer e colonizar novas terras; os degredados, expulsos da metrópole, que tentam melhorar de vida e obter na colônia o respeito e as riquezas que não possuíam em sua terra natal; e os colonos determinados em construir uma nova vida no novo continente, tornando-se fazendeiros ou trabalhando na administração da colônia.

Isso permite aos que escolherem a raça branca uma maior variação na construção de seus personagens: motivação, origem, profissão, personalidade, etc...

a.2) *Classes Sociais*: o branco pode pertencer a todas as classes, excetuando-se a escrava. Pode ser um reinol, um senhor rural, um burocrata da coroa, um profissional liberal, um pequeno comerciante, um lavrador, um artesão ou simplesmente um homem livre. Uma descrição detalhada de cada uma dessas classes poderá ser encontrada no capítulo de Classes Sociais (Parte I, Capítulo 9). A existência de um escravo branco não é totalmente descartada, mas se trata de um caso bastante especial. Pode ser utilizado pelo Mestre do Jogo como elemento dramático, mas de forma alguma se inclui nas regras.

a.3) *Profissões possíveis*: o branco pode ser jesuíta, guerreiro, rastreador, bruxo ou ladrão (maiores detalhes no próximo capítulo).

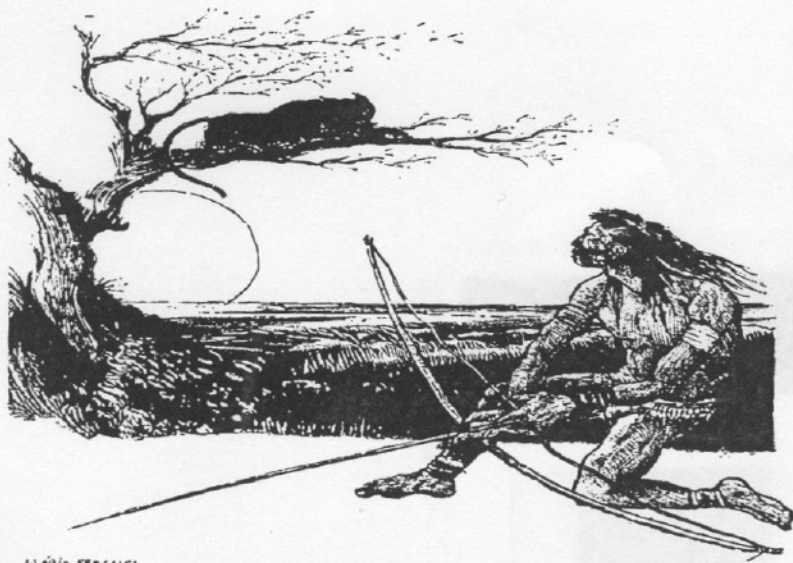
B) ÍNDIOS

b.1) *Características gerais*: os índios são mais ágeis e conhecem a floresta e seus segredos. Como nativos da Terra de Santa Cruz, conhecem sua história, geografia, flora, fauna, criaturas e lendas. Este conhecimento lhes concede uma superioridade estratégica em relação às demais raças e também a possibilidade de se destacarem em aventuras na mata virgem.

As inúmeras tribos indígenas possuem reações diversas à presença do homem branco determinadas pelo caráter da tribo e pelo tipo de colonização usado. A colonização agressiva e escravista em algumas regiões levou as tribos locais à fuga ou ao contra-ataque armado. Muitas tribos foram subjugadas ou se conformaram com a dominação do invasor. Algumas ainda resistem. Em outras regiões, a colonização é feita de forma negociada e razoavelmente amistosa.

Como o índio não se adapta ao trabalho escravo nas fazendas, é aproveitado em trabalhos de maior liberdade como o de vaqueiro ou guia nas expedições para o interior.

b.2) *Tribos* - Recomendamos ao jogador que escolher um personagem indígena que dê a ele uma tribo de origem.



Essa informação poderá ser valiosa no decorrer de uma aventura. Entre as tribos existentes na região dos bandeirantes, o personagem poderá ser: jaguari, maoári, huaripuna, karinauá, urupê, inayê, caiapuna ou nanuque. A descrição dessas e outras tribos se encontra na parte de ambientação (Parte III). O jogador deverá escolher sua tribo com cuidado, pois isso irá definir o tipo de relação que ele terá com os outros personagens.

b.3) *Classes sociais*: o índio pode ser lavrador, artesão, homem livre ou escravo.

b.4) *Profissões possíveis*: o índio pode ser guerreiro, rastreador ou pajé.

C) NEGROS

c.1) *Características gerais*: os negros são mais fortes e são conhecedores da magia de seus ancestrais. Encontram-se intimidados, pois foram trazidos à força, como escravos, para uma terra estranha onde são vítimas de grande preconceito. Sua revolta interior só encontra vazão nas tentativas de fuga e no estabelecimento ocasional de um quilombo (pequena vila escondida no mato onde se reúnem os escravos fugidos). O que move o negro na sociedade colonial é a chibata, a busca pela sobrevivência e a luta pela liberdade.

O negro, mesmo liberto, é alvo de grandes preconceitos, correndo o risco de ser escravizado novamente. Deve, portanto, agir com extrema cautela e tolerância.

c.2) *Classes sociais*: o negro pode ser escravo, homem livre, artesão ou lavrador.

c.3) *Profissões possíveis*: o negro pode ser guerreiro, ladrão, sacerdote negro, feiticeiro negro ou feiticeiro de ferro e fogo.

D) MULATOS

d.1) *Características gerais*: o mulato é a mistura das raças negra e branca. Na maior parte das vezes é considerado um escravo, podendo receber um tratamento diferenciado, trabalhando como doméstico, capataz, capitão do mato, etc...

Apesar de ter maiores possibilidades de ascensão social, não é bem aceito entre os brancos e muitas vezes nem entre os negros, tendo dificuldade de encontrar seu lugar na vida colonial.

d.2) *Classes sociais*: o mulato pode ser um pequeno comerciante, um lavrador, artesão, homem livre ou escravo.

d.3) *Profissões possíveis*: o mulato pode ser guerreiro, ladrão, sacerdote negro, feiticeiro negro ou feiticeiro de ferro e fogo.

E) MESTIÇOS

e.1) *Características gerais*: os mestiços são a mistura das raças branca e indígena. Considerado um aliado na colonização, o mestiço recebe um tratamento melhor por parte do homem branco do que as demais raças. Esse sentimento se deve ao fato do mestiço ser o elo de ligação entre o branco e o nativo da terra, atuando como guia, vaqueiro, capataz, etc... Os jesuítas costumam ordená-los padres como forma de atrair os indígenas para a catequese.

e.2) *Classes sociais*: o mestiço pode ser um pequeno comerciante, um lavrador, um artesão, homem livre ou escravo.

e.3) *Profissões possíveis*: o mestiço pode ser guerreiro, rastreador, ladrão ou, num caso muito especial, bruxo.

F) RELACIONAMENTO ENTRE AS RAÇAS

Os brancos, índios e negros possuem posições bem definidas na sociedade colonial. O branco se sente superior às demais raças, podendo este sentimento se manifestar de diversas formas: uma relação senhor-escravo tradicional, de dominação, um desprezo profundo ou um paternalismo condescendente.

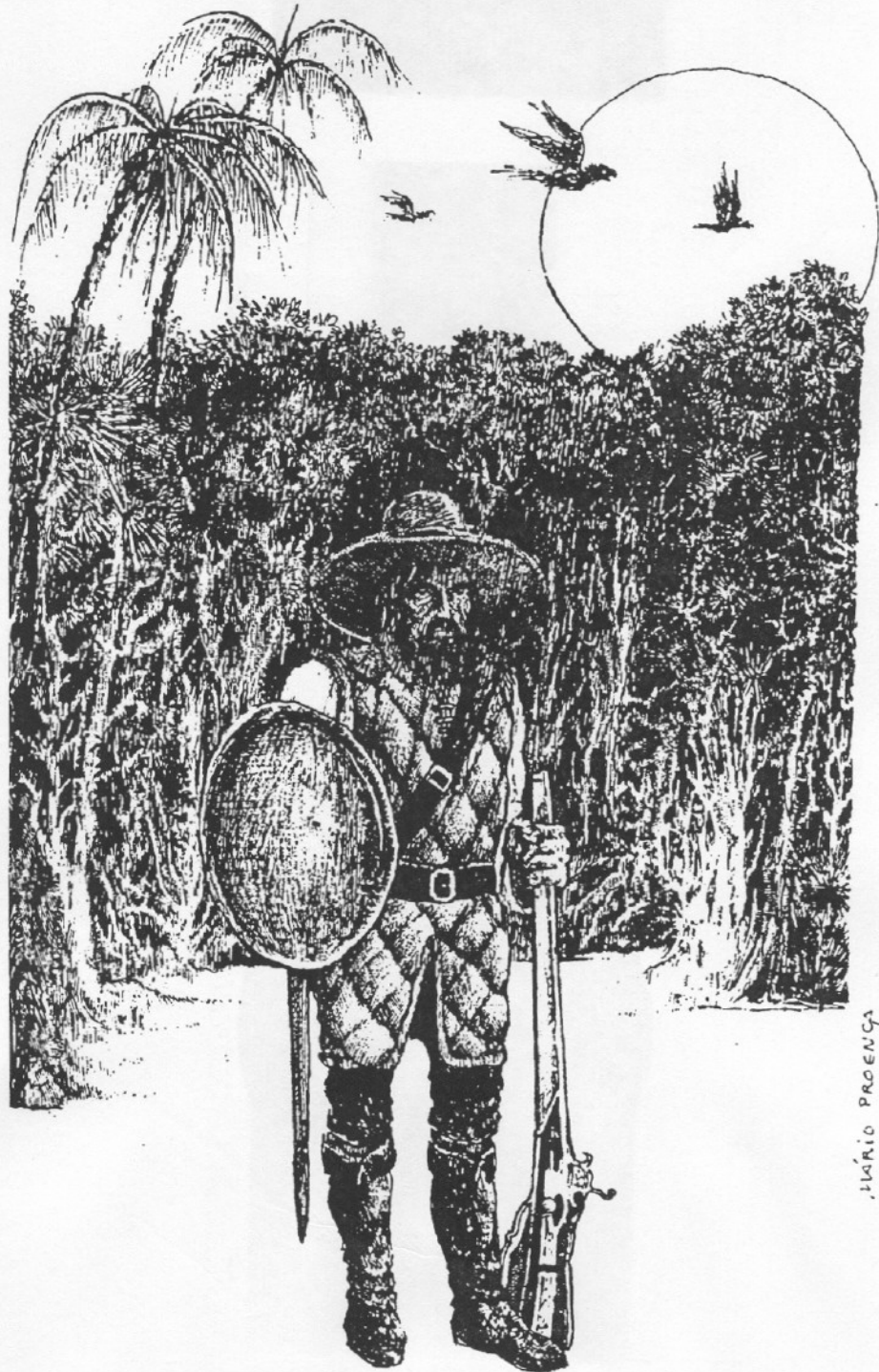
O negro possui o estigma da escravidão. Sofre com o preconceito e a impossibilidade de ascensão social. Mesmo o negro livre (como a maioria dos negros aventureiros) é marginalizado e vê com desconfiança e revolta os opressores de seu povo.

Os índios são alvo de sentimentos mais variados. Apesar de também sofrerem com o preconceito, se fazem

respeitar como inimigos ou como peças estratégicas na conquista do Novo Mundo. Sua atitude com os invasores, sejam eles brancos ou negros, pode ser de amizade, desconfiança ou inimizade.

O mulato e o mestiço podem se identificar mais com um lado ou com o outro. Isto é, o mulato pode ser tratado

como um negro ou ter maior aceitação na sociedade colonial. Da mesma forma, o mestiço conta com a vantagem de ser visto como elemento colonizador pela metrópole. Como desvantagem, pode ser visto com preconceito pelos irmãos indígenas.



FLÁVIO PROENÇA

Capítulo 2

PROFISSÕES

A) GUERREIRO

Os guerreiros são aventureiros treinados nas artes da luta e dos combates. Sejam bandeirantes, guerreiros índios ou negros, todos usam sua força e destreza no manuseio de armas, arriscando a vida em batalhas, protegendo e defendendo o grupo sempre que necessário.

Em uma batalha, espera-se que o guerreiro tome a iniciativa, coordene a atuação do grupo e lute com coragem.

B) RASTREADOR

Conhecedor dos segredos da floresta, ele é o bandeirante especializado em seguir trilhas, identificar animais, caçar, atuar como guia e localizar as rotas mais seguras na mata. O rastreador é o aventureiro mais adaptado à vida selvagem, respeitando as leis e a força da natureza.

A cultura indígena é a fonte mais segura de informações sobre a fauna e a flora locais, por isso o rastreador geralmente é muito ligado aos nativos, sendo muitas vezes um mestiço ou um índio.

O rastreador se relaciona muito bem com todos os aventureiros que respeitam as matas.

C) LADRÃO

É o aventureiro que se utiliza de sua grande destreza e habilidade manual para obter ganho fácil. Ele não é necessariamente um personagem desleal, e é perfeitamente capaz de respeitar os pertences de seus colegas de grupo (nem que seja por legítima defesa). O ladrão é visto como criminoso; normalmente terá se unido à bandeira com o objetivo de enriquecer ou fugir de seus perseguidores. Obviamente, o ladrão jamais deve se apresentar como tal.

D) JESUÍTA

Membro da Companhia de Jesus que veio para Terra de Santa Cruz com o objetivo de catequizar os índios e defender os colonos das forças demoníacas. O jesuíta é versado em medicina e combate as forças do mal e os entes sobrenaturais com o poder de sua fé. Para sobreviver em ambiente tão hostil, o jesuíta aprende técnicas de sobrevi-

vência, persuasão e o manuseio de armas de fogo. Porém, como a valorização da vida é a crença mais básica do cristianismo, ele só recorrerá às armas em legítima defesa, e, mesmo assim, quando todas as outras possibilidades tiverem se esgotado.

Devemos lembrar que apenas personagens da raça branca podem ser jesuítas e que mulheres, é claro, não são jesuítas.

O jesuíta desconfia do pajé e do sacerdote negro, e é totalmente antagônico ao bruxo e ao feiticeiro negro.

E) SACERDOTE NEGRO

O sacerdote negro é a ponte entre as nações negras e seus deuses - os Orixás. Incorporando o poder e a sabedoria dos orixás, o sacerdote negro busca proteger e orientar seu povo que foi trazido à força para o Novo Mundo como escravo.

Apenas durante a incorporação de um orixá o sacerdote negro pode utilizar a magia. Por sua ligação com a religião de seus ancestrais, ele está proibido de utilizar armas de fogo.

F) PAJÉ

O pajé é o líder espiritual das tribos indígenas. Misto de sacerdote, feiticeiro e curandeiro, é responsável pela defesa mística de seu povo, usando tanto a magia da natureza como o poder de Tupã (a divindade suprema na crença de grande parte dos indígenas da Terra de Santa Cruz).

Como há apenas um pajé em cada tribo, os jogadores que escolherem esta profissão serão, inicialmente, apenas aprendizes, se tornando pajés ao atingirem o décimo nível de experiência (ver Aprendizado, Parte I, Capítulo 11).

O pajé se relaciona bem com aqueles que respeitam a floresta e a cultura indígena.

G) FEITICEIRO NEGRO

Este feiticeiro trabalha com forças sobrenaturais, extraindo seu poder dos espíritos. Sua magia recorre a diver-

Capítulo 3

ATRIBUTOS

Os atributos são as características básicas dos personagens. São traços comuns a todos eles, compondo seu perfil físico e mental. Um personagem possui ao todo sete atributos: *força, destreza, resistência, inteligência, sabedoria, carisma e sorte*. Cada um deles terá um valor numérico que diferenciará um personagem do outro e permanecerá constante por toda a vida do personagem.

Como calcular o valor dos atributos — As raças possuem valores determinados para cada um dos atributos. Portanto, o jogador, ao escolher a raça de seu personagem, deverá consultar a tabela de valores raciais básicos abaixo:

VALORES RACIAIS BÁSICOS

RAÇA	FORÇA	DESTREZA	RESIST.	INTELIG.	SABED.	CARISMA	SORTE
Brancos	10	11	11	10	10	10	—
Índios	10	11	10	10	11*	10	—
Mestiços	10	11	11	10	10	10	—
Negros	11	10	11	10	10	10	—
Mulatos	11	11	10	10	10	10	—

* Isso não significa que os índios são mais sábios que os demais. É apenas um reflexo do seu conhecimento e intimidade com os segredos, mistérios e perigos da Terra de Santa Cruz.

Uma vez escolhida a raça, o jogador deverá determinar a profissão do seu personagem. A escolha da profissão acarretará modificações nos valores de alguns atributos conforme tabela abaixo:

MODIFICADORES DE PROFISSÃO

PROFISSÃO	FORÇA	DESTREZA	RESIST.	INTELIG.	SABED.	CARISMA	SORTE
Guerreiro	+1	—	+1	-1	-1	—	—
Rastreador	-1	+1	—	-1	+1	—	—
Feiticeiros	-2	—	—	+2	—	—	—
Sacerdotes	-2	—	—	—	+2	—	—
Ladrão	-1	+1	—	—	—	—	—

Feitas as devidas alterações no valor dos atributos, o jogador deverá rolar 7d6 (sete vezes o dado de seis faces) e

distribuir os resultados obtidos pelos atributos conforme sua vontade.

Exemplo: Um jogador decidiu criar um rastreador indígena. Após consultar a tabela de valores raciais e subtrair os modificadores de profissão, ele rolou 7d6 e obteve 3, 3, 4, 4, 4, 5 e 6 para adicionar livremente aos valores já existentes, chegando ao valor final e imutável. Acompanhe o processo na tabela abaixo:

ATRIBUTO	VALOR RACIAL BÁSICO	MODIFICADOR DE PROFISSÃO	DADO (d6)	VALOR FINAL
Força	10	-1	4	13
Destreza	11	+1	6	18
Resistência	10	—	5	15
Inteligência	10	-1	4	13
Sabedoria	11	+1	4	16
Carisma	10	—	3	13
Sorte	—	—	3	3

Observação: Cada valor obtido no d6 deverá corresponder a apenas um atributo. O jogador não poderia ficar apenas com 10 em carisma e utilizar esses três pontos para aumentar sua resistência para 18.

Ao adicionar o valor dos dados aos atributos, convém ao jogador consultar a parte de descrição de atributos (a seguir) e o capítulo de Habilidades (Parte I, Capítulo 4) para saber qual deles serão mais importantes para seu personagem.

3.1) Descrição de atributos

O que significam os atributos? Para que servem esses valores? O valor de cada atributo vai determinar coisas que o personagem pode fazer, como por exemplo: o valor de sua força irá determinar quanto peso ele é capaz de levantar ou sua capacidade de fazer dano num oponente durante um combate; sua destreza irá influenciar sua capacidade de se desviar de um golpe; sua resistência irá determinar quantos pontos de dano ele poderá suportar; etc...

A) Força: É o atributo mais importante para um guerreiro. Representa a força física do personagem e afeta o impacto de seus golpes. Vai determinar o quanto de peso ele poderá erguer ou carregar. Para isso, consulte a tabela abaixo:

Força	Peso(kg)*	Levantamento(kg)**	Bônus de dano***
09	40	80	sem bônus
10	45	90	sem bônus
11	50	100	sem bônus
12	55	110	sem bônus
13	60	120	sem bônus
14	65	130	sem bônus
15	70	140	+1
16	75	150	+1
17	80	160	+2
18	85	170	+2
19	95	190	+3
20	110	210	+3
21	130	230	+3
22	150	250	+4
23	170	270	+4
24	190	290	+4
25	210	310	+4
26	230	340	+5
27	250	380	+5
28	270	420	+5
29	290	440	+5
30	310	480	+5

*Peso: quanto de peso o personagem consegue levar consigo.

**Levantamento: quanto de peso o personagem consegue erguer e carregar por uns poucos metros.

***Bônus de dano: pontos que se somam ao dano feito por um personagem em combate ao usar armas brancas (espada, facão), armas de impacto (porrete, tacape) ou em luta desarmada.

Exemplo: Um guerreiro que tiver força 18 será capaz de carregar até 85kg, de erguer até 170kg e somará mais 02 pontos ao dano que causar em um oponente durante um combate.

B) Destreza: É um atributo de extrema importância para todos os personagens. Representa a coordenação visual/motora, os reflexos, a agilidade, a capacidade de reação e o equilíbrio do personagem. A destreza influencia a habilidade de esquiva, de luta com ou sem armas. Determina também a velocidade de deslocamento básica.

b.1) Velocidade de deslocamento básica: A velocidade de deslocamento é medida em metros por rodada. Ela indica a distância percorrida por um personagem que esteja andando normalmente em um terreno em boas condições. Para maiores detalhes, consulte o capítulo de movimentação (Parte II, Capítulo 2).

A velocidade de deslocamento é obtida pela seguinte fórmula:

$$(FORÇA + DESTREZA) \div 2$$

C) Resistência: É a resistência física do personagem, representando a sua saúde e o seu estado físico geral. Determina sua capacidade de resistir a impactos, golpes, ferimentos, doenças e etc...

Quando um personagem sofre um dano, o seu valor diminui. Para saber o efeito dessa perda de resistência no personagem, consulte a tabela abaixo:

Valor da resistência até 1 — o personagem permanece consciente, podendo realizar qualquer ação.

Zero — o personagem faz um teste de resistência (ver Teste de Atributos, Capítulo 5, Parte I). Se for bem sucedido, permanecerá consciente, caso contrário, perde os sentidos.

-1 a -3 — o personagem perde imediatamente a consciência.

-4 a -6 — o personagem, além de inconsciente, está gravemente ferido e morrerá em poucas horas caso não receba cuidados médicos.

-7 — o personagem faz um teste de resistência. Se for bem sucedido, continuará inconsciente e em estado crítico, precisando ser salvo em questão de rodadas, mas vivo. Se falhar, o jogador terá que construir outro personagem, pois este estará morto.

-8 em diante — o personagem morreu e não há mais nada que se possa fazer por ele.

c.1) Capacidade de recuperação: representa o quanto de resistência o personagem recupera por dia, se ele conseguir repousar por pelo menos 6h. O valor da capacidade de recuperação é de 03 pontos, para todos os personagens.

Exemplo: Um guerreiro sofre 02 pontos de dano. Sua resistência, que era 16, baixou para 14. Após uma boa noite de sono, ele consegue recuperar os 03 pontos de resistência. Mas como o valor máximo de sua resistência é 16, ele só pode recuperar até esse valor, não podendo aumentá-lo para 17.

c.2) Resistência à Magia: é a capacidade que um personagem possui de resistir a um ataque mágico, esteja ele consciente do ataque ou não (ver Magia & Religião, Capítulo 7).

D) Inteligência: está relacionada à memória e capacidade de raciocínio. É o atributo principal dos feiticeiros, ajudando a determinar o seu nível de poder.

E) Sabedoria: está relacionada ao acúmulo de conhecimento e bom senso na tomada de decisões. É o atributo mais importante para o sacerdote negro e o jesuíta, ajudando a determinar o seu nível de poder. Este atributo também será importante para o rastreador.

F) Carisma: atributo ligado à capacidade de persua-

são, influência e liderança do personagem. O personagem com carisma alto consegue facilmente convencer alguém ou obter reações favoráveis.

G) Sorte: capacidade do personagem de conseguir resultados aleatórios a seu favor. Demonstra o quanto o acaso favorece o personagem, influenciando em combates, jogos, disputas e outros acontecimentos inesperados ou não. Ao contrário dos outros atributos, o valor da sorte nunca é superior a 06 pontos.



Capítulo 4

HABILIDADES

Enquanto os atributos são características com as quais o personagem nasceu, as habilidades são as características e conhecimentos que ele adquiriu ao longo de sua vida. Podem ser adquiridas por estudo (Inteligência e Sabedoria), treinamento (Destreza) ou aprimoramento de sua capacidade de persuasão (Carisma).

As habilidades adquiridas por um personagem irão lhe permitir lutar com uma espada, orientar-se na floresta, caçar, reconhecer um artefato, comunicar-se em idiomas indígenas e diversas outras coisas.

Existem dois tipos de habilidades: as habilidades de carreira, ligadas diretamente à profissão do personagem, e as habilidades gerais, adquiridas por ele em seu tempo livre.

Habilidades de carreira — Cada profissão possui uma lista de habilidades de carreira. Qualquer um que deseje seguir a profissão precisa adquirir pelo menos algumas delas.

Habilidades gerais — São as habilidades adquiridas pelo personagem que não estão ligadas à sua profissão. Podem ser de dois tipos:

- Habilidades de carreira de outra profissão, excetuando-se feitiços e encantos, que só podem ser adquiridos por membros das escolas de magia e religião correspondentes (ver Magia e Religião, Parte I, Capítulo 7).

- Habilidades opcionais, não ligadas a nenhuma profissão específica.

Como adquirir as habilidades — Cada personagem recebe um determinado número de pontos para distribuir entre as habilidades que escolher, sendo que não é permitido colocar mais de 20 pontos em uma habilidade. A maior parte desses pontos deverá ser destinada às habilidades de carreira e o restante às habilidades gerais.

Todas as profissões recebem 170 pontos de início.

Esses pontos são assim distribuídos: 20 pontos são colocados obrigatoriamente na habilidade de esquiva, já preenchendo a cota máxima de 20 pontos por habilidade; 100 pontos são destinados às habilidades de carreira do personagem; e os outros 50 pontos devem ser distribuídos entre as habilidades gerais.

Cada habilidade está relacionada a um dos atributos do personagem, que é denominado *atributo relacionado* (conforme vemos nas listas de habilidades a seguir, o atributo relacionado à habilidade de luta desarmada é a destreza; o atributo relacionado à habilidade de idiomas indígenas é a sabedoria, etc.).

Para calcular o nível do personagem em uma habilidade, o jogador toma o valor do atributo relacionado e adiciona o número de pontos que desejar, respeitando sempre o limite de 20 pontos por habilidade.

Exemplo: Um jogador deseja adquirir para seu personagem a habilidade de luta com faca/adaga. O atributo relacionado a esta habilidade é destreza. O valor de sua destreza é 17 e ele decide utilizar os 20 pontos permitidos nessa habilidade, obtendo um total de 37 pontos. À habilidade de esquiva ele só precisará somar o valor do atributo relacionado (destreza), uma vez que ele, obrigatoriamente, recebe de início 20 pontos nesta habilidade.

4.1) Habilidades de carreira

Obs 1: para saber no que consiste cada habilidade, consulte o Capítulo 6, e para saber como utilizá-las, consulte o Capítulo 5.

Obs 2: para ter uma melhor idéia de como escolher suas habilidades de carreira, consulte os personagens já prontos no Capítulo 12.

A) GUERREIRO

LISTA DE HABILIDADES	Atributo Relacionado
Esquiva*	Destreza
Luta com arco e flecha**	Destreza
Luta com chicote**	Destreza
Luta com duas armas	Destreza
Luta com espada/facão**	Destreza
Luta com faca/adaga**	Destreza
Luta com lança/azagaia*	Destreza
Luta com machado*	Destreza
Luta com mosquete/escopeta*	Destreza
Luta com pistola/garrucha*	Destreza
Luta com porrete/tacape*	Destreza
Luta com rede**	Destreza
Luta com zarabatana**	Destreza
Luta desarmada*	Destreza
Manejo de armas de grande porte	Sabedoria
Manejo de explosivos	Sabedoria
Montar animais	Destreza
Reparar armaduras (couro)	Sabedoria
Reparar armas (especificar)	Sabedoria
Percepção*	Inteligência

B) RASTREADOR

LISTA DE HABILIDADES	Atributo Relacionado
Conhecimento da mata	Sabedoria
Cultura indígena	Sabedoria
Ervas e plantas/remédios	Sabedoria
Ervas e plantas/venenos	Sabedoria
Escalar*	Destreza
Esquiva*	Destreza
Técnicas de camuflagem	Destreza
Preparar armadilhas	Destreza
Luta com arco e flecha**	Destreza
Luta com faca/adaga**	Destreza
Luta com rede**	Destreza
Luta com zarabatana**	Destreza
Montar animais**	Destreza
Mover-se silenciosamente**	Destreza
Nadar	Destreza
Pacificar animais	Carisma
Percepção*	Inteligência
Reparar armas (especificar)	Sabedoria
Seguir trilhas	Sabedoria
Técnicas de sobrevivência	Sabedoria

C) LADRÃO

LISTA DE HABILIDADES	Atributo Relacionado
Abrir fechaduras	Sabedoria
Acrobacia	Destreza
Ataque surpresa*	Destreza
Avaliar jóias	Sabedoria
Comércio e Negociação*	Inteligência
Detectar armadilha	Destreza
Diplomacia/persuasão*	Carisma
Escalar*	Destreza
Escapar de amarras	Destreza
Esconder-se nas sombras**	Destreza
Esquiva*	Destreza
Estrangular com fio**	Destreza
Furtar*	Destreza
Luta com faca/adaga**	Destreza
Luta com zarabatana**	Destreza
Manuseio de venenos	Destreza
Mover-se silenciosamente**	Destreza
Percepção*	Inteligência

NOTA: As habilidades de carreira dos sacerdotes e feiticeiros são encantos e feitiços que eles aprenderam em suas respectivas escolas de religião e magia. Ao invés de possuírem uma lista de habilidades, eles possuem uma lista de encantos (jesuíta e sacerdote negro) ou uma lista de feitiços (feiticeiro negro, pajé, feiticeiro de ferro e fogo e bruxo), para onde devem ser destinados os 100 pontos das habilidades de carreira.

Alguns deles, além da lista de feitiços ou encantos, possuem uma pequena lista de habilidades de carreira. Portanto, os 100 pontos deverão ser distribuídos pelas duas listas. Para facilitar a construção desses personagens, colocamos suas listas de habilidades juntas com as listas de feitiços ou encantos. Essas listas se encontram no capítulo de Magia & Religião (Parte I, Capítulo 7).

4.2) Habilidades gerais

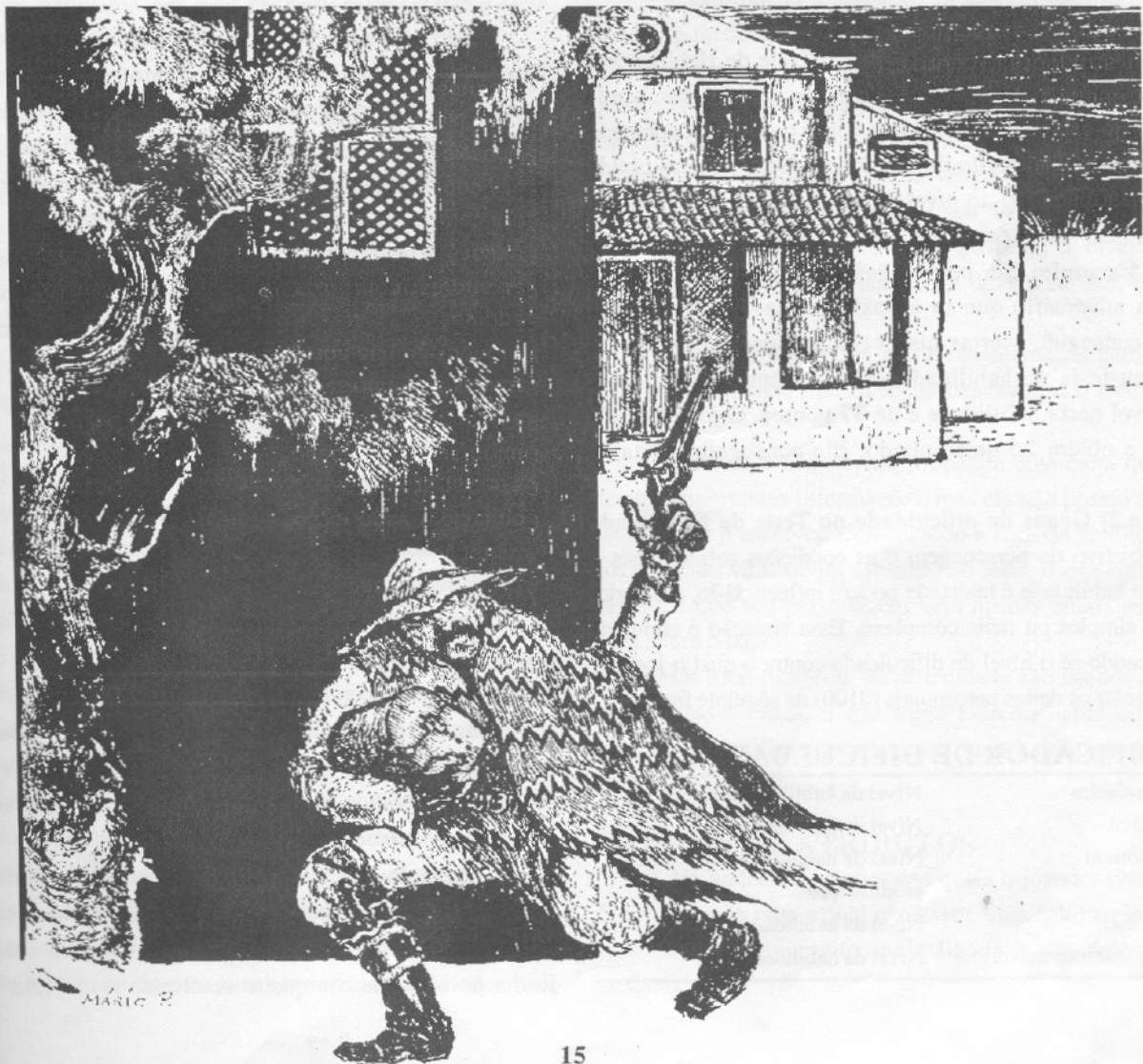
A) Habilidades de carreira de outras profissões

Deverão ser escolhidas entre as listas de habilidades de carreira de profissões diferentes da que o jogador escolheu para seu personagem, exceto as listas de encantos e feitiços. Não será permitido ao jogador utilizar alguns pontos destinados às habilidades gerais para fortalecer ou obter uma habilidade de carreira pertencente à sua profissão (e vice-versa), mesmo que esta habilidade conste de outras listas.

B) Habilidades opcionais

LISTA DE HABILIDADES	Atributo Relacionado	LISTA DE HABILIDADES	Atributo Relacionado
Caça e pesca**	Destreza	Medicina	Sabedoria
Conduzir carroças*	Destreza	Mineração	Sabedoria
Correr*	Destreza	Navegar	Sabedoria
Imitar sons**	Destreza	Ocultismo - mitos e lendas*	Sabedoria
Lidar com o gado	Destreza	Religião	Sabedoria
Cultura negra	Sabedoria	Tocar instrumentos (especificar)	Sabedoria
Decifrar códigos	Sabedoria	Veterinária	Sabedoria
História antiga	Sabedoria	Treinar animais	Sabedoria
História local e contemporânea	Sabedoria	Jogos de azar*	Inteligência
Idiomas brancos	Sabedoria	Ler lábios**	Inteligência
Idiomas indígenas	Sabedoria	Navegação terrestre*	Inteligência
Idiomas negros	Sabedoria	Senso de orientação	Inteligência
Legislação	Sabedoria	Técnicas de memorização**	Inteligência
Ler e escrever	Sabedoria		

NOTA: O significado dos asteriscos que acompanham algumas habilidades se encontra no capítulo de Teste de Habilidades, que vem a seguir.



Capítulo 5

TESTE DE HABILIDADES E ATRIBUTOS

A) TESTE DE HABILIDADES

Uma vez construído o personagem com sua raça, profissão, atributos e habilidades, o jogador precisa saber como utilizar essas habilidades.

Como na vida, não basta saber fazer alguma coisa para conseguir que ela seja feita. E quanto mais você souber, menor será a possibilidade de não obter êxito. Por isso, toda vez que, durante o jogo, o personagem realizar uma ação que necessite de uma habilidade, o jogador deverá fazer um teste de habilidade. O valor das habilidades (atributo relacionado + número de pontos) determina o quanto o personagem domina uma determinada habilidade. Quanto maior o valor, menor será a chance dele falhar.

a.1) **Como fazer o teste** — o Teste de Habilidade é realizado rolando-se 1d100 (dois dados de 10 faces, sendo um deles previamente designado como o dígito das dezenas e o outro como o dígito das unidades). Se o número obtido for inferior ou igual ao nível de habilidade do personagem, este foi bem sucedido em sua ação.

Exemplo: Um personagem tenta atirar uma flecha em um adversário que se aproxima a cavalo. Para saber se ele conseguiu acertar sua flecha, o jogador deverá realizar um teste de habilidade em luta com arco e flecha. Seu nível nesta habilidade é de 37 pontos. O jogador rola 1d100 e obtém 26 de resultado. Ele conseguiu acertar o alvo.

a.2) **Graus de dificuldade no Teste de Habilidade** — o objetivo do personagem e as condições sob as quais o Teste de habilidade é realizado podem influenciá-lo, tornando-o mais simples ou mais complexo. Essa situação é simulada modificando-se o nível de dificuldade contra o qual o jogador deverá rolar os dados percentuais (d100) da seguinte forma:

MODIFICADOR DE DIFICULDADE

Tarefa rotineira	Nível da habilidade x 4
Tarefa fácil	Nível da habilidade x 2
Tarefa normal	Nível da habilidade sem modificação
Tarefa difícil	Nível da habilidade ÷ 2
Tarefa quase impossível	Nível da habilidade ÷ 4

Esses diferentes graus de dificuldade são determinados pelo mestre do jogo. Ele deverá analisar a situação e, baseado no seu bom senso e conhecimento das regras, comunicar ao jogador: "Esta é uma tarefa difícil". Em seguida, calcula-se o nível de habilidade com o modificador de dificuldade e rola-se o d100.

Vários fatores podem determinar a dificuldade de uma ação. Ela pode ser dificultada pelo terreno do combate, pelo posicionamento ou visibilidade do personagem, pelo seu estado de saúde; facilitada pela distração do adversário, pela ajuda de alguém ou de um objeto, pela proximidade do alvo, e várias outras situações.

Não só a situação em que o personagem se encontra funciona como modificador. Ele próprio poderá tornar uma tarefa mais fácil se concentrando para realizar um encanto ou mirando uma rodada antes de atirar uma flecha. Nestes casos, porém, o jogador só poderá modificar em até um grau a dificuldade de uma ação. Ele poderá tornar uma tarefa normal mais fácil ou uma tarefa fácil mais fácil ainda, isto é, rotineira; mas não poderá transformar uma tarefa normal em uma rotineira. Se mirando uma rodada ele torna seu tiro fácil, mirando duas o disparo não ficará rotineiro, permanecendo fácil. Pode até ocorrer que seu alvo se desloque durante essa segunda rodada e seu tiro, antes fácil, fique difícil.

Mesmos nesses casos, é o mestre do jogo quem irá dizer se o esforço do personagem foi o suficiente para modificar a dificuldade da ação ou não.

Devemos considerar que, apesar de ser permitido aos jogadores argumentar com o mestre do jogo de forma civilizada e ordeira, sua autoridade sobre o jogo é inquestionável e sua decisão sobre qualquer situação é final. Da mesma forma, o mestre do jogo deve ser flexível o suficiente para reconhecer a validade dos argumentos dos jogadores em determinadas situações e alterar sua decisão.

Exemplo: O exemplo anterior (homem flechando cavaleiro que se aproxima) mostrava uma tarefa de dificuldade normal. Vimos que o personagem conseguiu acertar sua flecha no alvo. Se o arqueiro resolvesse passar mais uma

rodada mirando, certo de que o cavaleiro ainda permaneceria a uma distância segura, seu disparo poderia se tornar uma tarefa fácil. Sendo seu nível de habilidade 37, seu valor passaria a ser 74, sendo bastante improvável que ele errasse a flechada. Porém, uma segunda rodada mirando não elevaria seu nível para 148, permanecendo com 74.

Se o cavaleiro estivesse parado, distraído, sem sentir a presença do arqueiro e bastante próximo dele, a tarefa de acertá-lo poderia ser considerada rotineira. Mas se o cavaleiro, em vez de se aproximar pela trilha, corresse em disparada por entre as árvores, seria uma tarefa difícil, reduzindo o valor da habilidade para 19 pontos. Se, além de querer acertar o cavaleiro entre as árvores, o personagem quisesse acertar o chapéu do cavaleiro, ou qualquer alvo mais específico, seria um disparo quase impossível.

a.3) **Confronto de habilidades** — há algumas habilidades em que não só as circunstâncias e o nível de habilidade influem para o sucesso da ação efetuada, mas também o nível de habilidade do adversário. São os duelos, onde o que está realmente em jogo é o quanto um personagem é mais hábil que o outro.

Para flechar um adversário, interessa ao jogador apenas a sua habilidade em utilizar o arco e flecha. Nenhuma habilidade ou atributo que o adversário possua poderá alterar a precisão de seu ataque. Já em lutas de espada, facas, ou socos, a habilidade do adversário será de grande importância para o sucesso da ação.

Nestes casos, em vez de rolar 1d100, o jogador deverá rolar 1d20 (um dado de 20 faces) e somar o resultado ao valor de sua habilidade. O adversário fará o mesmo, confrontando depois os resultados. Em vez de rolar o dado contra sua própria habilidade, o jogador estará, de certa forma, jogando contra a habilidade de seu adversário. Como estes confrontos de habilidades estão praticamente restritos às situações de combate, maiores detalhes e exemplos poderão ser encontrados no capítulo de Regras de Combate (Parte II, Capítulo 1).

a.4) **Usando habilidades que o personagem não possui** — há situações nas quais o jogador pode querer realizar uma ação utilizando uma habilidade que seu personagem não possui. Como na vida, há coisas que não podem ser feitas sem um aprendizado anterior e outras em que a pessoa pode obter êxito logo na primeira tentativa com menor ou maior dificuldade.

É bem mais fácil conseguir dar um tiro em alguém sem nunca ter pego num revólver antes, do que tentar atravessar a nado um rio sem nunca ter aprendido a nadar. Nes-

tes casos, o jogador deverá utilizar como nível de habilidade o valor de seu atributo relacionado.

Nas listas de habilidades de carreira e opcionais, algumas habilidades vem acompanhadas de um (*), dois (**), ou nenhum asterisco, o que significa o seguinte:

* São as habilidades que podem ser utilizadas normalmente sem aprendizado, sendo o nível de habilidade equivalente ao atributo relacionado.

Exemplo: O jogador deseja realizar uma escalada normal mas não possui a habilidade de escalar. Ele consulta a lista de habilidade e vê que Escalar está antecedido de um asterisco. Como ele tem 16 pontos de destreza (atributo relacionado a esta habilidade), ao rolar o d100 o jogador deverá tirar um número igual ou inferior a 16 para obter sucesso em sua escalada.

** São as habilidades que podem ser utilizadas sem aprendizado mas cuja tarefa não será considerada nada fácil, sendo o nível de habilidade equivalente à metade do valor do atributo relacionado.

Exemplo: O jogador se vê acuado pelo inimigo armado de facão num beco sem saída. Desarmado, ele consegue pegar uma adaga que se encontrava no chão mas não possui habilidade em luta com faca/adaga. Sendo seu único meio de defesa, ele tenta usá-la mesmo assim. Consultando a lista de habilidades, o jogador vê que essa habilidade vem antecedida por dois asteriscos e seu atributo relacionado é destreza. Tendo 15 pontos neste atributo, o nível de sua habilidade em luta com faca/adaga deverá ser 7.5, arredondando para 8.

As habilidades que não estão marcadas com um ou dois asteriscos não podem ser utilizadas sem o treinamento adequado.

Exemplo: O personagem achou uma carta que pode conter importantes informações, mas ele não possui a habilidade de ler e escrever. Consultando a lista de habilidades, o jogador não vê nenhum asterisco ao lado, o que certamente significa que seu personagem verá apenas sinais indecifráveis sobre o papel.

Os modificadores de dificuldade são usados normalmente nesses casos, o que torna extremamente difícil um personagem utilizar com sucesso uma habilidade que não possui.

B) TESTE DE ATRIBUTOS

Há aquelas situações nas quais o jogador deseja realizar uma ação para a qual não existe uma habilidade específica ou que está muito mais ligada a um determinado atributo.

Neste caso, o mestre do jogo pede para o jogador realizar um teste de atributo. Para isso, ele deverá rolar 1d20. Se o resultado for inferior ou igual ao valor do atributo que está sendo testado, o jogador obterá sucesso. Estarão valendo os mesmos modificadores de dificuldade do teste de habilidades. Como quase todas as tarefas fáceis ultrapassarão os 20 pontos, o personagem só não conseguirá realizar uma ação fácil se tirar 20 no rolamento do d20.

O teste do atributo sorte deverá ser feito com 1d10 em vez de d20, valendo as mesmas regras. Se o resultado for igual ou inferior ao valor da sorte do jogador, o teste foi bem sucedido.

Várias são as situações onde um teste de atributo pode ser realizado. Veja a seguir alguns exemplos:

- Teste de Força — arrombar uma porta, erguer um peso, arrebentar cordas.

- Teste de Destreza — tentar se agarrar na borda de um alçapão, tentar pegar um objeto antes de outra pessoa, arremessar uma pedra através de uma janela.

- Teste de Resistência — quando sua resistência chega a 0, o jogador deverá realizar um teste para ver se continua consciente.

- Teste de Inteligência — deduzir a solução de algum problema.

- Teste de Sabedoria — reconhecer pessoas, objetos, construções.

- Teste de Carisma — pedir ajuda a um desconhecido.

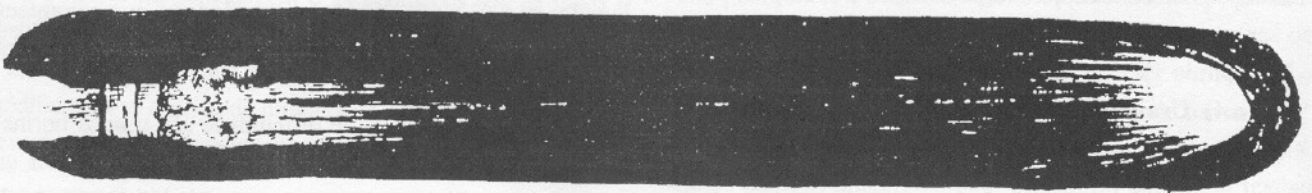
- Teste de sorte (deverá ser realizado com 1d10, e não 1d20) — verificar qual membro do grupo é atingido por um ataque surpresa.

Exemplo: Um personagem arremessa sua pistola para um amigo que tenta se defender de uma onça. Como

não existe nenhuma habilidade do tipo "agarrar objetos no ar" ou qualquer coisa parecida, o mestre do jogo pede para o amigo em apuros realizar um teste de destreza, que é o atributo que mais se adequa à ação pretendida. Sua destreza é 16. Ele rola o d20 e obtém 9, conseguindo agarrar a pistola jogada em sua direção. Se por acaso a onça estivesse para lhe acertar uma patada mortal, o desespero da situação tornaria difícil a ação de pegar a pistola. O valor de seu atributo seria reduzido momentaneamente a 8 (de acordo com a tabela de Modificadores de Dificuldade), não conseguindo pegar a pistola.

Outro exemplo: Um inimigo armado de zarabatana espreita um grupo de personagens do alto de uma árvore e está prestes a atacá-los. O mestre do jogo realiza um teste de sorte para cada um dos membros do grupo. O rastreador, que possui 3 de sorte, tira 5 no d10, se tornando uma provável vítima. O jesuíta, que tem 5 de sorte, tira 4, se livrando de ser atacado de surpresa. O primeiro guerreiro, de sorte 4, tira 1, estando bem longe de ser atingido. O segundo guerreiro, de sorte 6, tira 10, o azar máximo, sendo atingido por uma seta envenenada.

Mais outro exemplo: Durante uma luta entre dois personagens, um deles puxa uma pistola e se prepara para disparar. O adversário, em desespero, tenta agarrar a pistola, realizando um teste de destreza. Caso consiga, estará atacadado com o atacante, lutando pela pistola. Como cada um estará puxando a pistola para o seu lado, eles devem fazer um confronto de atributos, rolando 1d20 e somando o resultado ao seu atributo de força (no caso). Digamos que os dois tem força 16 e 18 respectivamente. Se o primeiro conseguir 10 no d20, ficando com 26, o segundo precisará obter 8 ou mais para conseguir puxar a pistola do adversário.



Capítulo 6

DESCRIÇÃO DAS HABILIDADES

Abrir Fechaduras

De posse das ferramentas adequadas, e usando esta habilidade, o personagem é capaz de abrir fechaduras em portas, cadeados, etc... O tipo de fechadura, o estado em que ela se encontra, a ausência de ferramentas adequadas e as circunstâncias em que se desenvolve a ação determinarão a dificuldade inicial da tarefa, que aumenta a cada rodada até tornar-se impossível.

Acrobacia

Com esta habilidade o personagem é capaz de manobrar melhor o seu corpo, em movimentos acrobáticos ou artísticos.

Exemplo: Saltar por sobre objetos, diminuir o dano de uma queda, etc.

Ataque-surpresa

Após esgueirar-se silenciosamente (fazer teste de habilidade) ou esconder-se nas sombras (idem) aguardando o melhor momento para atacar seu inimigo, o personagem faz seu ataque surpresa. Se for bem sucedido, o inimigo será pego desprevenido e não terá direito à defesa ou esquiva. O personagem terá de fazer seu ataque somente para verificar se este foi efetivo. Se o personagem for mal-sucedido no teste de habilidade em ataque-surpresa, significará que ele foi percebido pelo inimigo, e este poderá defender-se ou esquivar-se normalmente.

Avaliar jóias

O personagem é capaz de estimar um valor de mercado aproximado

para jóias ou outros objetos preciosos. Se for bem sucedido no teste de habilidade, o mestre do jogo lhe informará o valor. Caso contrário, ou dirá que o personagem não soube avaliar, ou dirá um valor qualquer a seu critério.

Caça e pesca

Esta habilidade permite ao personagem pescar e caçar com maior probabilidade de sucesso.

Comércio/Negociação

Habilidade de regatear, argumentar e obter o melhor preço na venda ou na compra de mercadorias. É usada também para avaliar mercadorias. O sucesso no uso desta habilidade permite ao jogador obter um preço justo pela mercadoria, podendo ganhar um desconto de até 20% na compra de materiais.

Conduzir carroças

O personagem é capaz de guiar carros de boi e outros veículos de carga. O teste de habilidade é necessário em situações que exijam um maior controle sobre o veículo, como terrenos acidentados, animais assustados, etc...

Conhecimento da mata

Com esta habilidade, o personagem consegue interpretar os sinais da mata. Identificar um perigo através de um ruído, identificar uma planta comestível, o melhor caminho a seguir, etc...

Correr

Toda vez que o personagem for bem sucedido no uso desta habilidade, adquire uma dianteira em relação a seu

perseguidor equivalente à sua velocidade de deslocamento básica.

Cultura Indígena

Habilidade usada para identificar a qual tribo pertence um artefato indígena, se esta tribo é hostil, qual seu idioma, e qualquer outra informação conhecida sobre os nativos da Terra de Santa Cruz.

Cultura Negra

Habilidade utilizada para reconhecer qualquer objeto, costume, mito, lenda, e diversas outras coisas relacionadas à raça negra.

Decifrar códigos

Permite ao personagem compreender mensagens cifradas (em código) em idiomas que ele domine.

Detectar armadilhas

O personagem é capaz de localizar e desarmar armadilhas. Ele deve declarar o local onde está procurando uma armadilha - na parede, junto ao chão, na fechadura - e o mestre do jogo fará, em segredo, o teste de habilidade para o jogador. Se o teste for mal-sucedido, o mestre dirá: "Você não encontrou nenhuma armadilha", mesmo que haja alguma. Se for bem sucedido, o mestre do jogo dirá ao jogador se ele a encontrou ou não, conforme o caso.

Diplomacia/Persuasão

Utilizada quando o personagem tenta exercer uma influência sobre uma ou mais pessoas. Se for bem sucedido, o personagem e seu grupo serão

vistos de forma favorável pelos seus interlocutores, a não ser que estes tenham algo em especial contra o grupo.

Ervas e plantas/Remédios

O personagem que possuir esta habilidade poderá encontrar na floresta a erva adequada ao tratamento de uma doença ou ferimento. Uma vez tratada, a pessoa é curada, não sofrendo mais os danos causados pela doença ou ferimento. Recupera sua resistência de acordo com sua capacidade de recuperação. Para acelerar essa recuperação, deve ser usada a habilidade de medicina.

Para feiticeiros e sacerdotes, esta habilidade também permite a preparação de poções mágicas (ver *Magia & Religião*, Capítulo 7).

Ervas e plantas/Venenos

Esta habilidade é usada para reconhecer e combater venenos naturais ou peçonha de cobras, escorpiões, e outros animais. O personagem também pode utilizá-la para preparar venenos e utilizá-los em flechas, lanças, dardos e etc...

Escalar

Permite ao personagem escalar árvores, montanhas, paredes, etc... A não utilização de ferramentas (corda, gancho) aumentará o grau de dificuldade da escalada, podendo até mesmo torná-la impossível.

Escapar de amarras

Permite que o personagem se liberte de cordas, correntes e etc, através de técnicas de contorcionismo e controle do corpo. Para escapar de grilhões e algemas, o jogador deverá fazer um teste de habilidade de grau quase impossível.

Esconder-se nas sombras

Com esta habilidade, o personagem

consegue tornar-se quase imperceptível em locais muito escuros. Qualquer tentativa em percebê-lo será considerada quase impossível. Quem deve realizar o teste de esconder-se nas sombras para o personagem é o mestre do jogo. Ele não revelará o resultado, pois o personagem sempre achará que está bem escondido.

Esquiva

Habilidade que permite ao aventureiro esquivar-se (desviar) de um golpe ou ataque. Esta habilidade é crucial para todos os personagens porque é o principal recurso de defesa em um combate (ver *Regras de Combate*, Capítulo 1, Parte II).

Estrangular com fios

De posse de um fio resistente ou corda bem fina, o personagem ataca seu adversário por trás, envolvendo-lhe a garganta e o estrangulando. Para o ataque, usam-se as regras de luta desarmada (ver *Regras de Combate*, Capítulo 1, Parte II) e o adversário se defende normalmente. Caso o ataque seja bem-sucedido, as defesas se tornam difíceis e, na rodada seguinte, quase impossíveis. A cada rodada, o personagem que está sendo estrangulado realiza um teste de resistência (normal na primeira rodada, difícil na segunda e quase impossível na terceira). Se falhar, o personagem perde os sentidos. Além disso, o personagem estrangulado é incapaz de gritar ou emitir qualquer som.

Furtar

Habilidade usada para retirar ou colocar objetos sem que as pessoas percebam.

História Antiga

Conhecimento da História Antiga e Medieval do Velho Mundo e dos relatos sobre os primórdios da colo-

nização da Terra de Santa Cruz e outros continentes. Esta habilidade é usada na localização, reconhecimento e identificação de cidades, tesouros e civilizações perdidas, entre outras coisas.

Apesar dos fatos históricos reais e a história do mundo do jogo não serem exatamente os mesmos, eles coincidem na maioria dos pontos. Portanto, exceto algumas diferenças explicitadas no jogo, o passado dos colonizadores da Terra de Santa Cruz pode ser considerado idêntico à nossa Idade média e Idade Antiga.

História Contemporânea e local

Conhecimento de fatos históricos recentes, pessoas importantes e costumes de uma região ou país.

Idiomas

Habilidade de compreender e se expressar com fluência no idioma escolhido. O jogador deverá anotar em sua ficha e informar ao mestre do jogo qual é o idioma que seu personagem conhece além do lusitano (equivalente ao português), língua que todos os aventureiros dominam, e da sua língua nativa (quando aplicável).

Imitar sons

O personagem é capaz de imitar com perfeição diversos ruídos (canto de pássaro, grunhidos) e vozes, desde que tenha ouvido esses sons anteriormente. Não se pode imitar a voz de uma pessoa sem antes tê-la ouvido falar.

Jogos de azar

O personagem conhece os jogos de azar e suas manhas e trapaças. Quando o personagem estiver jogando, ele pode utilizar esta habilidade para ganhar o jogo ou perceber se seu adversário está trapaceando.

Legislação

O personagem conhece a legislação local e as principais leis da Metrópole em relação à colônia.

Ler e escrever

O personagem que possuir esta habilidade é alfabetizado, podendo ler e escrever em um idioma que domine. Quanto maior for o seu nível, melhor será a sua compreensão de leitura, seu domínio da literatura e da arte de escrever. Se um personagem não possuir esta habilidade, ele não sabe ler e escrever.

Ler lábios

O personagem é capaz de entender o que as pessoas estão dizendo à distância, desde que fale o mesmo idioma.

Lidar com o gado

O personagem sabe controlar o gado, conduzir boiadas, etc. Esta habilidade é testada apenas em situações anormais como conduzir em terreno irregular e estouro de boiada. Em situações rotineiras, basta saber lidar com o gado para ser bem sucedido.

Luta com armas

É a habilidade no manuseio da arma em questão. O jogador pode adquirir tantas habilidades de luta com arma quanto seu nível de pontos permitir. Porém, recomendamos que obtenha um nível alto em uma ou duas armas antes de adquirir habilidade com outra arma. As habilidades em armas são:

- *com espadafacção* — permite ao personagem combater com essa classe de arma.

- *com faca/adaga* — a habilidade com esse tipo de arma permite ao personagem duelar, esfaquear, cortar e arremessar.

- *com pistola/garrucha* — são duas armas de fogo de pequeno porte. Só permitem um disparo. Para o jogador

disparar novamente, terá que perder uma rodada recarregando a arma. É necessário que o jogador avise ao mestre do jogo quando o personagem for recarregar, senão ele irá considerar que a arma está descarregada.

- *com mosquete/escopeta* — armas de fogo de médio porte. Seguem as mesmas regras que pistola/garrucha, com a diferença de que são necessárias as duas mãos para utilizá-las. O mosquete tem um cano longo e estreito, dirigindo o tiro para alvos pequenos e localizados e concentrando o dano. A escopeta possui um cano que se alarga na ponta, atingindo com um disparo uma área maior que o mosquete, espalhando o dano.

- *com arco/flecha* — o personagem pode usar qualquer tipo de arco e flecha. Após disparar uma flecha, o personagem pode, imediatamente, armar uma nova flecha e dispará-la na rodada seguinte.

- *com machado* — o personagem é capaz de lutar com qualquer tipo de machado.

- *com porrete/tacape* — o personagem pode lutar de maneira eficaz com um porrete, tacape, borduna, bastão, clava ou cajado.

- *com lança/azagaia* — permite estocadas e arremessos. A azagaia é uma lança curta de arremesso com ponta de ferro muito utilizada pelos índios. A lança comum é mais comprida, podendo ser de madeira ou ferro, e usada para estocadas.

- *com chicote* — o personagem sabe explorar bem as capacidades de um chicote, golpeando, desarmando os adversários, controlando animais, usando como corda, e várias outras possibilidades, como um autêntico Indiana Jones.

- *com zarabatana* — arma indígena que consiste em um tubo comprido

do pelo qual se impelem, com o sopro, pequenas setas envenenadas. O dano da seta em si não oferece perigo, portanto, para um ataque com zarabatana ser efetivo, é necessário atingir a pele do adversário.

- *com rede* — o personagem sabe utilizar uma rede ofensivamente, envolvendo ou imobilizando o adversário. Qualquer personagem envolvido por uma rede tem todos os seus movimentos penalizados com um nível de dificuldade (de normal para difícil, de difícil para quase impossível, de fácil para normal).

Luta com duas armas

Com esta habilidade, o personagem pode lutar usando duas armas ao mesmo tempo fazendo dois ataques por rodada, desde que seja possível. Para usar esta habilidade, o jogador deverá fazer um teste de habilidade antes de tentar usar as duas armas. Se for bem sucedido, usará a mão esquerda com a mesma habilidade que a direita. Caso contrário, o ataque com a mão esquerda será de grau difícil de acordo com as regras de combate (Capítulo 1, Parte II). É claro que se o personagem for canhoto a dificuldade das mãos se inverte.

Luta desarmada

Capacidade de lutar utilizando chutes, socos, chaves, estrangulamentos, etc. Para maiores detalhes, ver Regras de Combate (Capítulo 1, Parte II).

Manejo de armas de grande porte

É a habilidade de lidar com canhões, canhonetes, etc. Requer que o personagem, ou alguém do grupo, possua a habilidade de manejo de explosivos.

Manejo de explosivos

Permite ao personagem utilizar explosivos (pólvora) de forma segura.

Se for mal-sucedido, a explosão ou disparo não ocorrerá. Se houver falha, a explosão ocorre antes do previsto, atingindo o personagem se este não obtiver sucesso no teste de sorte.

Manuseio de veneno

É a habilidade de extrair peçonha de animais (cobras, escorpiões, sapos venenosos, etc) para envenenar dardos, setas, flechas e outras armas.

Medicina

O jogador usa esta habilidade para socorrer seus colegas feridos ou doentes. Um teste de habilidade bem sucedido fará com que o medicamento recupere 1d6 pontos de resistência por dia além da sua capacidade normal de recuperação.

Se o personagem não obtiver sucesso no primeiro teste de medicina, a segunda tentativa será mais difícil. Se falhar, a terceira será mais difícil ainda, e segue assim até se tornar quase impossível. Se falhar em todas as tentativas, ele só poderá tentar novamente no dia seguinte, se ainda houver tempo.

Mineração

Habilidade utilizada para localizar, identificar e extrair minérios e pedras preciosas.

Montar animais

Com esta habilidade, o personagem consegue controlar sua montaria em situações inesperadas ou de combate (terreno irregular, ataque de um predador, montaria assustada, combate montado).

Mover-se silenciosamente

Permite ao personagem mover-se sem ser ouvido. Qualquer tentativa de percebê-lo será considerada uma tarefa difícil. O teste desta habilidade é realizado em segredo pelo mestre do jogo. Se o jogador for mal-sucedido no teste, a tarefa de percebê-lo será normal. Se houver falha (ver "Falha" em Regras

de Combate, Parte II, Capítulo 1), o personagem alertou os seus inimigos com algum ruído inesperado.

Nadar

O personagem é capaz de nadar com a metade de sua velocidade normal de deslocamento. Para uma velocidade de deslocamento básica de 10m por rodada, a velocidade de natação é 5m.

O teste desta habilidade é feito para se obter uma dianteira equivalente à sua velocidade de natação em relação ao seu perseguidor ou numa correnteza, para evitar que o personagem seja arrastado pelas águas. Em condições normais, basta possuir a habilidade, não sendo necessário fazer o teste.

Navegação terrestre

Habilidade no uso de mapas, bússolas, etc. É recomendável que o personagem ou outra pessoa do grupo possua também a habilidade de senso de orientação.

Navegar

Habilidade no manejo de barcos, canoas, jangadas, etc. Usada somente em situações anormais (corredeiras, ataque de predadores). Com esta habilidade, o personagem também é capaz de reparar ou construir (na medida do possível) essas embarcações.

Ocultismo - mitos e lendas

O personagem conhece os mitos e lendas locais e de sua cultura. Isso inclui monstros e criaturas, suas formas de ataque e fraquezas. Se for bem sucedido no teste de habilidade, o mestre do jogo deverá lhe fornecer os dados necessários.

Pacificar animais

O personagem conhece técnicas e procedimentos para acalmar os animais. Dependendo do estado do animal (faminto, ferido, enfeitiçado) ou da quantidade de

animais, o grau de dificuldade da tarefa irá variar.

Percepção

Utilizada pelo personagem quando ele tenta obter uma informação específica de uma área ou objeto através de uma observação mais apurada. Ao efetuar o rolamento, o jogador deve declarar para onde está dirigindo a sua atenção e que tipo de coisa está tentando perceber.

Esta habilidade também pode ser utilizada para perceber um ataque ou perigo iminente. Porém, nestas ocasiões, o teste deverá ser feito em segredo pelo mestre do jogo.

Preparar armadilhas

O personagem consegue preparar armadilhas na mata para inimigos ou caça. O jogador deve declarar que tipo de armadilha pretende preparar (laço, poço coberto com folhas, etc.). O tempo de preparação, os materiais disponíveis e a complexidade da armadilha determinarão a dificuldade da tarefa.

Religião

O personagem que possuir esta habilidade será capaz de reconhecer os principais conceitos, cultos, artefatos e entidades presentes nas principais religiões locais.

Reparar armas

Possibilita ao personagem efetuar consertos em uma arma desde que esta não esteja totalmente destruída. Ao adquirir esta habilidade, o jogador deve decidir e registrar em sua ficha qual a classe de armas ele sabe reparar.

Reparar armaduras

É uma boa idéia adquirir esta habilidade. Com ela, o personagem é capaz de recuperar 1d6 pontos de resistência do colete de couro, desde que não esteja completamente destruída e que o material necessário esteja disponível. Esta habilidade só pode ser usa-

da uma vez por dia, e o máximo que pode ser recuperado da armadura é o valor de sua resistência original menos 01. As armaduras só podem ser consertadas três vezes.

Seguir trilhas

Usada para localizar rastros e a partir deles identificar quem ou o quê os deixou, quantos eram e há quanto tempo passaram pelo local.

Ao efetuar o primeiro rolamento favorável do d100, o personagem localiza a trilha e obtém a informação sobre quem ou o quê deixou os rastros. Com o segundo rolamento bem sucedido, ele descobre quantos seres deixaram a trilha. Com o terceiro, verifica quanto tempo faz que a trilha foi feita.

A dificuldade da tarefa varia de acordo com o terreno, clima e tempo dos rastros. Alertamos que o grau de dificuldade de um rolamento sempre varia em relação ao anterior. Se o primeiro (tarefa normal) for bem sucedido, o segundo será fácil. Caso contrário, o segundo será difícil.

Senso de orientação

O jogador tem uma razoável noção de sua posição em relação a um ponto determinado e da direção que

está seguindo. Para ter sua posição exata em relação a um lugar, o personagem deverá conhecer a região e acompanhar o rumo tomado e a distância percorrida desde sua partida. Se ele não conhecer a região, saberá apenas que está a aproximadamente X km em uma determinada direção de seu ponto de partida.

Técnicas de camuflagem

Com esta habilidade, o personagem consegue camuflar-se ou camuflar um outro ser ou objeto na mata. Qualquer tentativa de percebê-lo será considerada uma tarefa quase impossível. Essa habilidade necessita de no mínimo seis rodadas para ser usada, que é o tempo que o personagem levará para se camuflar.

Técnicas de disfarce

O personagem pode se disfarçar de um outro membro de sua raça. Disfarçar-se em uma pessoa qualquer (esconder sua identidade) pode ser uma tarefa normal ou fácil, dependendo do tempo e material disponíveis. Disfarçar-se em uma pessoa específica (assumir uma identidade) ou de outra raça, é quase impossível, podendo ser difícil se as condições forem favoráveis (distância, escuridão).

Técnicas de memorização

Capacidade de memorizar frases, pessoas, eventos, itinerários, etc. Se o personagem for bem sucedido no teste desta habilidade, o mestre do jogo, representando a memória do jogador, deve lembrar-lhe a informação desejada.

Técnicas de sobrevivência

É usada para encontrar alimento, água, abrigo dentro da floresta.

Tocar instrumentos

O personagem é capaz de tocar o instrumento musical de sua escolha, que deverá ser anotado na ficha.

Treinar animais

Habilidade que permite ao personagem treinar em 1d6 semanas um animal que seja domesticável.

Veterinária

O personagem é capaz de socorrer seus animais feridos ou doentes. Um teste de habilidade bem sucedido fará com que o animal medicado recupere 1d6 pontos de resistência além de sua capacidade normal de recuperação.

Capítulo 7

MAGIA & RELIGIÃO

A) MAGIA

A magia consiste na manipulação de energias da natureza para a obtenção de fenômenos sobrenaturais. Essa manipulação pode requerer ou não a utilização de rituais e ingredientes diversos.

No RPG *O Desafio dos Bandeirantes* há diversas profissões onde a magia é elemento básico. São elas o Pajé, o Feiticeiro de ferro e fogo, o Feiticeiro negro e o Bruxo. Apesar do Jesuíta e do Sacerdote negro também serem capazes de obter resultados sobrenaturais, não podemos classificá-los como portadores de magia, pois quem realiza os fenômenos é/são a/s divindade/s através de seu sacerdote ou dos jesuítas.

Todos os portadores de magia devem fazer duas coisas para poder usar a magia: aprender o feitiço e despende o poder necessário para ativá-lo.

Como se aprende um feitiço — Um feitiço é aprendido (ou adquirido) da mesma forma com que o guerreiro, rastreador e ladrão adquirem suas habilidades de carreira (ver Habilidades, Capítulo 4). Podemos dizer que os feitiços são as habilidades de carreira dos personagens portadores de magia. Eles recebem 100 pontos para adquirir os feitiços que se encontram na lista de feitiços de sua profissão, não podendo colocar mais de 20 pontos em cada um. O atributo relacionado a todos os feitiços é a inteligência. Assim, se a inteligência de um feiticeiro é 16 e ele coloca 20 pontos em um feitiço, seu nível neste feitiço será 36 ($16 + 20 = 36$).

Além desses 100 pontos, o feiticeiro recebe 50 pontos para habilidades gerais e 20 pontos para a habilidade de esquiva. Para maiores detalhes, consulte o capítulo 4, Habilidades.

Como se ativa um feitiço — Todo feitiço tem um custo mínimo para ser ativado, ou seja, uma quantidade mínima de poder mágico que deve ser gasta para que o feitiço possa funcionar.

Para utilizar o feitiço, o personagem deverá ativá-lo (incorrendo no custo de poder) e fazer um teste de habilidade. O teste de habilidade em feitiço segue as mesmas regras que os testes comuns de habilidade (Teste de Habilidades e

Atributos, Capítulo 5). Se o teste de habilidade for bem sucedido, o feitiço funcionou. Caso contrário, o feitiço não foi efetivo. Porém, mesmo que o feitiço não funcione, o personagem terá gasto seu poder mágico.

Observação: ressaltamos que o feiticeiro negro possui algumas particularidades que serão apresentadas e explicadas antes de sua lista de feitiços.

O Poder Mágico — É o poder que os feiticeiros sempre dependem para ativar seus feitiços. O nível inicial de poder mágico de um feiticeiro é obtido pela soma de seus atributos de Inteligência e Destreza. Portanto, se a inteligência de um feiticeiro é 16 e sua destreza 15, seu poder mágico inicial será de 31 pontos. O poder mágico dos feiticeiros aumentará conforme o desenvolvimento dos personagens (ver Aprendizado, Capítulo 11).

Como se usa o poder mágico — Cada feitiço tem um custo. Esse custo significa o mínimo de poder mágico necessário para ativar o feitiço. Portanto, se o personagem tem 31 de poder mágico e faz um feitiço que custa 04 pontos, sendo ou não bem sucedido, seu poder mágico cai para 27 pontos. O funcionamento do poder mágico é equivalente ao do atributo de resistência.

Exemplo: Um mapinguari avança na direção de um feiticeiro com 32 pontos de poder mágico. Ele tem duas rodadas para agir antes que o monstro o alcance. Na primeira rodada ele tenta atingir a criatura com uma bola de fogo. Seu nível de habilidade neste feitiço é 36 e seu custo é 04. Ele rola 1d100 e obtém 62, errando seu ataque. Mesmo assim, ele gasta seu poder mágico que passa a valer 28. Com o mapinguari quase sobre ele, o feiticeiro tenta o feitiço de pele-de-ferro, que custa 05 pontos. Sua habilidade nesse feitiço é 25 e ele consegue 08 no rolamento do d100, conseguindo cobrir seu corpo com uma camada protetora de ferro. Seu poder mágico agora é de 23 pontos.

Esgotando o poder mágico — Após gastar todo seu poder mágico, o feiticeiro pode recorrer a um último e desesperado recurso: sua própria resistência. Não tendo mais o poder que lhe permite manipular as energias sobrenaturais, ele pode recorrer à sua própria energia vital. O problema é



que essa alternativa irá enfraquecê-lo e poderá levá-lo à morte. Para cada ponto de custo, serão necessários dois pontos de resistência. Além disso, não há como usar a resistência para ativar um feitiço enquanto houver poder mágico (e nem seria muito inteligente fazê-lo).

Exemplo: O feiticeiro se encontra encurralado por uma onça. Além de não estar armado e sua habilidade em esquiva ser fraca, ele não possui mais nenhum poder mágico. Para se salvar, decide tentar o feitiço de levitar que custa 04 pontos. Como na resistência o custo dobra, ele perde 08 pontos de resistência para ativar o feitiço. Sua resistência, que é 16, passa para 08 pontos. Se, depois disso, ele tentasse se transformar num pássaro para chegar a uma vila, perderia a consciência e cairia no chão, virando presa fácil para a onça. Como o custo da metamorfose é de 06 pontos, ao utilizar a resistência para ativá-la, o feiticeiro gastaria 12 pontos, chegando a -4.

Recuperando o poder mágico — Os feiticeiros recuperam 06 pontos de poder por dia. Assim, se foram dormir com 24 pontos, acordarão com 30 pontos de poder mágico. O poder mágico segue o mesmo princípio da resistência, não sendo possível recuperar mais que o valor original. Se o poder mágico de um feiticeiro é 34 e ele só gastou dois pontos durante o dia, ao acordar no dia seguinte seu poder não sobe para 38, permanecendo em 34.

Apesar do feiticeiro poder usar sua resistência física para ativar um feitiço, ela não tem nenhum outro vínculo com o poder mágico. Se o feiticeiro ultrapassar -

7 pontos de resistência com seu poder mágico intacto, isso não lhe trará de volta à vida. Da mesma forma, ele não pode usar os 06 pontos de recuperação do poder mágico para recuperar uma resistência debilitada, apenas os 03 pontos de recuperação que todo personagem possui. Mais útil é efetuar uma cura em si mesmo, se o personagem souber o feitiço. A recuperação de resistência e a recuperação de poder mágico ocorrem paralelamente.

Feitiços — Veremos à seguir os feitiços que cada escola de magia domina. Lembramos mais uma vez que o feiticeiro só pode adquirir feitiços de sua própria lista. O atributo relacionado de todos os feitiços é *inteligência*.

a.1) BRUXO

LISTA DE FEITIÇOS

Adivinhação	Desviar ataques
Amaldiçoar	Detectar magia
Amizade	Exorcismo
Apaixonar	Levitar
Aura	Mau olhado
Barreira Astral	Medo
Conjuração	Metamorfose
Controlar entidades	Remover encantos e feitiços
Controlar mentes	Trevas
Criar doença	Viagem astral
Criar dor intensa	Visão astral
Criar ilusão	Visão noturna

a.2) FEITICEIRO DE FERRO E FOGO

Atear fogo	Detectar magia
Aura em metal	Extinguir fogo
Barreira de fogo	Imunidade ao fogo
Bola de fogo	Lâmina de fogo
Chama da verdade	Localizar ferro
Cone de chamas	Moldar metais
Controlar fogo	Pele de ferro
Controlar metal	Punho de ferro
Dardo de metal	Punho de fogo
Desviar ataques	Remover encantos e feitiços

a.3) PAJÉ

O pajé possui, além de uma lista de feitiços, uma lista de habilidades de carreira. Os 100 pontos que ele recebe devem ser destinados às duas listas em conjunto.

LISTA DE FEITIÇOS

Adivinhação	Desviar ataques
Andar sobre as águas	Detectar magia
Barreira astral	Elo mental com animais
Camuflagem	Exorcismo
Comunhão com a floresta	Invocar tempestades
Comunicar-se com animais	Levitar
Conjurar animais	Localizar água
Controlar animais	Metamorfose
Controlar água	Purificar água
Controlar plantas	Relâmpago
Criar ilusão	Remover encantos e feitiços
Criar nevoeiro	Respirar sob as águas
Cura	Viagem astral
Dardos de pedra	Visão astral

HABILIDADES DE CARREIRA	ATRIBUTO RELACIONADO
Cultura indígena	Sabedoria
Ervas e plantas/remédios	Sabedoria
Ervas e plantas/veneno	Sabedoria
Ocultismo — mitos e lendas	Sabedoria



a.4) FEITICEIRO NEGRO

Apesar de manipular as energias da natureza como os demais feiticeiros, o feiticeiro negro precisa pedir ajuda aos espíritos para ter acesso a essas forças.

Ele aprende o feitiço normalmente, colocando um máximo de 20 pontos e somando ao atributo relacionado (inteligência). Mas, para utilizá-lo, tem que invocar o espírito correspondente. Cada espírito permite ao feiticeiro utilizar até três ou quatro feitiços, desde que ele os tenha aprendido. O espírito invocado levará uma rodada para atender ao chamado e permanecerá à sua disposição enquanto for necessário. Esse chamado não enfraquecerá o poder mágico do feiticeiro.

Nem todos os espíritos servirão ao feiticeiro com total boa vontade. Existem os espíritos bons, os malignos e os que mantêm uma postura neutra, variando de acordo com a situação.

• **bons espíritos** — *Nohrum* e *Damballah* (espíritos do bem), *Ativodu* (espírito protetor) e *Myila* (espírito mensageiro). Estes espíritos atenderão ao chamado do feiticeiro sem nenhuma restrição, concedendo seus favores sem pedir nada em troca.

• **espíritos neutros** — *Heviosso* (espírito das chuvas e tempestades), *Azyza* (espírito da caça e protetor da floresta), *Orunlá* (espírito dos oráculos) e *Assase* (espírito da morte). Se o feiticeiro tiver sorte, estes espíritos não exigirão nada em troca de seus serviços. Caso contrário, poderão pedir alguma oferenda, um ritual ou algum tipo de trabalho. A postura destes espíritos pode variar com a situação. *Azyza* poderá pedir que não se mate qualquer fêmea com filhote, ou pedir algum sacrifício caso seja cometido um crime contra a floresta. O mais imprevisível deles é *Assase*, o espírito da morte.

• **espíritos malignos** — *Yorka* (espírito dos mortos), *Alijenu* (espírito diabólico) e *Obeah* (espírito das sombras). Estes sempre pedirão algo em troca. Com sorte, não pedirão nada que o feiticeiro não esteja disposto a fazer. Por outro lado, poderão pedir os mais sombrios favores. Podem até mesmo enganá-lo ou simplesmente não querer partir, impedindo-o de utilizar outros espíritos, podendo ser salvo por um companheiro de grupo através de um exorcismo. O feiticeiro não precisa aceitar a proposta, podendo renunciar à oportunidade de utilizar seus poderes. Porém, tem que ter consciência das conseqüências de seus atos e da manipulação das forças sobrenaturais.

O feiticeiro não incorpora os espíritos. Apenas entra em comunhão com as forças sob seu domínio. O feiticeiro não poderá estar vinculado a dois espíritos ao mesmo tempo; portanto, só poderá usar os feitiços relativos ao espírito que chamou.

Exemplo: Um feiticeiro negro entra num templo misterioso e decide usar sua forma astral para explorá-lo. O espírito que lhe permite utilizar esse feitiço é Assase, espírito da morte. Ele chama o espírito, mas este só aparece na rodada seguinte. Em troca de seus favores, Assase pede ao feiticeiro que lhe dedique o corpo de um dos morcegos gigantes que habitam o templo. O feiticeiro, aceitando o pacto, poderá usar normalmente (teste de habilidade, custo de poder mágico) os feitiços relacionados ao espírito da morte.

LISTA DE FEITIÇOS E ESPÍRITOS

Nohrum (espírito do bem)

Cura
Aura
Resistência

Damballah (espírito do bem)

Remover encantos e feitiços
Exorcismo
Barreira astral
Visão astral

Ativodu (espírito protetor)

Percepção de inimigos
Detectar magia
Desviar ataques

Myila (espírito mensageiro)

Comunicação
Levitar
Visão noturna

Heviosso (espírito das chuvas e tempestades)

Relâmpago
Invocar tempestades
Criar nevoeiro

Azyza (espírito da caça e protetor da floresta)

Controlar animais
Controlar plantas
Comunhão com a floresta
Conjurar animais

Orunlá (espírito dos oráculos)

Apaixonar
Adivinhação
Criar ilusão

Assase (espírito da morte)

Medo
Viagem astral
Visão astral
Toque da morte

Yorka (espírito dos mortos)

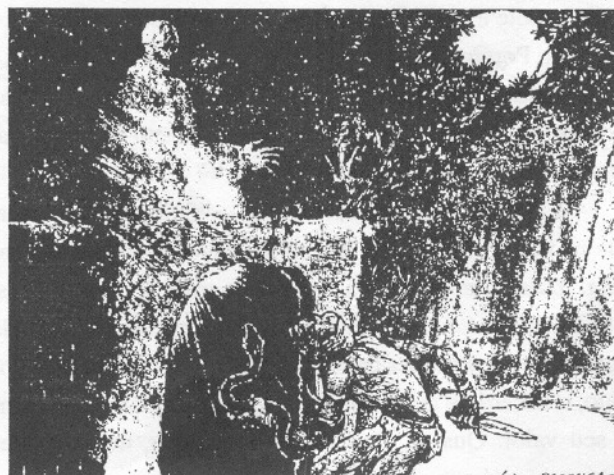
Amaldiçoar
Mau-olhado
Controlar entidades

Alijenu (espírito diabólico)

Controlar mentes
Criar doenças
Criar dor intensa

Obeah (espírito das sombras)

Conjuração
Controlar entidades
Trevas
Visão noturna



B) RELIGIÃO

No RPG O Desafio dos Bandeirantes existem três religiões dominantes: o cristianismo, a religião afro e a indígena, sendo seus sacerdotes capazes de realizar fenômenos sobrenaturais. O jesuíta e o sacerdote negro conseguem esses encantos servindo de portal para a atuação das suas divindades na Terra. Portanto, estão submetidos ao código ético de sua religião e perderão seus encantos se não o seguirem à risca.

Como o pajé é um ser dual, misto de feiticeiro e sacerdote, seus poderes originam-se da manipulação das forças da natureza (ou seja, não são "concedidos por Tupã"), não estando preso a nenhum código de ética específico. Esse é o motivo pelo qual decidimos incluí-lo na parte de magia e não na de religião.

Como se aprende um encanto — Um encanto é aprendido (ou adquirido) da mesma forma com que os outros personagens adquirem suas habilidades de carreira (ver Habilidades, Capítulo 4). Podemos dizer que os encantos são as habilidades de carreira dos sacerdotes. Eles recebem 100 pontos para adquirir suas habilidades com encantos, não podendo colocar mais de 20 pontos em cada um. O atributo relacionado a todos os encantos é a sabedoria. Assim, se a sabedoria de um sacerdote é 16 e ele coloca 15 pontos em um encanto, seu nível neste encanto será de 31 pontos (16 + 15 = 31).

Além desses 100 pontos, os sacerdotes recebem 50 pontos para adquirirem habilidades gerais e 20 pontos para habilidade de esquiva. Para maiores detalhes consulte o capítulo 4 sobre habilidades.

O Poder Divino — Para ativar um encanto, o sacerdote despenderá parte de seu poder divino, que lhe é conferido por sua divindade. O nível inicial de poder divino de um sacerdote é obtido com a soma dos atributos Sabedoria e Destreza. Portanto, se a sabedoria de um sacerdote for 16 e sua destreza for 15, seu poder divino inicial será 31. Esse poder aumentará conforme o desenvolvimento dos personagens (ver Aprendizado, Capítulo 11).

Como se usa o poder divino — O jesuíta e o sacerdote não utilizam o poder divino exatamente da mesma maneira. Essa diferença será explicada mais à frente. Mas, basicamente, o poder divino funciona da mesma forma que o poder mágico (poder dos feiticeiros). Ao realizar um encanto, o sacerdote despenderá parte de seu poder, diminuindo seu valor. Quanto mais encantos realizar, menos poder divino terá, até que ele acabe.

Quando o poder divino acaba, significa que o sacerdote perdeu momentaneamente sua capacidade de agir como portal para sua divindade. Mas, em caso de extrema necessidade, ele poderá recorrer à sua energia vital (atributo de resistência) para reestabelecer esse elo e realizar mais alguns encantos. Um ponto de poder divino equivale à dois pontos de resistência, isto é, um encanto que custa 04 pontos de poder divino, custará 08 de resistência. Outra diferença, é que o esgotamento do poder divino não traz nenhum problema físico ou mental ao personagem. Já a utilização da resistência como poder divino irá enfraquecê-lo, podendo levá-lo à morte.

Como recuperar o poder divino — Os sacerdotes recuperam 06 pontos de poder por dia. Portanto, se forem dormir com 24 pontos de poder divino, amanhecerão com 30 pontos. Assim como o atributo de resistência, o sacerdote não pode recuperar além do valor máximo de seu poder divino. Se seu poder divino fosse 29, ele amanheceria com 29 pontos e não com 30.

Devemos lembrar que a recuperação de poder divino e a recuperação de resistência são duas coisas distintas. O personagem não pode recuperar sua resistência através do poder divino (a não ser que use o encanto de cura) e muito menos o contrário. Se, uma vez esgotado o poder divino, ele pode recorrer à sua resistência, o mesmo não se aplica quando a resistência acaba. Se o personagem morrer ou ficar inconsciente, de nada lhe valerá o poder divino que ainda lhe resta.

b.1) JESUÍTA

O jesuíta utiliza seus encantos da mesma forma que o bruxo, o pajé e o feiticeiro de ferro e fogo. Ele realiza um teste de habilidade rolando 1d100 contra seu nível de habilidade no encanto, gastando seu poder divino independente do sucesso da ação.

Exemplo: Um cão da meia-noite avança sobre o jesuíta. Para se defender, ele decide utilizar o encanto de luz divina, que custa 04 pontos. Seu poder divino, que é 34, passa a valer 30. Ele rola o d100 e o resultado lhe é favorável, atingindo o ser maligno que uiva de dor e de ódio. Mesmo se tivesse errado, o jesuíta teria gasto os pontos de poder divino.

O jesuíta possui, além de uma lista de encantos, uma lista de habilidades de carreira. Os 100 pontos que ele recebe devem ser distribuídos entre as duas listas. O atributo relacionado de todos os encantos é a sabedoria.

LISTA DE ENCANTOS

Abençoar	Evocação divina
Amizade	Exorcismo
Comunicação	Luz divina
Cura	Percepção de inimigos
Detectar magia	Remover encantos e feitiços
Desviar ataques	Resistência

LISTA DE HABILIDADES DE CARREIRA	ATRIBUTO RELACIONADO
Conhecimento da mata	Sabedoria
Cultura indígena	Sabedoria
Diplomacia/Persuasão*	Sabedoria
Ervas e plantas/remédios	Sabedoria
Ervas e plantas/veneno	Sabedoria
História antiga	Sabedoria
História contemporânea e local	Sabedoria
Ler e escrever	Sabedoria
Medicina	Sabedoria
Religião	Sabedoria
Técnicas de sobrevivência	Sabedoria

* O jesuita poderá utilizar esta habilidade mesmo sem adquiri-la, tendo como nível de habilidade o valor de sua Sabedoria.

b.2) SACERDOTE NEGRO

Na visão afro, os Orixás são os deuses que governam o mundo e conferem poder aos sacerdotes. Cada Orixá controla um aspecto diferente da natureza e dos homens, possuindo personalidade e poderes diversos. Parte desse poder é concedido aos sacerdotes sob a forma de encantos. Ao incorporar o Orixá, o sacerdote é capaz de aprender alguns de seus encantos e utilizar seu poder. Para isso, o sacerdote tem que despender parte de seu poder divino. Uma vez incorporado, deverá permanecer obrigatoriamente com este Orixá por 1d6 + 2 rodadas.

A incorporação leva uma rodada para se processar e, após despender o poder necessário, é praticamente certa, bastando que o sacerdote ainda esteja vivo e em condições de atuar. Só então ele poderá utilizar seus encantos.

Para realizar um encanto, o sacerdote faz um teste de habilidade rolando 1d100 contra o seu nível de habilidade, mas não precisará gastar seu poder divino. Se for bem sucedido, o encanto funcionou. Caso contrário, o encanto não foi efetivo e, se o Orixá ainda estiver incorporado, o sacerdote poderá tentar novamente na rodada seguinte.

O sacerdote negro usa seu poder mágico apenas para incorporar um Orixá.

Ao final das rodadas de incorporação o sacerdote tem três opções: manter a incorporação, gastando o poder



correspondente sem ter que esperar mais uma rodada; incorporar outro Orixá, gastando o poder correspondente e aguardando uma rodada pela nova incorporação; e efetuar uma outra ação, abandonando o contato com os Orixás.

Exemplo: Um sacerdote negro vê uma onça se aproximando. Percebendo que há tempo para uma incorporação, decide chamar Xangô, o que leva uma rodada e exige um dispêndio de 08 pontos de poder divino. O jogador rola 1d6 e obtém 5, significando que o Orixá permanecerá incorporado por 07 rodadas (1d6 + 2). Com Xangô incorporado, o sacerdote pode utilizar seu encanto de relâmpagos rolando 1d100 contra seu nível de habilidade neste encanto.

LISTA DE ENCANTOS E ORIXÁS

Exu (custo — 05): Atua como mensageiro entre os Orixás e os homens.

Comunicação

Medo

Iansã (custo — 06): Orixá feminino dos ventos e tempestades. É a única capaz de enfrentar os espíritos dos mortos.

Luz divina

Voar com os ventos

Ibeji (custo — 06): Orixá tutelar dos gêmeos. Sobrevive da crença no duplo, na sombra, no reflexo e na sobrevivência da alma.

Duplo
Camuflagem

Iemanjá (custo — 05): Deusa mãe, divindade das águas.

Controlar água
Respirar sob as águas

Ifá (custo — 04): Deus da adivinhação, possuindo o segredo das predições.

Adivinhação
Aura

Naná (custo — 04): Orixá das chuvas, também conhecida como mãe de todos os orixás.

Invocar tempestades
Abençoar

Obá (custo — 05): Orixá das águas agitadas e da guerra.

Agilidade
Percepção de inimigos

Ogum (custo — 06): Orixá das lutas, das guerras e do ferro. Ensinou aos homens a arte da caça.

Força de Ogum
Espada de Ogum

Omulu (custo — 05): Orixá das doenças.

Criar doenças
Criar dor intensa

Ossãe (custo — 05): entidade das folhas medicinais e litúrgicas.

Cura (até 10 pontos)
Axé

Oxalá (custo — 05): divindade suprema, Orixá da criação.

Escudo de força
Desviar ataques
Detectar magia

Oxóssi (custo — 05): Orixá da caça e dos caçadores. Habita as florestas, auxilia os caçadores e protege os fiéis contra as feras.

Arco dourado de Oxóssi

Aterrorizar animais

Oxum (custo — 05): Deusa das fontes e cursos d'água.

Andar sobre as águas
Criar nevoeiro

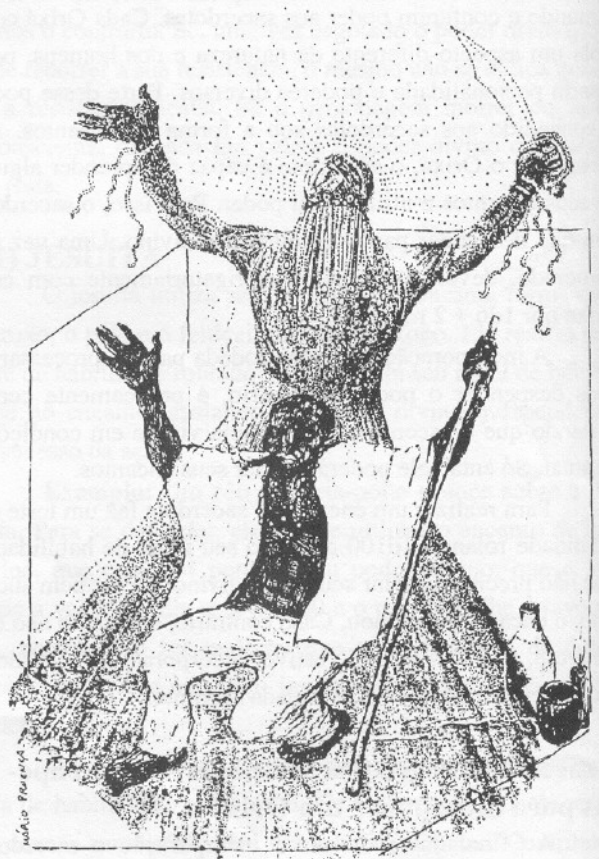
Oxumaré (custo — 05): divindade que representa o arco-íris sob a forma de uma serpente.

Controlar répteis
Metamorfose (apenas cobras)

Xangô (custo — 08): Orixá das tempestades, raios e trovões.

Relâmpago
Machado certo

Observação: Ao distribuir seus pontos, o jogador não é obrigado a adquirir todos os encantos relacionados ao Orixá. Se o jogador quiser colocar 15 pontos em Luz Divina, de Iansã, ele não precisará colocar pontos também em voar com os ventos. Porém, ao incorporar Iansã, o personagem só poderá utilizar a luz divina, o único encanto que aprendeu com esse Orixá.



C) Resistência à Magia

Todo personagem possui essa resistência. Ela permite ao personagem resistir a diversos tipos de ataques mágicos. Seu valor é calculado com a soma dos atributos Resistência e Inteligência. Funciona como uma habilidade, rolando-se 1d100 contra seu valor. Se for bem sucedido, o personagem não será afetado pelo ataque mágico; caso contrário, o feitiço ou encanto agirá normalmente sobre ele.

Também há modificadores de dificuldade na resistência à magia, mas nada muito definido, ficando sempre à critério do mestre do jogo. Se o personagem estiver totalmente distraído, num momento de tranquilidade ou dormindo, a resistência poderá ser considerada difícil. Mas se for um feiticeiro, um sacerdote ou um outro personagem que esteja acostumado com a magia e seus efeitos, o mestre do jogo poderá considerá-la uma tarefa normal.

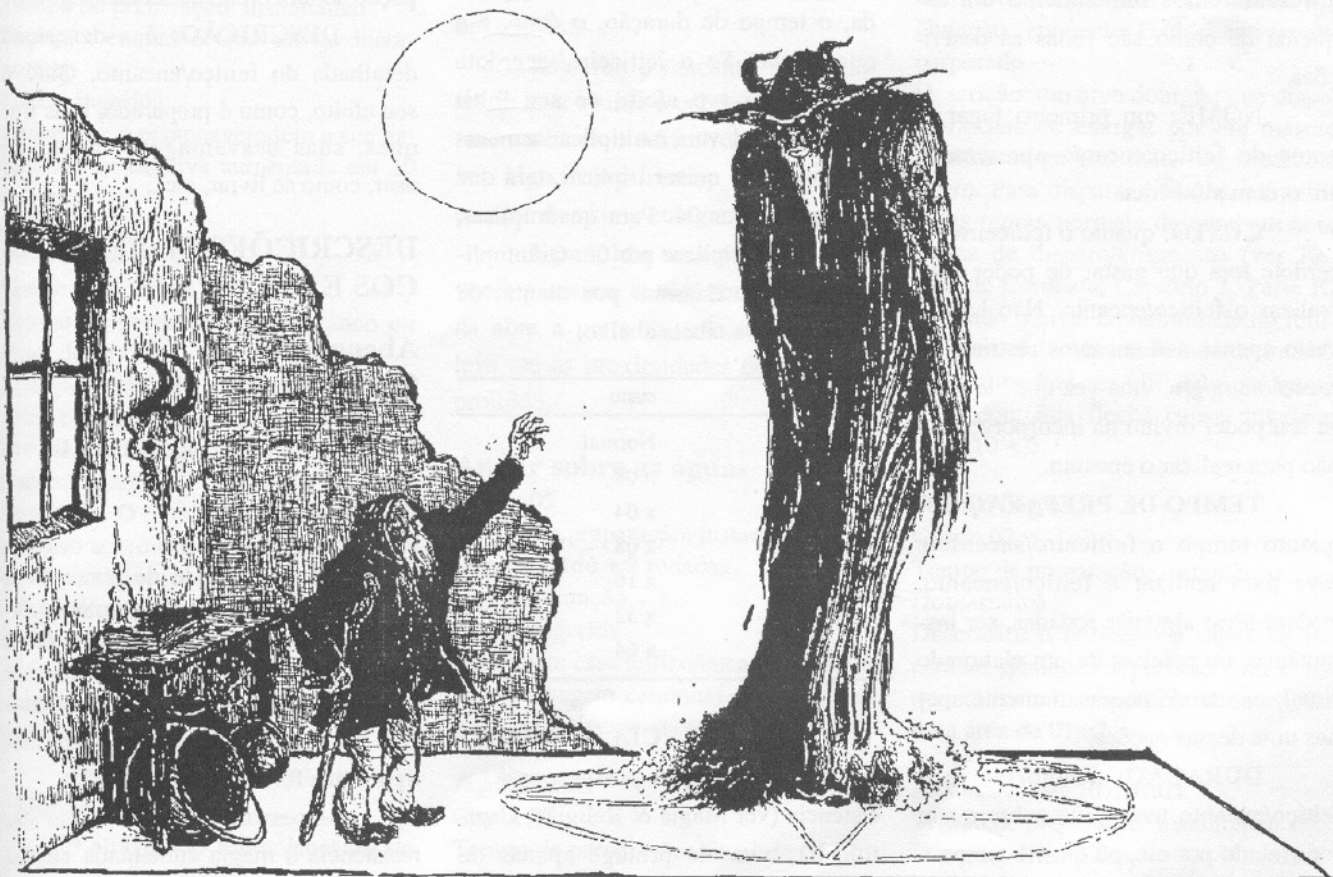
Pode ser uma tarefa fácil se quem estiver atacando estiver muito distante da vítima, ou se o alvo for um feiticeiro ou sacerdote que está consciente do ataque e conhecer o feitiço ou encanto que está sendo feito contra ele. O personagem pode ainda possuir um objeto ou amuleto que facilite sua resistência.

D) Poções

Um feiticeiro pode tentar fazer algumas poções para usar em ocasiões nas quais não pode ou não quer gastar o seu poder mágico (ou poder divino, no caso de um sacerdote). Porém, para fazê-las, ele precisará conhecer o feitiço e adquirir a habilidade de ervas e plantas/remédios.

Numa primeira etapa, o feiticeiro deverá rolar 1d100 contra sua habilidade em ervas e plantas para conseguir encontrar os ingredientes necessários e preparar a poção. Depois de preparada, deverá energizá-la, gastando o custo do feitiço e realizando um teste de habilidade considerado uma tarefa fácil. Este processo levará em horas o equivalente ao custo do feitiço (uma poção de maldição, custo 07, levará sete horas para ser preparada). Uma das vantagens da poção é ser sempre efetiva. Sua utilização (se ela é pra ser digerida, derramada sobre um objeto, etc...) está especificada nas descrições dos feitiços. Sua validade é de um ano. Depois desse tempo, ela vai perdendo paulatinamente seu poder.

No caso do sacerdote negro, o tempo de preparação será equivalente ao custo do Orixá correspondente ao encanto. O sacerdote deverá preparar a poção com sua habilidade em ervas e plantas/remédios e depois incorporar o Orixá para energizá-la.



Capítulo 8

FEITIÇOS & ENCANTOS



Este capítulo consiste na descrição de cada um dos encantos e feitiços existentes no Desafio dos Bandeirantes. Buscando esclarecer qualquer dúvida a

respeito da utilização de todos eles, apresentaremos inicialmente um esquema de como são feitas as descrições.

NOME: em primeiro lugar, o nome do feitiço/encanto apresentado em ordem alfabética.

CUSTO: quanto o feiticeiro/sacerdote terá que gastar de poder para realizar o feitiço/encanto. Não haverá custo apenas nos encantos restritos ao sacerdote negro, uma vez que ele utiliza seu poder divino na incorporação, e não para realizar o encanto.

TEMPO DE PREPARAÇÃO: quanto tempo o feiticeiro/sacerdote leva para realizar o feitiço/encanto. Poderá levar algumas rodadas, ser instantâneo, ou precisar de um elaborado ritual; não tendo necessariamente apenas uma dessas opções.

DURAÇÃO: quanto tempo o feitiço/encanto terá efeito sobre quem for afetado por ele, ou quanto tempo o

feiticeiro/sacerdote poderá utilizá-lo (neste segundo caso — feitiços/encantos auto-impostos —, ele poderá renovar o feitiço/encanto precisando apenas despender o custo necessário, sem fazer o teste de habilidade). Quando for imediato, como um tiro de pistola, não haverá indicação de duração.

DOBRAR: em mais da metade dos feitiços/encantos, o feiticeiro/sacerdote (exceto o sacerdote negro) pode aumentar o seu efeito (podendo dobrar, triplicar ou quadruplicar), gastando para isso mais de seu poder mágico/divino. Dependendo do feitiço/encanto, dobra-se a área atingida, o tempo de duração, o dano, e a quantidade. Se o feiticeiro/sacerdote quiser dobrar o efeito de seu feitiço/encanto, deverá multiplicar seu custo por 02. Se quiser triplicar, terá que multiplicar por 04. Para quadruplicar, terá que multiplicar por 08. Quintuplicar, por 16. E assim por diante, de acordo com a tabela abaixo:

EFEITO	CUSTO
Normal	Normal
x 02	x 02
x 03	x 04
x 04	x 08
x 05	x 16
x 06	x 32
x 07	x 64

RESISTÊNCIA À MAGIA: todos os personagens possuem essa resistência (ver Magia & Religião, Capítulo 7), mas ela protege apenas de

alguns feitiços/encantos. Sempre que for permitido a resistência à magia, estará indicado na descrição destacadamente.

POÇÃO: vários feitiços/encantos permitem ao feiticeiro/sacerdote preparar uma poção. Quando isso for possível, estará indicada a forma como a poção é aplicada. Se ela é ingerida, derramada sobre alguma superfície, borrifada no ar (neste caso, o feiticeiro/sacerdote terá que declarar que guarda sua poção num recipiente que permita essa forma de uso), e etc. Sempre que for necessário ser absorvida pelo organismo (ingestão, inalação), a poção só fará efeito na rodada seguinte.

DESCRIÇÃO: é a descrição detalhada do feitiço/encanto. Qual o seu efeito, como é preparado, seus truques, suas desvantagens, modo de usar, como se livrar, etc...

DESCRIÇÕES DE FEITIÇOS E ENCANTOS

Abençoar

Custo: 03

Tempo de preparação: 02 rodadas

Duração: 01 mês em objetos / 01 semana em pessoas

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: capacidade de conceder a um objeto ou pessoa uma proteção divina temporária em relação aos seres malignos.

Os objetos abençoados produzem 05 pontos de dano nos seres malignos que forem por eles tocados.

As pessoas abençoadas tem sua resistência à magia aumentada em 10

pontos e anulam 02 pontos de dano em ataques físicos ou mágicos realizados por seres malignos.

Exemplo: se um demônio atacá-lo com suas garras e causar 06 de dano, este é reduzido para 04. O mesmo se aplica a um ataque feito com um relâmpago mágico. Porém, se o ataque fosse feito com uma espada comum, o dano não seria reduzido.

Adivinhação

Custo: 04

Tempo de preparação: 01 rodada

Duração: 02 rodadas

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: O personagem terá visões de fatos que ainda não ocorreram. Porém, o futuro mostrado é apenas uma das inúmeras possibilidades, podendo ser alterado pelas ações dos personagens. Essas visões são como imagens turvas onde nada é muito claro e que precisam ser interpretadas pelo adivinho.

Agilidade

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Obá estiver incorporada

Poção: ingerida

Descrição: o personagem tem a sua habilidade de esquiva aumentada em 10 pontos.

Amaldiçoar

Custo: 07

Tempo de preparação: instantâneo ou ritual de 01 dia

Duração: 01 mês (instantâneo) / 50 anos (ritual)

Resistência à magia: é permitida

Poção: ingerida

Descrição: O feiticeiro causa um efeito maligno sobre o amaldiçoado que passa a persegui-lo como uma doença (vampirismo, licantropia, azar, acessos de loucura, fobias, deformidade física, doenças, etc.). Para a realização de um ritual, o feiticeiro precisará de um objeto pessoal da vítima.

Há duas formas de se livrar da maldição:

- através do feitiço/encanto de

remover encantos e feitiços, sendo necessário o triplo do poder que foi usado na maldição, considerada uma tarefa difícil.

- matando o responsável pela maldição, ou convencendo-o a removê-la.

Amizade

Custo: 07

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 01 hora

Dobrar: duração

Resistência à magia: é permitida

Poção: ingerida

Descrição: aquele que for atingido por este feitiço/encanto terá uma atitude favorável em relação ao seu executante. Não se trata de hipnose; a pessoa apenas é levada a sentir simpatia e uma predisposição a ajudar o feiticeiro/sacerdote.

A execução será quase impossível se houver um forte ódio da pessoa-alvo em relação ao executante do feitiço/encanto; e impossível durante um combate.

Este feitiço/encanto será quebrado se a vítima receber algum aviso externo ou se o feiticeiro/sacerdote fizer algo frontalmente contrário às crenças da vítima ou agredí-la.

Exemplos: uma patrulha deixa vocês passarem sem vistoria, um guarda abre a porta da cela, um guia os leva até as proximidades de um local proibido.

Andar sobre as águas

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 2 rodadas

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: esse feitiço/encanto permite ao personagem caminhar sobre a água como se estivesse em terra firme.

Apaixonar

Custo: 07

Tempo de preparação: ritual de 06 ho-

ras

Duração: permanente

Resistência à magia: é permitida

Poção: ingerida ou inoculada no sangue (a poção é o próprio feitiço).

Descrição: a vítima apaixonou-se perdidamente por uma determinada pessoa. O feitiço é efetuado em uma infusão de ervas que contenha alguma coisa da vítima e da pessoa por quem irá se apaixonar; e deve ser ingerida ou inoculada na corrente sanguínea da vítima

Há duas formas de se livrar do feitiço:

- através do feitiço/encanto de remover encantos e feitiços. Será considerada uma tarefa difícil e custará quatro vezes o poder utilizado no feitiço.

- alguém que conheça o mesmo feitiço poderá preparar um antídoto utilizando o custo normal e obedecendo as regras normais de preparação e aplicação, mas precisando apenas de alguma coisa da vítima.

Arco Dourado de Oxóssi

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Oxóssi estiver incorporado

Descrição: um arco dourado que dispara flechas de energia por ele mesmo geradas surge nas mãos do sacerdote negro. Para disparar a flecha, ele utiliza as regras normais de combate com armas de disparo/arremesso (ver Regras de Combate, Capítulo 1, Parte II) tomando o nível de habilidade no feitiço como valor da habilidade de luta. O arco só poderá ser utilizado por quem o evocou. Sua flecha causa um dano de 1d10 + 3.

Atear fogo

Custo: 02

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: área

Descrição: o feiticeiro é capaz de incendiar qualquer superfície com o toque. O custo mínimo permite incendiar uma área de 01m2.

Aterrorizar animais

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d10 + 2

Poção: ingerida ou borrifada no ar e inalada pelo animal

Descrição: este encanto atingirá $2d6 + 1$ animais, que fugirão aterrorizados. Devemos observar que este encanto não afetará pessoas, monstros e criaturas (mapinguari, aranha-gigante, gafanhoto), seres mágicos (touro-negro, caipora, anhangá), restringindo-se apenas aos animais comuns (onça, porco-selvagem, morcegos).

Exemplo: você está sendo atacado por uma dúzia de queixadas e consegue realizar o encanto. Rolando os $2d6$, obtém 1 e 3. Pela fórmula ($2d6 + 1$), temos que 05 queixadas fugiram aterrorizados. Então é a vez de rolar o $d10$ para saber quanto tempo eles correrão de medo. O resultado é 6, portanto, 08 rodadas, tempo suficiente para você não se preocupar com eles. Agora, restam apenas mais 07 queixadas correndo em sua direção.

Aura

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo
Descrição: ao tocar em um objeto, a pessoa absorve as últimas impressões (imagens e sentimentos) de seu último dono, da época que ainda o possuía. Este poder também pode ser utilizado em ambientes, recebendo as impressões que ficaram registradas no ambiente, normalmente associadas à cena de maior conteúdo emocional que ocorreu no local.

Exemplo: ao segurar um relógio, o feiticeiro percebe que seu dono o usou pela última vez em uma noite chuvosa e estava muito apreensivo.

Aura em metal

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo.
Descrição: é o mesmo feitiço que o de aura, com a diferença que funciona apenas em objetos metálicos.

Axé (energia vital)

Tempo de preparação: instantâneo
Duração: $1d6 + 2$ rodadas
Poção: ingerida
Descrição: este encanto aumenta em

15 pontos a resistência de quem for atingido por ele. O sacerdote negro pode aumentar sua própria resistência ou a de um companheiro.

Barreira Astral

Custo: 07

Tempo de preparação: ritual de 10 rodadas

Duração: 01 dia

Dobrar: duração

Descrição: o feiticeiro cria uma barreira que impede seres astrais (fantasmas, feiticeiros em forma astral, espíritos) de entrarem ou saírem de um determinado local.

Barreira de fogo

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: $1d6 + 1$ rodadas

Dobrar: duração ou área

Descrição: este feitiço cria uma barreira de chamas com cerca de 02m de altura por 05m de largura. Qualquer um que atravessá-la, sofrerá 02 pontos de dano.

Bola de fogo

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: dano

Descrição: o feitiço cria uma bola de fogo que é arremessada e explode ao atingir o alvo causando $1d6 + 3$ de dano. Seu alcance é de 30 metros.

Camuflagem

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: $1d6 + 1$ rodadas

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro mimetiza a paisagem de tal forma que se torna quase impossível percebê-lo, mesmo utilizando a habilidade de percepção.

Chama da verdade

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 03 rodadas

Descrição: uma chama é criada e somente

queimará aqueles que estiverem mentindo. Quem estiver sendo testado deverá mergulhar sua mão na chama. Se, com a mão entre as chamas, ele mentir, sentirá sua mão queimando e sofrerá 03 pontos de dano. O feitiço de imunidade ao fogo não oferece proteção contra os efeitos da chama da verdade.

Comunhão com a floresta

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro, através de um transe místico de comunhão com a floresta, tem visões sobre um assunto desejado.

Exemplo: o pajé quer localizar um caçador que está escondido nas matas. Ao entrar em comunhão com a floresta, ele tem uma visão do caçador em uma caverna a dois dias de caminhada.

Comunicação

Custo: 02

Tempo de preparação: instantâneo
Descrição: o feiticeiro/sacerdote consegue entender e ser entendido por qualquer ser inteligente mesmo sem conhecer o idioma. Esse feitiço/encanto possibilita apenas mensagens curtas, fazendo compreender a essência do que está sendo dito, não funcionando como um tradutor simultâneo universal.

Comunicar-se com animais

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo
Descrição: este feitiço permite receber e enviar pensamentos para os animais, mas não permite controlá-los (para isso há um outro feitiço).

Exemplo: o pajé realiza o feitiço e pergunta a um sagüi se ele viu passar um grupo de caçadores. O sagüi responde: "só digo se você me der uma banana".

Cone de chamas

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: dano

Descrição: este feitiço faz com que a mão do feiticeiro funcione como se fosse um

lança-chamas. Seu alcance é de 10 metros e faz um dano de 1d6 + 02.

Conjuração

Custo: variável

Tempo de preparação: variável

Descrição: este feitiço permite ao feiticeiro convocar diversos seres, variando de custo e tempo de preparação, conforme a tabela abaixo:

• *Nível baixo* (espíritos, mortos-vivos, Jurupari, Bradador, Avassati)

Tempo de preparação: 01 rodada

Custo: 03

• *Nível médio* (cão da meia-noite, demônios, mauari, mula-sem-cabeça)

Tempo de preparação: 03 rodadas

Custo: 08

• *Nível alto* (Diabo, Touro-negro, vampiro, Anhangá)

Tempo de preparação: 10 rodadas

Custo: 25

Este feitiço não permite controlar aqueles que foram conjurados, apenas trazê-los. Uma vez obtido sucesso no rolamento do d100, o ser conjurado aparecerá na rodada seguinte.

Conjurar animais

Custo: 03

Tempo de preparação: 01 rodada

Descrição: o feiticeiro convoca o animal à sua presença e ele surge apenas na rodada seguinte. Este feitiço não permite ao feiticeiro controlar o animal.

Controlar água

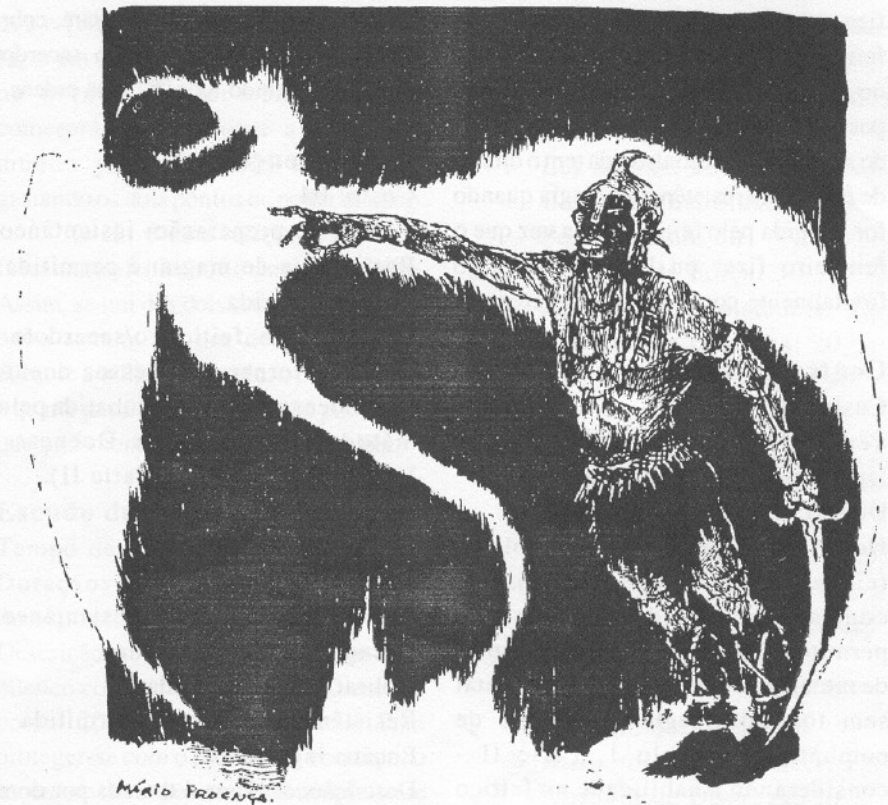
Custo: 06

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1 rodadas

Dobrar: área ou duração

Descrição: a água sob o controle do feiticeiro/sacerdote movimentar-se como se fosse viva. O custo mínimo é para controlar até 50 mil litros de água (o equivalente aproximado a uma piscina de 06m de comprimento, 04m de largura e 02m de profundidade). Uma onda ou jato d'água com dessas proporções pode causar 1d6 - 3 de dano, caso a pessoa atingida caia de mau jeito ou seja imprensada contra alguma



coisa.

Este feitiço/encanto pode ser usado para fazer uma onda contra os inimigos, abrir rios (calmos) e lagos, apagar incêndios, virar um barco, etc...

Controlar animais

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1

Dobrar: duração

Poção: ingerida ou borrifada no ar e inalada pelo animal

Descrição: o animal fica sob o controle do feiticeiro, cumprindo todas as suas ordens.

Controlar entidades

Custo: o mesmo custo da conjuração (ver feitiço de conjuração)

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 24 horas

Dobrar: duração

Poção: ingerida ou borrifada no ar e inalada pela entidade

Descrição: a entidade fica sob o controle do feiticeiro, cumprindo todas as suas ordens. As entidades conjuráveis

de nível alto (touro-negro, vampiro, Diabo, Anhangá) são incontroláveis.

Controlar fogo

Custo: 06

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1 rodadas

Dobrar: duração ou quantidade

Descrição: o fogo sob o controle do feiticeiro movimentar-se como se fosse vivo, podendo fazer 1d6 + 1 de dano. O feiticeiro poderá utilizar o fogo em seu poder como arma e ainda fazê-lo tomar determinadas formas.

Exemplo: o feiticeiro faz com que a fogueira no centro de uma aldeia se pareça com um enorme morcego de fogo, assustando os aldeões.

Controlar mentes

Custo: atributo de Inteligência do alvo - 7

Tempo de preparação: ritual de 02 horas

Duração: 1d6 horas

Dobrar: duração

Resistência à magia: é permitida (e muito utilizada)

Poção: ingerida

Descrição: a pessoa atingida pelo feitiço fica sob as ordens do feiticeiro. Este feitiço é realizado através de um ritual no qual é feito um boneco que deverá possuir um objeto pessoal ou fio de cabelo do alvo. A pessoa controlada tem o direito de fazer uma resistência à magia quando for atingida pelo feitiço e toda vez que o feiticeiro fizer ou lhe ordenar algo frontalmente contrário às suas crenças.

Controlar metais

Custo: 06

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1 rodadas

Dobrar: duração ou quantidade

Descrição: o metal sob o controle do feiticeiro movimenta-se de acordo com a sua vontade. Este feitiço permite desviar a trajetória de armas de metal, arremessar objetos de metal sem tocá-los (seguir as regras de combate - Capítulo 1, Parte II - considerando a habilidade no feitiço como a habilidade de luta), abrir fechaduras, cadeados, fivelas, etc...

Controlar plantas

Custo: 06

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1 rodadas

Dobrar: duração ou quantidade

Poção: "aguar" as plantas para que elas absorvam a poção

Descrição: a planta movimenta-se de acordo com a vontade do feiticeiro (galhos vergam-se para atrapalhar a passagem, enrolar arbustos com espinhos em alguém, derrubar frutas). A quantidade de plantas que o feiticeiro pode controlar não é muito definida, dependendo mais do bom senso do mestre do jogo. Ele nunca poderá controlar uma floresta inteira, talvez não mais que uma árvore de médio porte ou um pequeno conjunto de arbustos.

Controlar répteis

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Oxumaré estiver incorporado

Poção: ingerida ou borrifada no ar e

inalada pelo réptil

Descrição: qualquer réptil (jacaré, cobra, lagarto) fica sob controle do sacerdote negro, cumprindo todas as suas ordens.

Criar doenças

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Resistência de magia: é permitida

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro/sacerdote é capaz de tornar uma pessoa doente. Essa doença pode ser combatida pelos métodos normais (ver Doenças e Venenos, Capítulo 3, Parte II).

Criar dor intensa

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1 rodadas

Dobrar: duração ou dano

Resistência à magia: é permitida

Poção: ingerida

Descrição: a vítima é tomada por dores intensas. Todas as suas ações se tornam difíceis e ela sofre 02 pontos de dano diretamente na resistência.

Criar ilusão

Custo: variável

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 4 rodadas

Dobrar: duração

Descrição: esse feitiço cria ilusões mágicas de acordo com a tabela abaixo:

- **ilusão sonora** (Custo: 02) — cria um som específico em um determinado local (o rugido de uma onça na mata).

- **ilusão visual** (Custo: 04) — cria uma miragem específica em um determinado local (uma cobra em cima da árvore).

- **ilusão complexa** (Custo: 06) — cria uma ilusão com som e imagem (uma feiticeira cria a ilusão de que é um homem).

Criar nevoeiro

Custo: 08

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: uma vez criado, o nevoeiro levará vários minutos para se dissipar.

Se for uma região propensa a nevoeiros,

mais tempo ainda.

Poção: a poção de criar nevoeiro funciona como uma bomba de fumaça. Se lançada contra o chão, criará uma cortina de fumaça de breve duração.

Descrição: cria-se um nevoeiro intenso numa área de até 100 metros que devido à pouca visibilidade torna difícil o combate, ou qualquer outra ação que necessite da visão.

Cura

Custo: variável

Tempo de preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: recupera os pontos de resistência do próprio personagem ou de qualquer outro. Para recuperar 01 ponto de resistência gasta-se 01 ponto de poder; para recuperar 02 pontos de resistência gasta-se 02 pontos de poder; e assim por diante, sem limites.

Para eliminar o efeito de uma doença ou veneno é necessário gastar de uma só vez 10 pontos de cura, sem recuperar a resistência. Caso contrário, o personagem não será curado, sofrendo novamente os efeitos da doença ou veneno.

Dardos de metal

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Descrição: o feiticeiro pega um punhado de objetos metálicos (pregos, limalha de ferro, ouro em pó) e os arremessa em direção ao seu alvo já em forma de dardos, fazendo 1d6 + 1 de dano.

Dardos de pedra

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Descrição: o feiticeiro pega um punhado de terra ou pó de pedra e o arremessa contra seu alvo já em formas de dardos, fazendo 1d6 de dano.

Desviar ataques

Custo: 04

Dobrar: diminui a dificuldade

Tempo de preparação: instantâneo

Descrição: este feitiço/encanto permite

desviar qualquer tipo de ataque físico ou mágico. Se no ataque mágico for utilizado o dobro do poder, o feitiço/encanto de desviar ataques será difícil. Para evitar essa dificuldade, o feiticeiro/sacerdote pode também dobrar o poder utilizado no seu feitiço/encanto, tornando-o normal.

Se o jogador tirar de 01 a 05 no rolamento do d100, o ataque se voltará contra o agressor.

Detectar magia

Custo: 02

Tempo de preparação: instantâneo

Descrição: qualquer objeto ou ser imbuído de magia que estiver até 10 metros de distância do feiticeiro/sacerdote brilhará.

Duplo

Tempo de preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Duração: enquanto Ibeji estiver incorporado

Descrição: este encanto cria uma imagem de um ser qualquer, desde que este seja em contato visual com o sacerdote. O ser criado não é real, apenas uma imagem ilusória e imaterial.

Exemplos: criar um duplo de si mesmo para despistar seus perseguidores, criar um duplo de um monstro para distraí-lo, etc...

Elo mental com animais

Custo: 02

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: tempo indeterminado

Poção: ingerida

Descrição: através do elo, o feiticeiro é capaz de ver e ouvir através dos sentidos do animal. Para criar o elo, ele terá que passar um dia inteiro com o animal e fazer um teste de habilidade deste feitiço. Se for bem sucedido, o elo é formado. A primeira tentativa de formar o elo será uma tarefa de dificuldade normal; a segunda será difícil; a terceira será quase impossível. Se o feiticeiro não for bem sucedido em nenhuma das três tentativas, jamais poderá formar um elo com esse animal.

Uma vez obtido o elo, toda vez que o feiticeiro quiser utilizá-lo deverá fazer um teste de habilidade de grau fácil ou normal. Se for bem sucedido, começará imediatamente a perceber o mundo pelos sentidos do animal, gastando os dois pontos de poder mágico.

O elo é uma relação espiritual e física entre o feiticeiro e o animal escolhido. Assim, se um dos dois estiver em perigo o outro sentirá. Se um deles for ferido durante a utilização do elo, o outro sofrerá a quarta parte do dano. O elo só poderá ser quebrado com a morte de um dos dois.

Escudo de força

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Oxalá estiver incorporado

Descrição: o sacerdote cria um escudo místico com o qual se protege. O escudo possui 20 pontos de resistência. Para proteger-se com o escudo em combate, o sacerdote deverá usar sua habilidade neste encanto como habilidade de luta (ver Regras de Combate, Capítulo 1, Parte III).

Espada de Ogum

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Ogum estiver incorporado

Descrição: surge uma espada brilhante nas mãos do sacerdote. Seu dano é de 1d10 + 5. A habilidade no encanto é também utilizada como habilidade de luta.

Evocação divina

Custo: variável

Tempo de preparação: variável

Duração: 1d6 + 2 rodadas

Descrição: a evocação só pode ser realizada uma vez por dia. Este encanto permite chamar diversos seres conforme a lista abaixo:

Nível baixo - bons espíritos

Tempo de preparação: 02 rodadas

Custo: 03

Poderes: proteção contra maus-espíritos. É capaz de afastar um espírito maligno por rodada.

Atributo de Sabedoria: 20

Nível médio — Protetores

Tempo de preparação: 03 rodadas

Custo: 12

Arma divina: 1d20 + 5 (dano)/60 (habilidade)

Luz divina: 95 (habilidade)

Cura: 95 (habilidade)

Poder divino: 50

Atributo de Força: 50

Atributo de Resistência: 52

Atributo de Destreza: 20

Atributo de Sabedoria: 40

Nível alto — Guardião

Tempo de preparação: 10 rodadas

Custo: 50

Arma divina: 4d10 + 5 (dano)/120 (habilidade)

Luz divina: 95 (habilidade)

Cura: 95 (habilidade)

Poder divino: 200

Atributo de força: 120

Atributo de Resistência: 120

Atributo de Destreza: 30

Atributo de Sabedoria: 60

Observação: a Arma Divina só é eficaz contra seres malignos.

Exorcismo

Custo: variável

Tempo de preparação: variável

Descrição: este feitiço/encanto permite expulsar diversos seres conforme a lista abaixo:

Nível baixo (espíritos, Jurupari, morto-vivo, bradador, Avassati)

Tempo de preparação: instantâneo

Custo: 03

Nível médio (cão da meia-noite, demônios, mauaris, mula-sem-cabeça)

Tempo de preparação: 03 rodadas

Custo: 08

Nível alto (Diabo, Touro - negro, Vampiro, Anhangá)

Tempo de preparação: 06 rodadas

Custo: 20

Nota: o exorcismo de entidades de nível alto é considerada uma tarefa

difícil; exceto o Diabo, considerada quase impossível.

Extinguir fogo

Custo: 02

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: quantidade

Descrição: o fogo simplesmente se apaga. O custo mínimo serve para apagar um volume de 1m³ de fogo.

Força de Ogum

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Ogum estiver incorporado

Poção: ingerida

Descrição: ao realizar este encanto, o sacerdote aumenta sua força em 10 pontos. Enquanto durar o encanto, o bônus de dano, os dados de peso e carga do personagem aumentam proporcionalmente.

Exemplo: o bônus de dano do sacerdote que é 00 para sua força de 14 passa a ser 04 para sua força temporária de 24.

Imunidade ao fogo

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro torna-se imune ao fogo.

Invocar tempestades

Custo: 10

Tempo de preparação: ritual de 06 rodadas

Duração: 2d6 + 6 rodadas

Dobrar: área ou duração

Descrição: o feiticeiro/sacerdote não é capaz de controlar a tempestade, apenas determina a área sobre a qual ela cairá, desde que esteja dentro de seu alcance visual. A área atingida pela tempestade é de 1 km².

Este feitiço/encanto pode ser utilizado para retardar tropas inimigas, salvar lavouras, apagar incêndios, etc...

Lâmina de fogo

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 3 rodadas

Dobrar: duração

Descrição: surge um fogo místico em volta da lâmina de uma arma que, enquanto durar o feitiço, passará a fazer mais 05 pontos de dano além do normal. Assim, uma espada que normalmente faz 1d6 + 2 de dano passa a fazer 1d6 + 7.

Levitar

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 2d6

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro ascende por rodada o equivalente à sua velocidade de deslocamento. O feiticeiro pode controlar perfeitamente sua altitude, mas para mover-se na horizontal precisa ser puxado (por uma corda, se agarrando em galhos ou paredes) ou empurrado (ventania).

Ao usar o feitiço, o feiticeiro não deve se esquecer de reservar rodadas suficientes para voltar ao solo, ou despencará da altura em que se encontra.

Localizar água

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: área

Descrição: o feiticeiro poderá localizar qualquer acúmulo de água num raio de 10km.

Localizar ferro

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: área

Descrição: o feiticeiro poderá localizar qualquer acúmulo de ferro (um veio de ferro, um depósito de armas) num raio de 10km.

Luz divina

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: dano

Descrição: facho de luz semelhante ao de uma lanterna emitido pelas mãos de um sacerdote. Provoca 1d6 + 2 de dano, mas só é eficaz contra seres ma-

lignos. Apesar de inofensivo aos demais, o sacerdote pode usar a luz divina como um "flash", podendo cegar brevemente um adversário.

Machado certo

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Xangô estiver incorporado

Descrição: um machado dourado surge na mão do sacerdote. Sempre que o sacerdote arremessar o machado, ele atingirá o alvo fazendo 1d6 + 3 de dano, a não ser que haja falha (ver "Falha" em Regras de Combate, Parte II, Capítulo 1). A vítima poderá se defender normalmente com um escudo ou tentando uma esquiva difícil. Após atingir o alvo, o machado retornará às mãos do sacerdote.

Mau-olhado

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Resistência à magia: é permitida

Descrição: o feiticeiro é capaz de fazer 1d6 de dano diretamente na resistência de seu adversário apenas com o olhar. As únicas defesas possíveis são a resistência à magia e o encanto/feitiço de desviar ataques. O alcance é de 20 metros e atinge qualquer ser vivo, inclusive plantas. Durante a execução deste feitiço, os olhos do feiticeiro ficam com um brilho vermelho quase imperceptível (percepção quase impossível).

Medo

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo ou ritual de 01 dia

Duração: 1d6 (instantâneo) / até que o feitiço seja quebrado (ritual)

Dobrar: duração

Resistência à magia: é permitida

Poção: ingerida ou borrifada no ar e inalada

Descrição: instantâneo — a vítima foge em pânico até que cesse o efeito

Ritual — o feiticeiro terá que preparar um ritual com um objeto da pessoa ou um boneco com um fio de cabelo da vítima, que tem o direito de fazer uma resistência à magia quando

atingida pelo feitiço. O medo através de ritual é direcionado para um alvo específico (medo do feiticeiro, de entrar na floresta, de rio, de armas de fogo).

Sempre que a vítima se encontrar em momentos de necessidade extrema (salvar sua vida ou a de um amigo) nos quais seja preciso combater o medo, ela poderá tentar outra resistência à magia.

O feitiço no ritual poderá ser quebrado por quem o executou. Pode-se também destruir o objeto no qual está encerrado o feitiço ou utilizar-se o feitiço/encanto de remover encantos e feitiços (considerado uma tarefa difícil), gastando-se o dobro do custo utilizado na realização do feitiço.

Metamorfose

Custo: 06

Tempo de preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro é capaz de se transformar em qualquer animal normal como uma onça ou um gavião,

mas não poderá se transformar em um monstro ou em um outro homem. Apesar do tempo de preparação ser instantâneo, a transformação leva uma rodada para se completar. O animal no qual o feiticeiro se transforma está a 01 nível abaixo do nível de experiência do personagem (ver Aprendizado, Capítulo 11).

Para voltar à forma humana, o feiticeiro deverá realizar mais um teste de habilidade, gastando mais 06 pontos de poder mágico. Se não for bem sucedido, permanecerá na forma animal até que consiga. O feiticeiro só pode se transformar em animais que ele conhece. O pajé, por exemplo, só pode se transformar em animais nativos.

Moldar metais

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1

Dobrar: duração

Descrição: o feiticeiro poderá manusear qualquer objeto de metal como se

fosse massa de modelar, mudando-lhe a forma como desejar (entortar barras de metal e canos de arma, abrir cadeados, construir peças artesanais, reaproveitar ou fazer pontas de flecha ou lança).

Pele de ferro

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 3

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: uma fina película de ferro recobre o feiticeiro dando-lhe uma resistência de 12 pontos a ataques físicos.

Percepção de inimigos

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: área

Descrição: o feiticeiro/sacerdote é capaz de perceber uma presença hostil a uma distância de até 20 metros. Esse encanto funciona quando um ataque está sendo planejado ou é iminente.

Punho de ferro

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 2

Dobrar: duração ou dano

Poção: ingerida

Descrição: um dos punhos do personagem torna-se duro como ferro e seus golpes passam a fazer 1d6 + 2. A utilização deste feitiço requer o uso da habilidade de luta desarmada. O dano é impactante (ver "absorção" e "tipos de dano" em Regras de Combate, Capítulo 1, Parte II).

Punho de fogo

Custo: 05

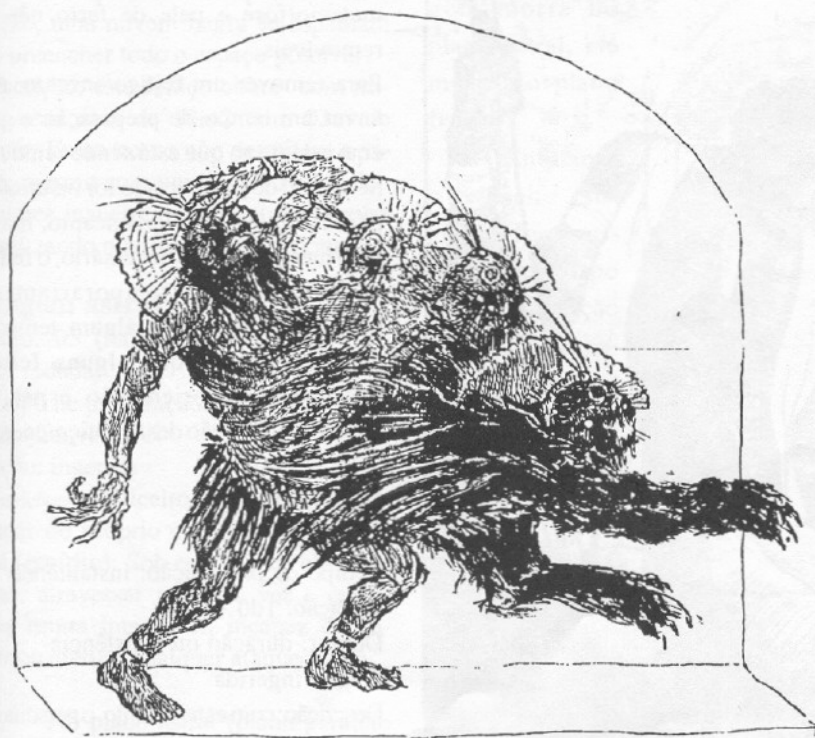
Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 2

Dobrar: duração ou dano

Poção: ingerida

Descrição: um dos punhos do personagem torna-se flamejante e capaz de fazer 1d6 + 1 de dano. Apesar de ser um dano impactante, o que é absorvido pelo colete queima o couro e diminui sua resistência (ver "absorção" e "tipos de dano" em Regras de Combate, Ca-



MÁRIO PADENÇA



pítulo 1, Parte III). A utilização deste feitiço requer o uso da habilidade de luta desarmada.

Purificar água

Custo: 02

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: área

Poção: misturar com a água

Descrição: a água infectada torna-se potável. Este feitiço é capaz de purificar até 10 litros de água.

Relâmpago

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: dano

Descrição: um raio é disparado pelas mãos do personagem e causa $1d6 + 3$ de dano ao atingir o alvo. Seu alcance é de 100 metros.

Remover encantos e feitiços

Custo: variável

Tempo de preparação: variável

Poção: ingerida

Descrição: este feitiço/encanto só pode ser usado para remover encantos e feitiços que tenham sido impostos a outras pessoas. Feitiços auto-impostos como metamorfose e pele de ferro não são removíveis.

Para remover um feitiço/encanto, deve haver um tempo de preparação e gasto equivalente ao que está sendo removido. Se o nível de poder usado for insuficiente para remover o feitiço/encanto, mas de pelo menos 50% do necessário, o feitiço/encanto cessará temporariamente, retornando depois de algum tempo. É preciso lembrar que alguns feitiços possuem uma orientação específica quanto à utilização deste feitiço/encanto.

Resistência

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: $1d6 + 1$

Dobrar: duração ou resistência

Poção: ingerida

Descrição: com este encanto, o personagem é capaz de aumentar sua resistência ou a de um companheiro em 10 pontos.

Respirar sob as águas

Custo: 03

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 4

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: com este feitiço/encanto, o personagem é capaz de respirar sob as águas.

Toque da morte

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: variável

Dobrar: dano

Resistência à magia: difícil, sempre

Descrição: o feiticeiro, com o toque da mão, causa um dano de 1d6 + 2 direto na resistência do personagem. Enquanto ele permanecer com a mão em contato com a pele do adversário, ele estará causando esse dano (por rodada). Se o contato for rompido, ele terá que fazer outro teste de habilidade, gastando mais 05 pontos de poder.

Trevas

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 1

Dobrar: área ou duração

Poção: ao quebrar o recipiente com a poção, uma nuvem negra se espalhará até preencher todo o espaço possível

Descrição: este feitiço cobre com trevas uma área de 10m² com 03m de altura. Essas trevas não permitem a visão, mesmo com um lampião ou tocha. A única maneira de ver entre as trevas é utilizando o feitiço de visão noturna.

Viagem astral

Custo: 05 (na primeira rodada) / 01 (por rodada)

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: variável

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro é capaz de se ausentar do próprio corpo em forma astral (espírito). Sob esta forma, ele pode voar, atravessar paredes, ver e ouvir, mas estará intangível, incapaz de sofrer ou efetuar qualquer ataque físico.

No plano astral (plano paralelo

ao nosso, ocupando o mesmo espaço físico, onde habitam os espíritos) o feiticeiro pode ser atacado por maus espíritos, fantasmas de seres mortos (humanos, animais ou criaturas), outras formas astrais ou seres desconhecidos no nosso plano. Ele também poderá ser aprisionado por uma barreira astral, impedido de prosseguir ou retornar ao seu corpo físico.

O feiticeiro pode se manter na forma astral enquanto seu nível de poder o permitir. Caso seu poder se esgote antes de retornar ao corpo, ele será violentamente sugado de volta e sofrerá 1d10 pontos de dano direto na resistência. A forma astral se movimenta com a velocidade normal do personagem.

Num combate entre dois seres astrais, o feiticeiro mantém suas habilidades e feitiços, utilizando-os normalmente. Porém, não pode utilizar suas armas físicas. Qualquer ataque que o corpo astral sofrer se refletirá em um dano igual no corpo físico (direto na resistência). Portanto, se um personagem morre no plano astral, ele morre no plano físico.

Enquanto o feiticeiro estiver em forma astral, seu corpo fica em animação suspensa, incapaz de praticar qualquer ação.

Visão astral

Custo: 05

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 2

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro será capaz de enxergar também o que ocorre no plano astral, conseguindo ver os fantasmas, espíritos e almas. Porém, ele continua agindo somente no plano físico. Os habitantes do plano astral lhe parecerão etéreos e imateriais.

Visão noturna

Custo: 04

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 3

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: o personagem poderá enxergar normalmente em lugares escuros ou à noite. Também é possível ao personagem enxergar dentro de uma área atingida pelo feitiço de trevas, mas enxergará as coisas um pouco escuras.

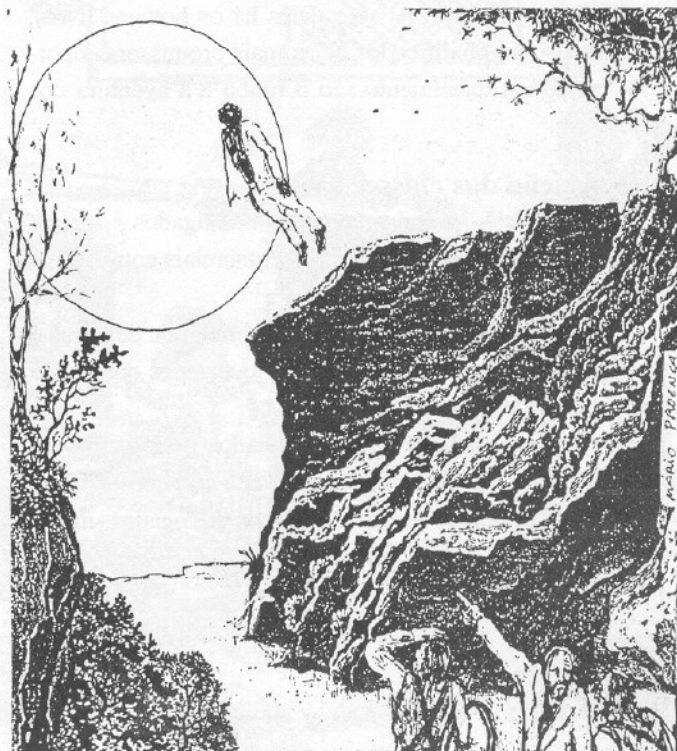
Voar com os ventos

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Iansã estiver incorporada

Poção: ingerida

Descrição: neste encanto, o sacerdote é impulsionado pelos ventos realizando um voo curto. A distância máxima percorrida é de 30 metros.



Uma vez definida a raça, profissão, os atributos e habilidades, o jogador está com seu personagem praticamente pronto. Só falta agora comprar seu equipamento. Para saber com quanto dinheiro um personagem inicia uma aventura é necessário, antes, saber sua classe social.

A estrutura social da Terra de Santa Cruz é bastante rígida e se alicerça em dois pólos: de um lado, a classe dominante representada pelos senhores rurais, reinóis e a burocracia governamental da coroa lusitana; do outro, os escravos negros e ainda alguns escravos indígenas. Os membros da classe dominante constituem um grupo minoritário de alto poder aquisitivo com total controle sobre a vida e a morte de seus escravos. Os escravos são um grupo numeroso sem posses ou direitos, que nada podem esperar da vida senão a fuga ou a morte.

Entre esses dois pólos, existe um pequeno mas fervilhante grupo constituído por profissionais liberais, artesãos e lavradores, que consegue manter uma situação de vida pelo menos razoável, mas dispendo de poucas oportunidades de enriquecimento. Abaixo deles há os homens livres, profissionais não qualificados cujas mais promissoras oportunidades de enriquecimento são o roubo e a aventura dos sertões.

A) Descrição das classes sociais:

- *Reinóis* — grandes comerciantes ligados à metrópole. Controlam todas as transações comerciais entre as colônias e a metrópole.

- *Senhores rurais* — grandes proprietários de terras e escravos. São as principais fontes de riqueza das colônias e possuem enorme poder político.

- *Burocratas da coroa* — enviados pela metrópole para administrar, fiscalizar e desenvolver a colônia.

- *Profissionais liberais* — são os advogados, médi-

cos, dentistas, professores e demais profissionais que trabalham por conta própria, normalmente originários da metrópole, sendo por ela enviados para ajudar no esforço de colonização ou indo por conta própria na esperança de uma vida melhor.

- *Pequenos comerciantes* — responsáveis pelo comércio interno da colônia e por algumas pequenas transações com a metrópole efetuadas através dos reinóis.

- *Lavradores* — pequenos proprietários rurais que conseguem escapar da agricultura de subsistência e negociar um pequeno excedente de sua produção.

- *Artesãos* — profissionais qualificados em atividades manuais: carpinteiros, marceneiros, ferreiros, etc...

- *Homens livres* — profissionais não qualificados que trabalham em fazendas ou engenhos (capatazes, capitães do mato, vaqueiros) ou nas cidades fazendo biscates.

- *Escravos* — os escravos podem exercer diversas atividades nas fazendas, trabalhando como carregadores, na lavoura ou como domésticos.

No jogo, como a ocupação de aventureiro é incompatível com a posição de escravo, consideramos que a percentagem escrava entre os negros e índios aventureiros é muito inferior em relação a população negra e indígena total. Se, mesmo assim, um personagem ao ser gerado obtiver a condição de escravo, os jogadores e o mestre do jogo deverão decidir se ele é escravo de um outro jogador, de um personagem controlado pelo mestre do jogo, um escravo fugido ou um escravo recém-liberto, mas com o poder aquisitivo de um escravo, e não de um homem livre.

Para determinar qual a classe de origem de seu personagem, o jogador deverá rolar 1d100 e depois consultar a tabela abaixo de acordo com sua raça:

TABELA DE CLASSE SOCIAL POR RAÇA

d/100	BRANCO	MULATO	NEGRO	ÍNDIO	MESTIÇO
99—100	reinol	peq.comer.	lavrador	lavrador	peq.comer.
95—98	sen.rural	peq.comer.	lavrador	lavrador	peq.comer.
90—94	bur.coroa	lavrador	artesão	artesão	lavrador
85—89	prof.lib.	lavrador	artesão	artesão	lavrador
80—84	prof.lib.	artesão	artesão	artesão	lavrador
71—79	peq.comer.	artesão	h.livre	artesão	artesão
61—70	peq.comer.	artesão	h.livre	h.livre	artesão
51—60	peq.comer.	h.livre	h.livre	h.livre	artesão
41—50	peq.comer.	h.livre	h.livre	h.livre	artesão
31—40	lavrador	h.livre	h.livre	h.livre	h.livre
26—30	lavrador	h.livre	escravo	h.livre	h.livre
21—25	artesão	h.livre	escravo	h.livre	h.livre
16—20	artesão	escravo	escravo	escravo	h.livre
11—15	h.livre	escravo	escravo	escravo	h.livre
06—10	h.livre	escravo	escravo	escravo	escravo
01—05	h.livre	escravo	escravo	escravo	escravo

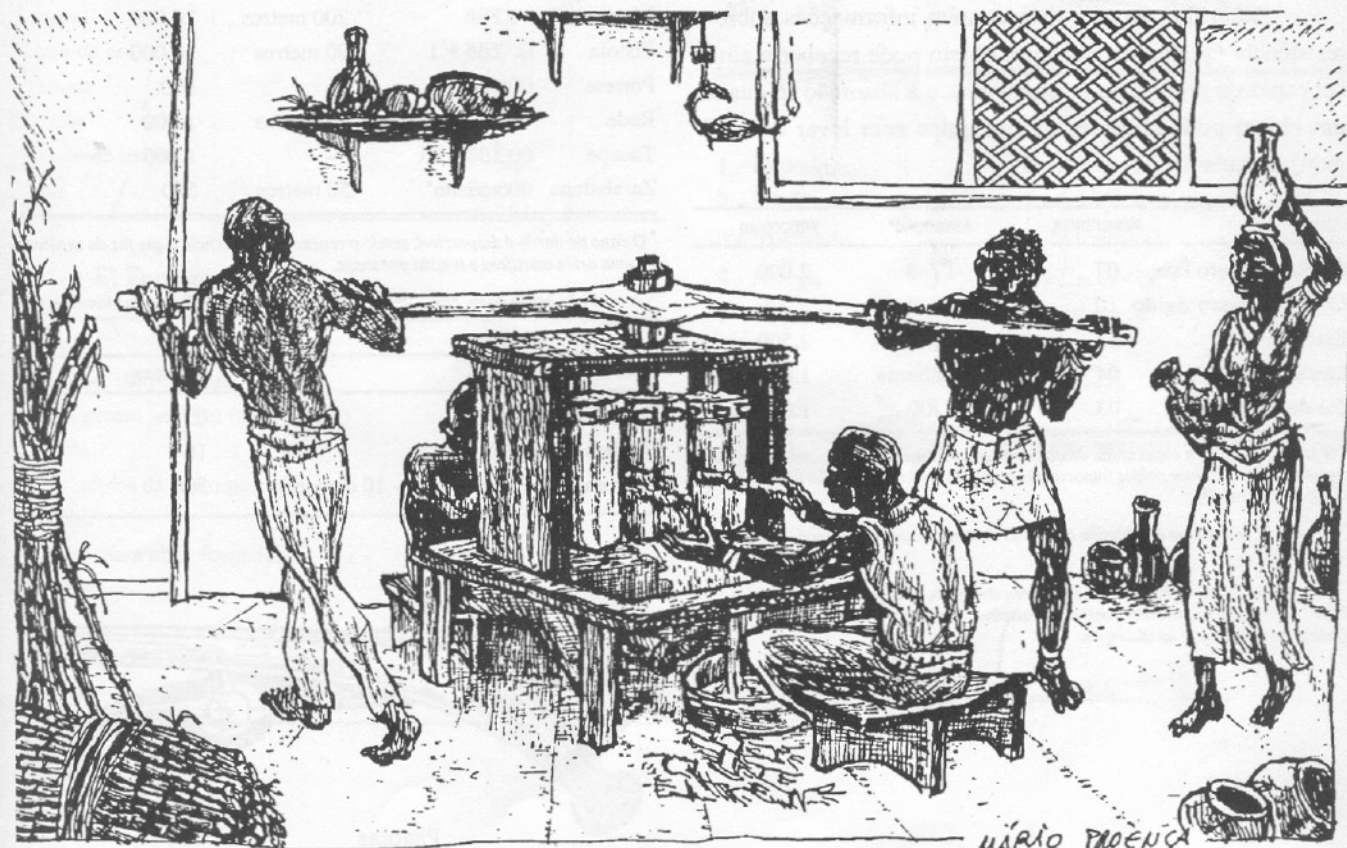
B) Poder aquisitivo:

Cada classe social corresponde a um poder aquisitivo, isto é, quanto dinheiro um aventureiro possui no início

de suas aventuras. Esse poder aquisitivo, assim como a classe social, só é importante na primeira aventura. Na próxima, o personagem terá no bolso a quantia com a qual terminou a primeira. A classe social significa apenas a classe de origem do personagem, uma vez que, no jogo, ele escolheu o caminho da aventura. É claro que a classe de origem pode ter alguma importância futura, pois sempre há a possibilidade de alguém esbarrar com um familiar durante uma aventura ou ir parar na sua cidade natal.

Na tabela abaixo, veremos o poder aquisitivo relativo a cada classe:

CLASSE SOCIAL	PODER AQUISITIVO
Reinol	85 mil réis
Senhor rural	85 mil réis
Burocrata da coroa	45 mil réis
Profissional liberal	32 mil réis
Pequeno comerciante	30 mil réis
Lavrador	25 mil réis
Artesão	25 mil réis
Homem livre	15 mil réis
Escravo	10 mil réis



Capítulo 10

EQUIPAMENTOS

Agora seu personagem está quase pronto para começar a aventura. Neste capítulo, fornecemos uma lista com os equipamentos disponíveis para os bandeirantes e seus respectivos preços. No final do capítulo, elaboramos alguns exemplos de equipamentos comprados por bandeirantes de diferentes poderes aquisitivos no intuito de ajudá-lo na escolha. A escolha dos equipamentos fica a cargo de cada jogador, mas o mestre do jogo poderá determinar que alguns itens não estão disponíveis devido à localidade, situação econômica, natureza da aventura, etc...

Para melhor orientar o jogador, a lista está dividida em equipamentos de defesa, armas e munições, vestimentas, transporte, alimentos, ferramentas, equipamento médico e acessórios gerais.

A) Equipamentos de Defesa

Além do preço, a lista contém informações sobre a resistência (quanto de dano um objeto pode receber e ainda ser capaz de proteger o personagem), e a absorção (o quanto um objeto pode absorver de um golpe sem levar dano algum) de cada um.

ITENS	RESISTÊNCIA	ABSORÇÃO*	PREÇO(réis)
Colete de couro leve	07	-1 / -3	2.000
Colete de couro rígido	10	-2 / -4	3.000
Escudo	12	-2 / -3	2.500
Laudel**	04***	nenhuma	1.000
Par de braçadeiras	03	-1 / 00	1.000

* O primeiro valor é a capacidade de absorver golpes cortantes; o segundo valor é a capacidade de absorver golpes impactantes (ver "Absorção" em Regras de Combate, Capítulo 1, Parte II).

** O laudel é uma roupa de algodão com tiras de couro usada por soldados devido à sua resistência.

*** São 04 pontos de resistência em cada área do corpo, ou seja, um dano feito no laudel no braço esquerdo não diminui a resistência do que cobre o braço direito. Quanto ao tronco, não há distinção.

B) Armas e Munições

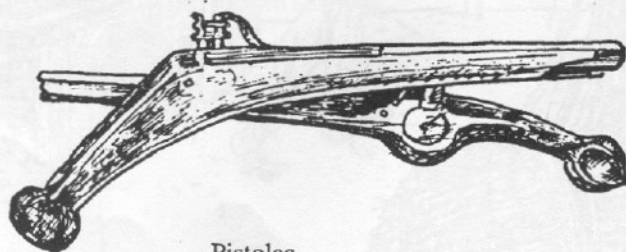
Além do preço, a lista contém informações sobre a capacidade de dano e o alcance de cada arma.

ITENS	DANO	ALCANCE	PREÇO(réis)
Adaga	1d6	08 metros	1.500
Arco	1d6	150 metros	1.500
Azagaia	1d6 + 1	20 metros	1.500
Canhonete	6d6 + 6	500 metros	50.000
Chicote	1d6 - 01	—	1.000
Escopeta	3d6 - 2	150 metros	15.000
Espada	1d6 + 2	—	2.500
Faca	1d6 - 1	10 metros	1.000
Facão	1d6 + 1	—	2.000
Garrucha	1d6 + 1	60 metros	5.000
Lança	1d6 + 3	10 metros	2.000
Machado	1d6 + 3	—	2.500
Mosquete	3d6	200 metros	20.000
Pistola	2d6 + 1	90 metros	10.000
Porrete	1d6	—	500
Rede	—**	06 metros	1.000
Tacape	1d6 + 01	—	1.000
Zarabatana	veneno*	50 metros	500

* O dano do dardo é desprezível, sendo o veneno colocado nele o que faz da zarabatana uma arma mortífera e temida por todos.

** a rede não causa dano, mas reduz a destreza e habilidade de luta da vítima em 10 pontos.

MUNIÇÃO	PREÇO(réis)
Dardos (unidade)	05
Flechas (unidade)	10
Pólvora, balas e chumbo — 10 disparos	500



Pistolas

C) Vestimentas

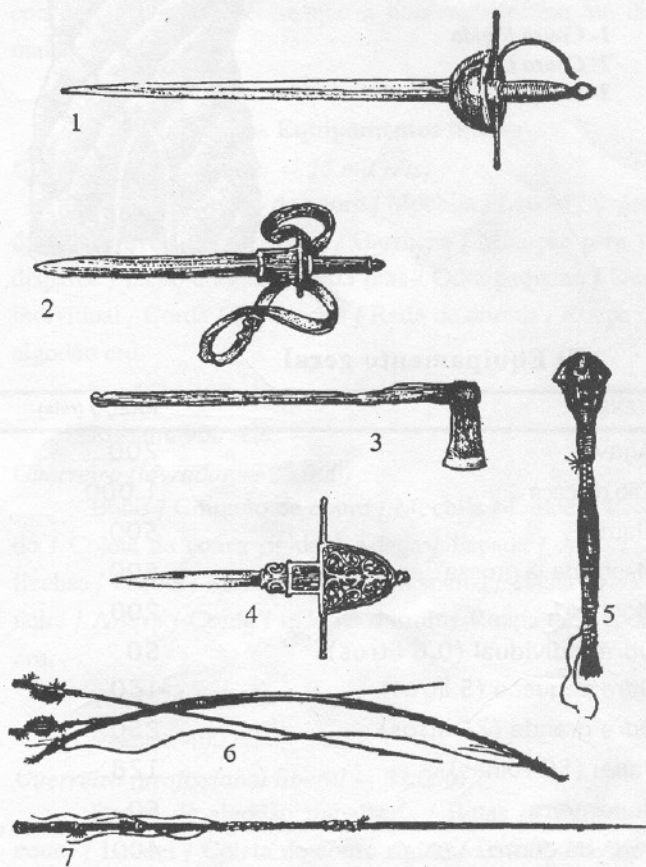
ITENS	PREÇO(réis)
Botas	1.000
Chapéu	300
Cinturão de couro	250
Luvas de couro	700
Manto com capuz	400
Roupa de algodão cru	300
Roupa de algodão trabalhada	500
Roupa simples	320 à 400
Roupa de luxo masculina	8.500
Roupa de luxo feminina	20.000
Tecidos (por metro):	
• Bacta	300
• Perpetuana	640
• Tafetá	640
• Bacaxim	160
• Linho	620

D) Transportes

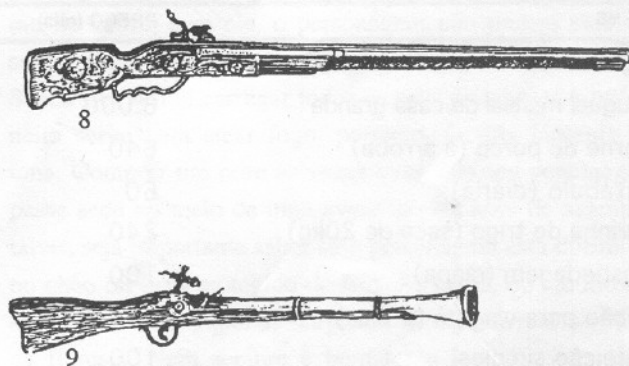
ITENS	PREÇO(réis)
Barco à remo	2.500
Boi	30.000
Canoa	1.500
Carro de boi	20.000
Carroça	30.000
Cavalo	40.000
Cavalo de tração	50.000
Mula	20.000

E) Ferramentas

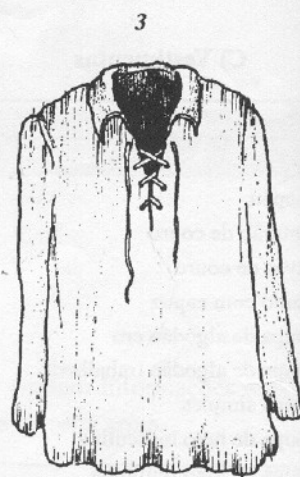
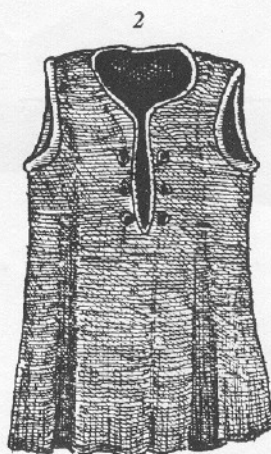
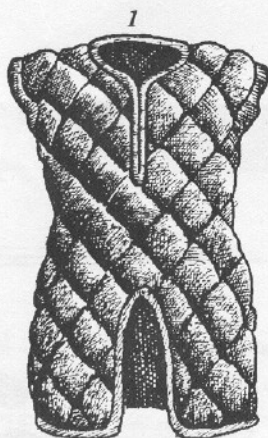
ITENS	PREÇO(réis)
Corda — 10m (suporta 150kg)	200
Corda grossa — 10m (sup. 400kg)	500
Enxada	400
Ferramentas de garimpo	500
Gancho	800
Gazuas (para abrir fechaduras)	500
Martelo	500
Pá	300
Pé de cabra	150
Picareta	500



- | | |
|-------------|--------------------|
| 1 - Espada | 6 - Arco e Flecha |
| 2 - Facão | 7 - Lança Indígena |
| 3 - Machado | 8 - Mosquete |
| 4 - Adaga | 9 - Escopeta |
| 5 - Tacape | |



- 1- Couro Rígido
2- Couro Leve
3- Laudel



F) Equipamento geral

ITENS	PREÇO (réis)
Aljava	200
Cão de caça	1.000
Flauta	500
Manta de lã grossa	600
Mochila	200
Odre Individual (0,6 litros)	50
Odre pequeno (5 litros)	150
Odre grande (25 litros)	250
Papel (50 folhas)	128
Pederneira	50
Rede de dormir	400
Rede de pesca	600
Sacola (capacidade - 5kg)	50
Símbolo sagrado	450
Tocha	150
Viola	2.000

G) Alimentos e Serviços

ITENS	PREÇO (réis)
Aguardente	10
Aluguel mensal de casa grande	8.000
Carne de porco (a arroba)	640
Estábulo (diária)	60
Farinha de trigo (saca de 20kg)	240
Hospedagem (diária)	100
Ração para viagem (5 dias)	50
Refeição simples	100
Refeição completa	200
Vinho barato (caneca)	20
Vinho de boa qualidade (caneca)	50

H) Equipamento médico

ITENS	PREÇO (réis)
Maleta médica	450
Remédios e ervas	200

I) Valores e Medidas

MEDIDAS MONETÁRIAS	PREÇO (réis)
Vintém	20
Tostão	100
Pataca	320
Cruzado	400
Conto	1.000.000
MEDIDA DE PESO	PESO (gramas)
Onça	28g
Libra (lb)	453g (ou 16 onças)
Arroba	1.500g (15kg ou 32lb)
VALOR OURO/PRATA	PREÇO (réis)
1 onça de prata	2.500
1 libra de prata	40.000
1 onça de ouro	3.500
1 libra de ouro	56.000
1 onça de pedras semi-preciosas	1.000
1 onça de pedras preciosas	1.500
1 onça de esmeraldas brutas	2.000
1 onça de diamantes brutos	3.000
1 esmeralda lapidada	3.000 a 5.000
1 diamante lapidado	5.000 a 10.000
1 jóia de prata	1.500 a 8.000
1 jóia de ouro	2.000 a 15.000

J) Escravos e empregados — Regra Opcional

Os personagens poderão contratar empregados ou comprar escravos para ajudá-los em suas tarefas, carregar equipamentos e armas, atuar como guias, etc. Para isso, o jogador deve consultar o mestre do jogo sobre a possibilida-

de de adquiri-los. O mestre do jogo deve criar a oportunidade para que isso ocorra, além de determinar os dados desse novo personagem e interpretá-lo durante a aventura. Essa é uma regra opcional cuja utilização pode ser discutida pelos jogadores, mas a última palavra será sempre do mestre.

Quando um personagem contrata um empregado, ele deve pagar com o seu dinheiro o valor combinado pelo serviço. Dependendo das tarefas que o personagem deseja que o empregado cumpra ou da situação que o envolver (perigos, combates, magia, etc.), o jogador deverá realizar um teste de carisma (ver Teste de Habilidades e Atributos, Parte I, Capítulo 5) para saber se o empregado cumpre a tarefa ou não.

Quando o personagem compra um escravo, ele passa a ser responsável pela sua alimentação, vestuário e saúde. De acordo com o tratamento que o personagem dispensar ao escravo, este pode se tornar um pouco rebelde, seguindo ou não as suas ordens. Se o jogador não estiver interpretando de maneira satisfatória a sua relação com o escravo, o mestre do jogo poderá fazer com que o escravo seja roubado, tente uma fuga, sofra ou faça um ataque.

Devemos lembrar que a escravidão indígena é proibida na colônia lusitana da Terra de Santa Cruz. O jogador estará correndo um grande risco se tomar um índio como escravo.

Na tabela abaixo, temos o preço dos escravos e o pagamento pelos serviços de empregados:

Escravo indígena	(boas condições)	(más condições)
• Criança	5.000 réis	3.000 réis
• Jovem	10.000 réis	5.000 réis
• Adulto	15.000 réis	10.000 réis

Escravo negro	(boas condições)	(más condições)
• Criança	20.000 réis	10.000 réis
• Jovem	30.000 réis	20.000 réis
• Adulto	40.000 réis	20.000 réis

Empregados	por dia
• Carregadores	300 réis
• Guias	500 réis
• Serviços especiais (guerreiros, guarda-costas, caçadores, assassinos, etc.)	1.000 a 3.000 réis

NOTA: A escravidão, assim como o racismo e todas as outras formas de preconceito, deve ser sempre condenada veementemente. Porém, por coerência histórica, esses fatos têm de estar presentes na ambientação do jogo. Portanto,

o mestre do jogo e os jogadores devem ter muito cuidado ao interpretar essa realidade. Não se deve deixar que uma simples forma de diversão se transforme num lamentável conflito inter-racial, coisa que a humanidade tem até demais.

K) Exemplos — Equipamentos típicos

Guerreiro (homem livre — 15 mil réis)

Botas / Cinturão de couro / Mochila / Laudel / Colete de couro leve / Facão / Faca / Garrucha / Munição para 10 disparos / ração e água para 05 dias / Odre pequeno / Odre individual / Corda / Pederneira / Rede de dormir / Roupá de algodão cru.

Total: 14.100 réis

Restam: 900 réis

Guerreiro (lavrador — 25.000)

Botas / Cinturão de couro / Mochila / Laudel / Escudo / Colete de couro rígido / Adaga / Espada / Arco / 20 flechas / Pistola / Munição para 10 disparos / Tocha / Pederneira / Aljava / Corda / rede de dormir / Roupá de algodão cru.

Total: 24.600 réis

Restam: 400 réis

Guerreiro (profissional liberal — 32.000)

Roupá de algodão trabalhada / Botas / Cinturão de couro / Laudel / Colete de couro rígido / Escudo / Adaga / Espada / Escopeta / Munição para 20 disparos / Mochila / Odre individual / Ração para 05 dias / Manta de lã grossa / Rede de dormir / Corda / Gancho / Pederneira / Tocha.

Total: 30.750 réis

Restam: 1.250 réis

Observações: se o personagem tiver uma espada, facão ou machado, é aconselhável que ele compre um cinturão de couro; sem ele, o personagem não poderá carregar suas armas na cintura. É sempre bom comprar uma mochila. Senão fica difícil carregar todos os seus pertences. A pederneira serve para atear fogo, portanto, facilita bastante ter uma. Comprar um odre às vezes evita que seu personagem passe sede no meio de uma aventura. Na hora de acampar, talvez seja importante saber se o personagem está dormindo no chão ou bem protegido do frio. As botas, ou até mesmo sapatos, evitam algumas surpresas desagradáveis no meio da floresta. Nem sempre é bom ter o laudel como única vestimenta, pois o personagem corre o risco de ficar nu após um combate. Por fim, é sempre bom ter em mente tudo o que pode acontecer com o personagem e administrar bem o seu dinheiro.

Capítulo 11

APRENDIZADO

Todos os personagens começam no nível 01 e com zero pontos de experiência, necessitando de um determinado número de pontos para mudar de nível. A distribuição dos pontos de experiência fica a critério do mestre do jogo, que deverá considerar a relação entre o grau de risco da aventura e o nível de experiência dos jogadores, a sua atuação e a interpretação que estes fizeram de seus personagens.

A cada mudança de nível os jogadores recebem 50 pontos para distribuir entre as habilidades de carreira e gerais de seus personagens, podendo aumentar uma habilidade no máximo em 10 pontos e adquirir uma nova (também respeitando o limite de 10 pontos).

Uma habilidade pode ser aumentada livremente até atingir o limite de 50 pontos. A partir deste nível, toda vez que o jogador quiser aumentá-la deverá rolar 1d100 e obter um número superior ao seu valor. Se ao rolar o d100 o jogador obtiver um número inferior ou igual ao valor da habilidade, ele não poderá aumentá-la nesta mudança de nível, devendo utilizar os pontos que havia utilizado para aumentar outra habilidade ou adquirir uma nova.

Quando uma habilidade atingir o limite de 60 pontos, além de rolar o d100 para poder aumentá-la, o próprio aumento da habilidade terá um custo: para cada 02 pontos que o jogador colocar em uma habilidade, esta aumentará em 01 ponto, ou seja; se o jogador colocar 20 pontos em uma habilidade, esta aumentará apenas 10 pontos.

A partir dos 70 pontos, o custo passa a ser de 03 para 01. Se o jogador colocar 06 pontos em uma habilidade, esta aumentará em 02 pontos. O aumento deste custo prossegue proporcionalmente. Assim, quando uma habilidade atinge 80 pontos, o custo é de 04 para 01; aos 90 é de 05 para 01; e assim sucessivamente. Respeitadas essas condições, a habilidade pode aumentar de valor indefinidamente, podendo

passar de 100.

A cada passagem de nível, o poder mágico/divino dos feiticeiros e sacerdotes aumenta em 1d6 + 3. Devemos observar que os feitiços e encantos são as habilidades de carreira dos feiticeiros e sacerdotes, aumentando de valor segundo as mesmas regras que as demais habilidades de carreira.

A resistência à magia também pode aumentar com a passagem de nível. Seu aumento é de 1d6 - 3, só aumentando quando o jogador obtiver 04 ou mais no dado. Os resultados negativos não diminuem o valor da resistência à magia; ele apenas permanece o mesmo para o próximo nível.

TABELA DE MUDANÇA DE NÍVEL

Nível	Pontos de Experiência
01	00
02	11
03	21
04	31
05	46
06	61
07	76
08	91
09	111
10	131
11	151
12	171
13	201
14	231
15	261

... e assim segue.

Capítulo 12

PERSONAGENS PRONTOS

Agora seu personagem está pronto. Mas, caso ainda restem algumas dúvidas, criamos este capítulo onde apresentamos um personagem pronto de cada uma das nove profissões. Assim, será possível fazer algumas comparações com o personagem que você acaba de criar e ter uma idéia de que habilidades escolher e qual a melhor maneira de distribuir os pontos. Você pode até utilizar os personagens prontos, mas é muito melhor criar você mesmo o seu personagem. Com isso, você aprende mais sobre o jogo, tornando-o muito mais divertido e estimulante.

Agora, algumas dicas de como preencher a ficha. Para quem for feiticeiro ou sacerdote, é sempre bom anotar, ao lado do nome do feitiço/encanto que adquiriu, o seu custo, a sua duração, o dano que provoca e etc. Isso agiliza bastante o jogo, evitando que o jogador tenha que consultar a toda hora o capítulo de Feitiços & Encantos. Também é recomendável anotar os feitiços/encantos em uma das colunas de habilidades e as habilidades normais (que não precisam do poder mágico/divino) na outra (de preferência, na mesma onde se encontra a habilidade de esquiva).

Quando seu personagem possuir bônus de dano, anote o valor ao lado do dano das armas que comprou, pois,

durante a sessão, pode acabar se esquecendo de somá-lo. Na parte de defesa, as abreviaturas "Res" e "Abs" significam, respectivamente, Resistência e Absorção.

O poder mágico e a resistência do personagem costumam variar durante as sessões de jogo, mas evite apagar ou riscar o valor inicial. Anote ao lado, sempre com lápis, o quanto o personagem perdeu ou recuperou de poder mágico e resistência.

O verso da ficha de personagem também pode ser bastante útil. Existem jogadores e mestres de jogo que gostam de personagens mais elaborados, com uma história, um passado, motivações especiais, uma personalidade definida ou qualquer outro dado que possa enriquecê-los. Portanto, você pode usar o verso para fazer anotações desse tipo ou, quem sabe, para fazer um desenho de seu personagem. Também é aconselhável anotar no verso qualquer informação, acontecimento, ou objeto encontrado durante a aventura, que possa vir a ser interessante mais tarde. O mestre do jogo não é obrigado a alertar os jogadores sobre algo que eles esqueceram ou lembrá-los de coisas que foram ditas em uma outra hora. Pelo contrário, na maioria das vezes o mestre estará torcendo para que os jogadores se esqueçam.

Jogador**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES****Nível****PE**

1

0

Ficha de PersonagemNome: *Fernão Dias da Rocha*Raça: *Branco*Profissão: *Guerreiro*Classe Social: *Pequeno Comerciante*Idade: *25*Local de Nascimento: *Piratininga*

FORÇA: 16

DESTREZA: 17

RESISTÊNCIA: 16

INTELIGÊNCIA: 11

SABEDORIA: 11

CARISMA: 11

SORTE: 3

Resistência à magia: 26

Bônus de dano: +1

Peso / Levantamento: 75 / 150

Recuperação (por dia)

Resistência: 3

Poder Mágico: 6

Velocidade de Deslocamento

exploração	básica	correr
8	16,5	33

Armas**Dano****Defesa****Res****Abs***Escopeta**3d6 - 2**Laudel*

4

0

*Espada**1d6 + 3**Couro rígido*

10

-2 / -4

Escudo

12

-2 / -3

Poder Mágico:*sem poder***\$\$ Dinheiro \$\$**

2.450

Habilidades**Nível****Habilidades****Nível****Objetos Pessoais***Esquiva*

37

Luta com espada/facão

37

Luta com escopeta/mosquete

37

Luta com pistola/garrucha

30

Luta com faca/adaga

27

Luta com duas armas

27

Reparar couro

21

Percepção

21

Montar animais

24

Conhecimento da mata

21

Cultura indígena

21

Ler e escrever

21

Cultura negra

14

Senso de orientação

16

Mover-se silenciosamente

24

Nadar

20

Escalar

19

*Roupa de algodão cru**Botas**Cinturão de couro**Rede de dormir**Odre pequeno**Sacola**10 diáparos (para escopeta)*

Jogador**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES****Nível****PE**

1

0

Ficha de PersonagemNome: *Pedro Jaguanã*Raça: *Mestiço*Profissão: *Rastreador*Classe Social: *Artesão*

Idade: 19

Local de Nascimento: *Vila Rica*

FORÇA: 15

DESTREZA: 17

RESISTÊNCIA: 17

INTELIGÊNCIA: 12

SABEDORIA: 16

CARISMA: 12

SORTE: 2

Resistência à magia: 29

Bônus de dano: +1

Peso / Levantamento: 70 / 140

Recuperação (por dia)

Resistência: 3

Poder Mágico: 6

Velocidade de Deslocamento

exploração básica correr

8

16

32

Armas**Dano****Defesa****Res****Abs****Poder Mágico:**

Arco e flecha

1d6

Laudel

4

0

sem poder

Espada

1d6 + 3

Couro Rígido

10

-2 / -4

Zarabatana (com veneno de sapo venenoso)

1d6 + 1
(veneno)

Escudo

12

-2 / -3

\$\$\$ Dinheiro \$\$\$

8.000

Habilidades**Nível****Habilidades****Nível****Objetos Pessoais**

Esquiva

37

Luta desarmada

35

Roupa de algodão cru

Seguir trilhas

36

Detectar armadilhas

19

Botas

Conhecimento da mata

19

Correr

18

Cinturão de couro

Técnicas de sobrevivência

18

Treinar animais

18

Corda (10 m)

Cultura indígena

26

Senso de orientação

15

Corda grossa (10m)

Ervas e plantas / veneno

19

Caça e pesca

19

Gancho

Técnicas de camuflagem

23

Pederneiras

Luta com arco e flecha

37

Tocha

Luta com zarabatana

26

Rede de dormir

Percepção

22

Manta de lã

Escalar

19

Odre individual

Nadar

20

Mochila

Pacificar animais

18

Aljava

Mover-se silenciosamente

23

Cão de caça

Luta com espada/facão

37

Dardos (20)

Manuseio de veneno

17

Flechas (20)

Imitar sons

19

Jogador**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES****Nível****PE****Ficha de Personagem**

1

0

Nome: *Garcia*Raça: *Branco*Profissão: *Ladrão*Classe Social: *Homem Livre*Idade: *26*

Local de Nascimento:

*Vila de São Sebastião*FORÇA: *13*DESTREZA: *18*RESISTÊNCIA: *17*INTELIGÊNCIA: *15*SABEDORIA: *15*CARISMA: *14*SORTE: *5*Resistência à magia: *32*Bônus de dano: *sem bônus*Peso / Levantamento: *60 / 120***Recuperação (por dia)**Resistência: *3*Poder Mágico: *6***Velocidade de Deslocamento**

exploração	básica	correr
<i>8</i>	<i>15,5</i>	<i>31</i>

Armas**Dano****Defesa****Res****Abs***Faca**1d6 - 1**Laudel**4**0**Garrucha**1d6 + 1**Couro Leve**7**-1 / -3**Zarabatana (com veneno de sapo venenoso)**1d6 + 1 (veneno)***Poder Mágico:***sem poder***\$\$ Dinheiro \$\$***3.000***Habilidades****Nível****Habilidades****Nível***Esquiva**38**História local/contemporânea**20**Mover-se silenciosamente**28**Técnicas de camuflagem**24**Luta com zarabatana**30**Técnicas de sobrevivência**21**Estrangular com fio**26**Furtar**25**Escapar de amarras**28**Percepção**28**Manuseio de veneno**26**Esconder-se nas sombras**30**Abrir fechaduras**21**Avaliar jóias**23**Luta com faca/adaga**25**Luta com pistola/garrucha**25**Luta desarmada**27**Reparar armas (faca)**16**Reparar couro**21**Montar animais**23***Objetos Pessoais***Roupa de algodão cru**Botas**Gazua**Odre individual**Sacola**10 disparos (para garrucha)**Dardos (20)*

Jogador**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES****Nível**

1

PE

0

Ficha de PersonagemNome: *Padre Bernardo*Raça: *Branco*Profissão: *Jesuíta*Classe Social: *Profissional Liberal*Idade: *35*

Local de Nascimento:

*São Francisco do Sul***FORÇA:** 10**DESTREZA:** 14**RESISTÊNCIA:** 15**INTELIGÊNCIA:** 12**SABEDORIA:** 18**CARISMA:** 11**SORTE:** 1**Resistência à magia:** 27**Bônus de dano:** *sem bônus***Peso / Levantamento:** 45 / 90**Recuperação (por dia)****Resistência:** 3**Poder Mágico:** 6**Velocidade de Deslocamento**

exploração

básica

correr

6

12

24

Armas**Dano***Escopeta**3d6 -2**Garrucha**1d6 +1***Defesa***Laudel**Couro rígido***Res**

4

10

Abs

0

-2 / -4

Poder Mágico: 32**\$\$ Dinheiro \$\$**

1.600

Habilidades**Nível***Esquiva*

34

Ler e escrever

20

Medicina

28

Religião

21

Diplomacia / Persuasão

20

Conhecimento da mata

20

Ervas e plantas / remédios

21

História antiga

20

História local/contemporânea

20

Ervas e plantas / veneno

20

Luta com pistola/garrucha

28

Luta com mosquete/escopeta

33

Percepção

23

Nadar

23

Cultura indígena

28

Idioma indígena (Jaguari)

22

Idioma indígena (Maoari)

19

Habilidades**Nível***Abençoar (3)*

25

Amizade (7) duração:1hora

23

Comunicação (2)

20

Cura (variável)

28

Detectar Magia (2)

20

Desviar Ataques (4)

22

Exorcismo (3 / 8 / 20)

28

Resistência (4)duração:1d6+1

28

Remover Feitiços (variável)

20

Luz Divina (4) dano: 1d6+2

38

Objetos Pessoais*Roupa de algodão trabalhada**Manto com capuz**Botas**Corda (10m)**Gancho**Pederneiras**Tocha**Manta de lã**Rede de dormir**Odre individual**Mochila**Símbolo sagrado**Maleta médica**Remédios e ervas**20 diapasos (para escopeta)**10 disparos (p/garrucha)*

Jogador

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Nível

PE

Ficha de Personagem

1

0

Nome: Luana

Raça: Negra

Profissão: Sacerdotiza Negra

Classe Social: Lavradora

Idade: 24

Local de Nascimento:
Continente Negro

FORÇA: 10

DESTREZA: 14

RESISTÊNCIA: 15

INTELIGÊNCIA: 14

SABEDORIA: 17

CARISMA: 11

SORTE: 2

Resistência à magia: 29

Bônus de dano: sem bônus

Peso / Levantamento: 45 / 90

Recuperação (por dia)

Resistência: 3

Poder Mágico: 6

Velocidade de Deslocamento

exploração básica correr

6

12

24

Armas

Dano

Defesa

Res

Abs

Poder Mágico: 31

Adaga

1d6

Laudel

4

0

Adaga

1d6

Couro leve

7

-1 / -3

\$\$ Dinheiro \$\$

16.800

Habilidades

Nível

Habilidades

Nível

Objetos Pessoais

Esquiva

34

OGUM (6)

Força de Ogum

27

Luta com faca/adaga

34

Espada de Ogum

27

Ervas e plantas / remédios

27

OXALÁ (5)

Escudo de Força

19

Cultura negra

21

Desviar Ataques

19

Nadar

15

Detectar Magia

18

Ocultismo

21

OSSÃE (5)

Cura

27

Percepção

24

Axé (duração: 1d6+2)

27

Religião

18

XANGÔ (8)

Relâmpago (dano: 1d6+3)

37

Machado Certeiro

27

IANSÁ (6)

Luz Divina (dano: 1d6+3)

32

Voar com os Ventos

22

IEMANJÁ (5)

Respirar sob as águas

22

Roupa de algodão cru

Manto com capuz

Botas

Corda grossa (10m)

Pederneiras

Tocha

Rede de dormir

Manta de lã

Odre pequeno

Mochila

Símbolo sagrado

Remédios e ervas

Jogador

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Nível

PE

1

0

Ficha de Personagem

Nome: *Huari*

Raça: *Índio (Jaguari)*

Profissão: *Pajé*

Classe Social: *Homem Livre*

Idade: *20*

Local de Nascimento:
Ilha Grande

FORÇA: *10*

DESTREZA: *16*

RESISTÊNCIA: *16*

INTELIGÊNCIA: *18*

SABEDORIA: *17*

CARISMA: *12*

SORTE: *3*

Resistência à magia: *34*

Bônus de dano: *sem bônus*

Peso / Levantamento: *45 / 90*

Recuperação (por dia)

Resistência: *3*

Poder Mágico: *6*

Velocidade de Deslocamento

exploração	básica	correr
<i>6.5</i>	<i>13</i>	<i>26</i>

Armas	Dano
<i>Azagaia</i>	<i>1d6 + 1</i>
<i>Arco e flecha</i>	<i>1d6</i>
<i>Tacape</i>	<i>1d6 + 1</i>
<i>Zarabatana (com curare)</i>	<i>1d6 + 2 (veneno)</i>

Defesa	Res	Abs
<i>Laudel</i>	<i>4</i>	<i>0</i>
<i>Couro leve</i>	<i>7</i>	<i>-1 / -3</i>

Poder Mágico: *34*

\$\$\$ Dinheiro \$\$\$
4.350

Habilidades	Nível
<i>Esquiva</i>	<i>36</i>
<i>Cultura indígena</i>	<i>27</i>
<i>Ervas e plantas / remédios</i>	<i>23</i>
<i>Ervas e plantas / veneno</i>	<i>19</i>
<i>Ocultismo</i>	<i>19</i>
<i>Luta com lança/azagaia</i>	<i>26</i>
<i>Luta com zarabatana</i>	<i>26</i>
<i>Luta com arco e flecha</i>	<i>26</i>
<i>Luta com porrete / tacape</i>	<i>26</i>
<i>Nadar</i>	<i>17</i>
<i>Percepção</i>	<i>26</i>
<i>Manuseio de veneno</i>	<i>17</i>

Habilidades	Nível
<i>Comunhão com a floresta (4)</i>	<i>24</i>
<i>Cura (variável)</i>	<i>28</i>
<i>Levitar (4) duração: 2d6</i>	<i>23</i>
<i>Metamorfose (6)</i>	<i>36</i>
<i>Relâmpago (4) dano: 1d6+3</i>	<i>38</i>
<i>Detectar Magia (2)</i>	<i>20</i>
<i>Viagem Astral (5 / 1)</i>	<i>28</i>
<i>Visão Astral (5) duração: 1d6+2</i>	<i>22</i>
<i>Controlar animais (5) duração: 1d6+1</i>	<i>24</i>

Objetos Pessoais
<i>Remédios e ervas</i>
<i>Corda (10m)</i>
<i>Pederneiras</i>
<i>Tocha</i>
<i>Manta de lã</i>
<i>Rede de dormir</i>
<i>Odre individual</i>
<i>Mochila</i>
<i>Aljava</i>
<i>Botas</i>
<i>Flechas (20)</i>
<i>Dardos (20)</i>

Jogador**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES****Nível****PE**

1

0

Ficha de PersonagemNome: *Magda Montenegro*Raça: *Branca*Profissão: *Bruxa*Classe Social: *Profissional Liberal*Idade: *23*Local de Nascimento: *Vila Bela*

FORÇA: 10

DESTREZA: 16

RESISTÊNCIA: 16

INTELIGÊNCIA: 18

SABEDORIA: 13

CARISMA: 12

SORTE: 3

Resistência à magia: 34

Bônus de dano: *sem bônus*

Peso / Levantamento: 45 / 90

Recuperação (por dia)

Resistência: 3

Poder Mágico: 6

Velocidade de Deslocamento

exploração	básica	correr
6,5	13	26

Armas**Dano****Defesa****Res****Abs****Poder Mágico: 34***Pistola*
*Adaga**2d6 + 1*
*1d6**Laudel*
*Couro rígido**4*
10 *0*
*-2 / -4***\$\$ Dinheiro \$\$***12.750***Habilidades****Nível****Habilidades****Nível****Objetos Pessoais***Esquiva* 36
Luta com pistola/garrucha 26
Luta com faca/adaga 26
Percepção 23
Ervas e plantas / remédios 18
Esconder-se nas sombras 21
Ler e escrever 18
Ocultismo 18
História antiga 18*Remover Feitiços e Encantos* 23
Trevas (4) duração: 1d6+1 33
Visão Astral (5) duração: 1d6+2 23
Visão Noturna (4) duração: 1d6+3 33
Levitar (4) duração: 2d6 28
Medo (5) duração: 1d6 33
Amizade (7) duração: 1hora 28
Metamorfose (6) 23
Amaldiçoar (7) 23
Criar Dor Intensa (3) 33
*duração: 1d6+1**Remédios e ervas*
Roupa de algodão cru
Manto com capuz
Botas
Luvas
Rede de dormir
Odre individual
Mochila
10 disparos (para pistola)

Jogador

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Nível

PE

1

0

Ficha de Personagem

Nome: *N'Kono*

Raça: *Negro*

Profissão: *Feiticeiro Negro*

Classe Social: *Escravo*

Idade: *22*

Local de Nascimento: *Piratininga*

FORÇA: *13*

DESTREZA: *15*

RESISTÊNCIA: *16*

INTELIGÊNCIA: *18*

SABEDORIA: *12*

CARISMA: *11*

SORTE: *3*

Resistência à magia: *34*

Bônus de dano: *sem bônus*

Peso / Levantamento: *60 / 120*

Recuperação (por dia)

Resistência: *3*

Poder Mágico: *6*

Velocidade de Deslocamento

exploração

básica

correr

7

14

28

Armas	Dano	Defesa	Res	Abs	Poder Mágico: <i>33</i>
<i>Faca</i>	<i>1d6 - 1</i>	<i>Laudel</i>	<i>4</i>	<i>0</i>	
<i>Machado</i>	<i>1d6 + 3</i>	<i>Couro leve</i>	<i>7</i>	<i>-1 / -3</i>	

\$\$ Dinheiro \$\$
900

Habilidades	Nível	Habilidades	Nível	Objetos Pessoais
<i>Esquiva</i>	<i>35</i>	NOHRUM (bom espírito)		<i>Bota</i>
<i>Ervas e plantas / remédios</i>	<i>27</i>	<i>Cura (variável)</i>	<i>23</i>	<i>Roupa de algodão cru</i>
<i>Esconder-se nas sombras</i>	<i>19</i>	<i>Aura (4)</i>	<i>20</i>	<i>Corda (10 m)</i>
<i>Percepção</i>	<i>23</i>	<i>Resistência (4) duração: 1d6+1</i>	<i>24</i>	<i>Pederneira</i>
<i>Ocultismo</i>	<i>16</i>	MYILA (bom espírito)		<i>Manta de lã</i>
<i>Cultura negra</i>	<i>13</i>	<i>Levitar (4) duração: 2d6</i>	<i>28</i>	<i>Odre individual</i>
<i>Luta com machado</i>	<i>30</i>	HEVIOSO (espírito neutro)		<i>Mochila</i>
<i>Luta com faca/adaga</i>	<i>20</i>	<i>Relâmpago (4) dano: 1d6+3</i>	<i>38</i>	<i>Remédios e ervas</i>
<i>Manuseio de veneno</i>	<i>13</i>	AZYZA (espírito neutro)		
		<i>Controlar animais (5) duração: 1d6+1</i>	<i>23</i>	
		<i>Controlar plantas (6) duração: 1d6+1</i>	<i>23</i>	
		<i>Comunhão com a floresta (4)</i>	<i>20</i>	
		ASSASSE (espírito neutro)		
		<i>Medo (5) duração: 1d6</i>	<i>28</i>	
		<i>Visão Astral (5) duração: 1d6+2</i>	<i>23</i>	
		<i>Toque da Morte (5) dano: 1d6+2</i>	<i>38</i>	
		YORKA (espírito dos mortos)		
		<i>Amaldiçoar (6)</i>	<i>28</i>	

Jogador**O DESAFIO DOS BANDEIRANTES****Nível**

1

PE

0

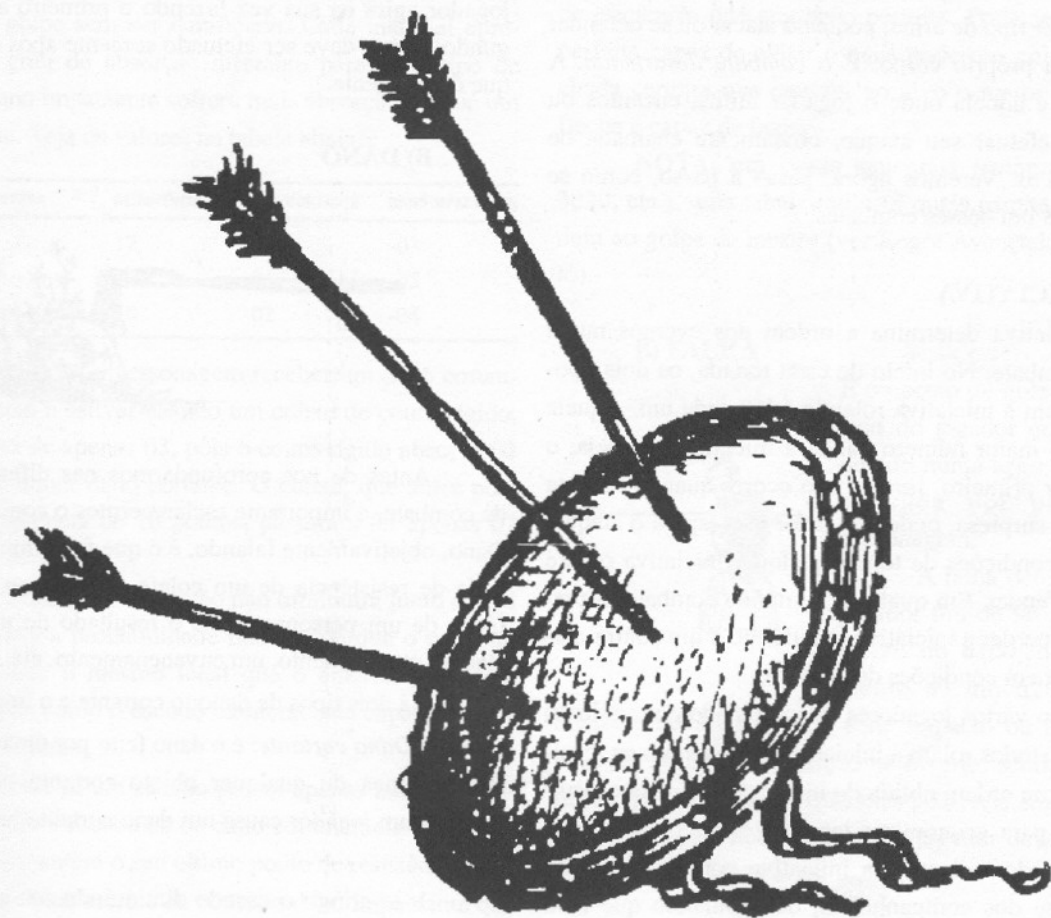
Ficha de PersonagemNome: *Lumumba*Raça: *Negro*Profissão: *Feiticeiro de Ferro e Fogo*Classe Social: *Artesão*Idade: *35*Local de Nascimento:
*Continente Negro*FORÇA: *15*DESTREZA: *15*RESISTÊNCIA: *15*INTELIGÊNCIA: *18*SABEDORIA: *12*CARISMA: *12*SORTE: *2*Resistência à magia: *33*Bônus de dano: *+1*Peso / Levantamento: *70 / 140***Recuperação (por dia)**Resistência: *3*Poder Mágico: *6***Velocidade de Deslocamento**

exploração	básica	correr
<i>7,5</i>	<i>15</i>	<i>30</i>

Armas*Espada**Adaga**Facão**Faca***Dano***1d6 + 3**1d6 + 1**1d6 + 2**1d6***Defesa***Laudel**Couro leve**Escudo***Res***4**7**12***Abs***0**-1 / -3**-2 / -3***Poder Mágico: *33*****\$\$ Dinheiro \$\$***6.000***Habilidades***Esquiva**Luta com espada/facão**Cultura negra**Luta com faca/adaga**Luta desarmada**Reparar couro**Escalar**Percepção***Nível***35**35**13**20**30**13**20**24***Habilidades***Atear Fogo (2)**Controlar Fogo (6) duração:1d6+1**Controlar Metal (6) duração:1d6+1**Pele de Ferro (5) duração:1d6+3**Detectar Magia (2)**Bola de Fogo (4) dano:1d6+3**Lâmina de Fogo (5) duração:1d6+3**Imunidade ao Fogo (3)**duração: 1d6***Nível***23**33**33**33**23**28**38**33***Objetos Pessoais***Roupa de algodão cru**Cinturão de couro**Corda (10m)**Pederneiras**Tocha**Manta de lã**Odre individual**Mochila**Gancho**Botas**Rede de dormir*

PARTE II

REGRAS



Capítulo I

REGRAS DE COMBATE

Neste capítulo, abordaremos as formas de combate presentes no jogo e como elas se processam, isto é, suas regras.

Existem basicamente quatro formas de combate. Em certos combates são utilizadas armas de ataque à distância (arco e flecha, armas de fogo, zarabatana e coisas do gênero), que definimos para fins didáticos como *armas de disparo e arremesso*. Outra forma de combate é o duelo com espadas, facas, machados, porretes e outros objetos cortantes ou suficientemente duros ao ponto de causar dano em alguém. Para distinguir esta classe das demais, as classificamos como *armas brancas e de impacto*. A terceira forma de combate é aquela onde pelo menos um dos combatentes não possui qualquer tipo de arma, podendo atacar ou se defender apenas com o próprio corpo. É o *combate desarmado*. A quarta forma é aquela onde o jogador utiliza encantos ou feitiços para efetuar seu ataque, obviamente chamada de *ataques mágicos*. Veremos agora, passo a passo, como se desenrola cada um desses combates.

A) INICIATIVA

A iniciativa determina a ordem dos eventos numa rodada de combate. No início de cada rodada, os dois oponentes disputam a iniciativa rolando 1d10 cada um. Aquele que obtiver o maior número ganha a iniciativa, ou seja, o direito de agir primeiro. Isso só não ocorre quando se trata de um ataque surpresa, onde o jogador não espera o ataque, ficando sem condições de tomar qualquer iniciativa ou até mesmo se defender. Em qualquer forma de combate, o personagem que perder a iniciativa terá direito a um contra-ataque (se estiver em condições de fazê-lo).

Quando vários jogadores estão atuando em conjunto num combate, todos rolam a iniciativa e comparam os resultados, agindo na ordem obtida do maior para o menor resultado. Porém, para economizar tempo e simplificar a ação, um jogador poderá disputar a iniciativa com o mestre do jogo em nome dos companheiros, determinando que lado age primeiro: os jogadores ou o mestre do jogo.

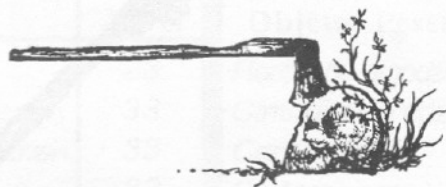
Devemos lembrar que ganhar a iniciativa não signifi-

ca que o personagem poderá fazer todas as suas ações antes do adversário. Isso acontece apenas para facilitar o andamento do jogo e a visualização da cena. Mas o mestre do jogo e os jogadores devem ter sempre em mente que todas as ações ocorrem ao mesmo tempo num espaço de 10 segundos (duração da rodada). Ganhar a iniciativa significa que seu personagem se antecipou um ou dois segundos aos demais; tempo suficiente para forçar um oponente a se defender.

Se por acaso os dois conseguirem o mesmo número no d10, o ataque será simultâneo, isto é, os personagens iniciarão suas ações no mesmo instante.

No caso de efetuar mais de um ataque por rodada, o jogador agirá na sua vez fazendo o primeiro ataque. O segundo ataque deve ser efetuado somente após o contra-ataque do oponente.

B) DANO



Antes de nos aprofundarmos nas diferentes formas de combate, é importante esclarecermos o conceito de dano. Dano, objetivamente falando, é o que faz diminuir a capacidade de resistência de um colete protetor ou a resistência física de um personagem. É o resultado de um golpe, um ataque, um ferimento, um envenenamento, etc...

Há dois tipos de dano: o cortante e o impactante.

• *Dano cortante*: é o dano feito por uma espada, faca, flecha, lança ou qualquer objeto cortante ou perfurante. Quando um jogador causa um dano cortante há três possibilidades:

- 1 — atingir o escudo diminuindo sua capacidade de resistência.
- 2 — atingir um colete de couro ou um laudel, tam-

bém diminuindo sua capacidade de resistência.

3 — atingir diretamente o corpo do adversário, ocasionando o dano diretamente na resistência, diminuindo momentaneamente o valor deste atributo.

• **Dano impactante** — é o dano feito por uma porretada, um soco, uma cadeirada, ou qualquer coisa do gênero. Quando um dano impactante é provocado, há três possibilidades:

1 — atingir um escudo e diminuir sua capacidade de resistência (além de deixar o atacante com a mão doendo, caso o golpe tenha sido um soco).

2 — atingir um colete de couro. Neste caso, o dano não diminui a capacidade de resistência do colete, mas o que não for absorvido por ele atingirá diretamente a resistência do adversário (ver Absorção, neste capítulo).

3 — atingir diretamente o corpo do adversário, sendo o dano provocado diretamente na resistência de quem recebeu o golpe.

C) ABSORÇÃO

É a capacidade de um escudo ou colete de couro receber um golpe sem ser danificado. Cada material apresentará um grau de absorção diferente para cada tipo de dano. Um dano impactante sofrerá mais absorção do que um dano cortante. Veja os valores na tabela abaixo:

EQUIPAMENTO DE DEFESA	RESISTÊNCIA	DANO CORTANTE	DANO IMPACTANTE
Escudo	12	-02	-03
Colete de couro leve	06	-01	-03
Colete de couro rígido	10	-02	-04

Exemplo: se o personagem receber um dano cortante de 05 pontos e estiver usando um colete de couro rígido, este dano será de apenas 03, pois o couro rígido absorve 02 pontos de qualquer dano cortante. O colete, que antes possuía uma resistência de 10 pontos, passará a ter apenas 07 pontos de resistência.

A capacidade de absorção não diminuirá junto com a resistência, pois a probabilidade maior é de que o próximo golpe não atinja o mesmo local que o anterior. Portanto, tanto os coletes como o escudo manterão sua capacidade de absorção até o final.

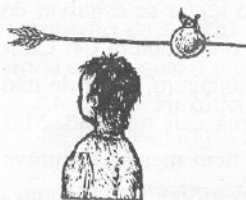
Exemplo: se um escudo possui apenas mais 01 ponto de resistência e recebe 02 de dano cortante, ele absorverá todo o dano e manterá o seu último ponto de resistência.

No caso dos coletes de couro, o dano impactante que não for absorvido atingirá direto a resistência, sem danificar os coletes.

Exemplo: se o personagem receber um dano impactante de 05 pontos e estiver usando couro rígido, este dano será de apenas 01, pois o colete absorve 04 pontos. O colete mantém sua resistência de 10 pontos, mas a do personagem, que é 16, diminui para 15.

OBSERVAÇÃO: ataques de relâmpagos, bolas de fogo ou cone de chamas (ataques mágicos) não sofrerão absorção.

D) GOLPE DE MESTRE

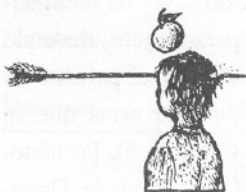


O golpe de mestre prestigia a sorte que o jogador pode ter nos dados transformando-a em uma ação perfeita realizada pelo personagem durante a aventura.

O golpe de mestre ocorre quando um jogador tira de 01 a 05 no rolamento do d100, ou 20 no rolamento do d20 durante um combate (no teste de atributo, o golpe de mestre corresponde a 01 no d20). Nos dois casos, ele terá obtido o máximo de eficiência que sua ação permite. Pode ser uma esquiva perfeita capaz de evitar o mais poderoso golpe ou uma flechada certeira que causará no alvo o maior dano que uma flecha é capaz de fazer.

NOTA: em casos especiais (rolamento de 2d20, 3d20, etc.), uma tabela indicará quais resultados correspondem ao golpe de mestre (ver Regra Avançada, neste capítulo).

E) FALHA



É o oposto do golpe de mestre. O azar do jogador nos dados é traduzido numa ação totalmente desastrosa por parte de seu personagem.

A falha ocorre quando um jogador tira de 96 a 100 no rolamento do d100, ou 01 no rolamento de um d20 durante um combate de arma branca e de impacto ou desarmado (no teste de atributo, a situação se inverte, sendo 20 no d20 a falha). Há quatro conseqüências possíveis em caso de falha. Para saber qual delas ocorreu, o jogador deverá rolar 1d6 e consultar a tabela abaixo:

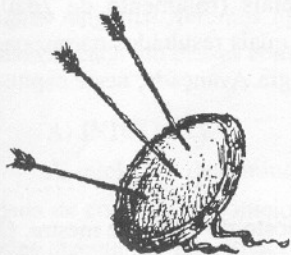
RESULTADO(d6)	TIPO DE FALHA
01 e 02	A ação não foi efetiva
03 e 04	A arma do jogador caiu a 1d6 metros de distância
05	O jogador atingiu o companheiro mais próximo
06	O personagem cai no chão e qualquer ação se torna difícil

Se o resultado do d6 não for aplicável, passa a valer automaticamente a opção anterior.

Exemplo: um jogador falha ao tentar se esquivar de um golpe tirando 1 no d20. Ao rolar o d6, obtém 04. Consultando a tabela, ele vê que seu personagem, além de não conseguir se esquivar, deixou sua arma cair no chão. Mas seu personagem não estava armado e nem mesmo segurava um escudo. Então o mestre do jogo considera a opção anterior, isto é, que sua ação simplesmente não foi efetiva.

NOTA: em casos especiais (rolamento de 2d20, 3d20, etc.), uma tabela indicará quais resultados correspondem à falha (ver Regra Avançada, neste capítulo).

F) ARMAS DE DISPARO E ARREMESSO



São as lanças, flechas, armas de fogo, zarabatanas ou mesmo facas e adagas quando arremessadas contra um alvo. Como foi visto no capítulo 5 — Teste de Habilidades e Atributos — o uso dessas armas sofre influência apenas da situação de jogo e do nível de habilidade do personagem, devendo

o jogador realizar um teste de habilidade normal para ver se obteve sucesso em seu ataque com qualquer arma que se enquadre nesta categoria (ver Parte I, Capítulo 5). Portanto, ele deverá rolar 1d100 contra seu nível de habilidade. Devem ser respeitados os modificadores de sempre: a possível dificuldade ou facilidade de efetuar um ataque, a possibilidade do personagem facilitar seu ataque passando uma rodada mirando e a opção de se fazer um ataque localizado.

f.1) *Ataque localizado:* neste tipo de ataque, o personagem deverá anunciar, antes de efetuar a ação, que tentará acertar um ponto específico do corpo do adversário. Para isso serão utilizados os seguintes modificadores:

ALVO	DIFICULDADE	DANO
Cabeça	Tarefa Difícil	Dano da arma x 2
Garganta	Tarefa quase impossível	Dano da arma x 4
Tronco	Tarefa normal	Dano da arma
Pontos específicos*	Tarefa quase impossível	Dano variável*

* São os olhos, ombros, pulso, calcanhar, etc... Quando o ponto atingido for na cabeça, o dano é multiplicado por dois (com exceção da garganta, já especificada na tabela); quando for em outra parte do corpo, o dano é normal.

IMPORTANTE: Quando o ataque não for localizado, considera-se que o alvo visado foi o tronco do adversário.

f.2) *Resultado dos dados:* o resultado do rolamento de um d100 não se limita a dizer se o jogador teve ou não sucesso em seu ataque. Dentro dessas duas possibilidades há algumas variações, podendo o jogador cometer uma falha, isto é, ser totalmente desastrado ao realizar uma ação, ou acertar em cheio seu alvo, realizando um golpe de mestre (ver Falha e Golpe de Mestre, neste capítulo).

TABELA DE RESULTADOS

RESULTADOS	EFEITO
01 a 05	Golpe de Mestre (dano máximo da arma)
06 ao Nível de Habilidade	O alvo é atingido como planejado
(Nível de Habilidade + 1) a 95	O alvo simplesmente não é atingido
96 a 100	Falha (além de errar o alvo)

f.3) *Como se defender de um ataque de disparo e arremesso:* há duas defesas possíveis para um ataque deste tipo. O jogador poderá se esquivar ou tentar se defender com um escudo. Em ambas será realizado um teste comum de habilidade rolando-se 1d100.

Na esquivas, o personagem tentará se desviar do ataque. Em relação ao arremesso de um objeto qualquer (pedra, ovo, cadeira, etc...), a esquivas é considerada uma tarefa normal. Já em relação às armas (flechas, setas, lanças) a esquivas se torna difícil, exceto nos ataques com armas de fogo, que tornam a esquivas quase impossível. Se o tiro for próximo (menos de 05 metros) ou à queima-roupa, é impossível.

Para se proteger com o escudo, o jogador utilizará o maior nível de habilidade de luta com arma branca (espada, adaga) de seu personagem. Defender-se com escudo é considerada uma tarefa normal, muitas vezes fácil, mas contra armas de fogo é considerada uma tarefa difícil.

Exemplo: um rastreador indígena está prestes a entrar em combate com um guerreiro que vem se aproximando

por uma trilha. O guerreiro percebe a presença do índio e se prepara para usar sua pistola. Para saber quem agirá primeiro é feita uma disputa de iniciativa. O jogador que controla o rastreador rola 1d10 e tira 08, enquanto que o mestre do jogo, que controla o guerreiro, rola outro d10 e obtém 05. Neste caso, o rastreador ganhou a iniciativa e agirá primeiro.

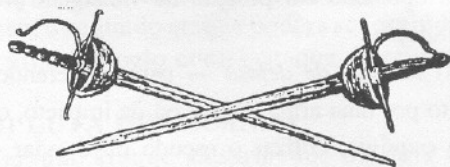
Sua ação será atirar uma flecha no seu oponente e para isso deverá realizar um teste de habilidade. Seu nível de habilidade em luta com arco e flecha é 36. Como não há nada que torne sua ação mais fácil ou mais difícil (e ele prefere não se arriscar a ficar essa rodada mirando), a tarefa é considerada normal. Ele rola o d100 e obtém 32, conseguindo acertar o alvo.

O alvo, isto é, o guerreiro tem a chance de se esquivar ou se proteger com o escudo. Como seu escudo não se encontrava à mão, ele tenta se esquivar. Sua habilidade em esquiva é 40, mas como se desviar de uma flecha é uma tarefa difícil, a esquiva passa a valer 20. O mestre do jogo rola o d100 e tira 37, não conseguindo se esquivar.

Como o ataque do rastreador não foi localizado, a flecha atinge o tronco do guerreiro que usa um colete de couro leve em boas condições. O dano da flecha é d6. O jogador rola o dado e tira 05. Como a armadura de couro leve que o guerreiro veste possui 06 de resistência e ainda absorve 01 de dano (ver Absorção, neste capítulo), a flecha não chega a atingir seu corpo, fazendo 04 pontos de dano e restando ainda 02 pontos de resistência na armadura.

Feito o ataque do rastreador, chegou a vez do guerreiro contra-atacar, ainda na mesma rodada. Ele continua com seu intento de atirar no índio, e realmente atira. Para ver o resultado de sua ação, o mestre do jogo realiza um teste de habilidade. Seu nível em luta com pistola é 38 e não há modificador de dificuldade. Ele rola o d100 e tira 10, acertando o tiro.

Como o guerreiro está a uma boa distância, o rastreador pode tentar uma esquiva quase impossível. Seu nível em esquiva é de 30 pontos, passando a valer 08 ($30 \div 4 = 7,5$, aproximando para 8). O jogador rola o d100 e tira 15, sendo atingido. O mestre rola $2d6 + 1$, que é o dano da pistola, e tira 07. Como o rastreador não possui nenhuma proteção física, o dano é direto na resistência. Assim sendo, sua resistência que era 16 passa para 09 pontos. Fim da rodada. Para o início da outra, deverá ser disputada uma nova iniciativa.



G) ARMAS BRANCAS E DE IMPACTO

São as espadas, facões, adagas, machados, porretes e tacapes. O uso destas armas leva em consideração o confronto de habilidades. Não adianta o personagem ter 38 de habilidade em luta com espada se o oponente tem 62 pontos. Portanto, em vez de 1d100 será usado 1d20. O resultado do rolamento deste d20 será somado à habilidade de luta na arma com a qual o jogador está atacando.

Ataque = Habilidade de luta com a arma + 1d20
(ver Regra Avançada, neste capítulo)

Este ataque está sujeito aos mesmos modificadores: a possível facilidade ou dificuldade da ação e a opção de se fazer um ataque localizado.

MODIFICADORES DE DIFICULDADE

DIFICULDADE	MODIFICADOR
Ataque quase impossível	-15
Ataque difícil	-10
Ataque fácil	+05
Ataque rotineiro	só erra se tirar falha (01 no d20)

ATAQUE LOCALIZADO

ALVO	MODIFICADOR	DANO
Cabeça	-10 no ataque	x 2
Garganta	-15 no ataque	x 4
Membros	-05 no ataque	+02
Tronco	Ataque normal	normal
Desarmar	-15 no ataque	—

Quando o ataque não for localizado, o alvo considerado é o tronco.

g.1) *Golpe de mestre* — se o jogador tirar 20 no rolamento de seu d20, não importa quanto é a habilidade do adversário. Ele acaba de realizar um golpe de mestre, isto é, atinge seu oponente em cheio causando o máximo de dano que a arma é capaz (ver Golpe de Mestre, neste capítulo). O adversário só poderá escapar se também tirar 20 em sua defesa.

g.2) *Falha* — se o jogador tirar 01 no rolamento do d20, ele comete uma falha em seu ataque, o que poderá

deixar seu oponente em posição de vantagem (ver Falha, neste capítulo).

g.3) *Formas de defesa* — para se defender de um ataque feito por uma arma branca ou de impacto, o jogador poderá se esquivar, utilizar o escudo ou desviar o ataque com sua própria arma.

• *Esquiva* — o personagem tenta se esquivar do golpe usando sua habilidade de esquiva da mesma forma que sua habilidade, isto é, rolando 1d20 e somando o resultado ao seu nível de habilidade.

Esquiva = Habilidade de Esquiva + 1d20
(ver Regra Avançada, neste capítulo)

A Esquiva também estará sujeita aos mesmos modificadores de dificuldade das habilidades de luta com armas brancas e de impacto.

Esquiva de mestre: se o jogador tirar 20 no d20, ele conseguirá uma esquiva perfeita escapando de qualquer golpe, inclusive de um golpe de mestre, não importando o quão poderoso tenha sido o ataque sofrido.

• *Falha*: ocorre quando o jogador tira 01 no dado (ver Falha, neste capítulo). Ao falhar numa esquiva, o personagem, por mais habilidoso que seja, se torna vulnerável a qualquer golpe.

Exemplo: seu personagem, armado de espada (habilidade de luta 36), duela com um guerreiro (habilidade de esquiva 38). Você ganhou a iniciativa e faz o ataque tirando 07 no d20, obtendo um total de 43 (36 + 7). Com uma esquiva 38, seu oponente já tem 02 pontos de vantagem, precisando tirar 05 ou mais no dado para conseguir se esquivar (no caso de empate, a vantagem é de quem se defende).

Se a diferença fosse maior que 20, sendo a esquiva do oponente 60, por exemplo, a batalha não estaria totalmente perdida, podendo seu personagem realizar um golpe de mestre ou o adversário cometer uma falha, o que é muito difícil mas não é impossível.

• *Escudo* — o personagem tentará se proteger do golpe com o escudo, usando para isso a habilidade de luta com arma branca de maior valor.

Escudo = Habilidade de Luta + 2d20
(ver Regra Avançada, neste capítulo)

A utilização do escudo também está sujeita aos modificadores de dificuldade, defesa de mestre e falha. Se a soma dos 2d20 for 38, 39 ou 40, será realizada uma defesa de mestre capaz de evitar até mesmo um ataque de mestre. Se a soma for igual à 02, 03 ou 04, o personagem terá cometido uma falha.

O mesmo exemplo da esquiva se aplica ao uso do escudo, com a diferença de serem 2d20 e que o escudo

sempre receberá o dano do golpe, que deve ser descontado de sua resistência após calcular-se o valor final, considerando-se a absorção.

• *Desviar com a arma* — o personagem tentará desviar o golpe de seu oponente com a arma que estiver empunhando.

Defesa = Habilidade de luta com a arma + 1d20
(ver Regra Avançada, neste capítulo)

Esta defesa também está sujeita aos modificadores de dificuldade. Também neste caso há a defesa de mestre e a falha, seguindo o mesmo exemplo da esquiva.

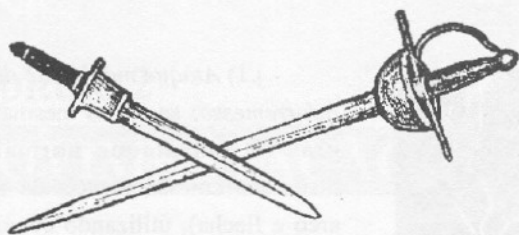
g.4) *Exemplo*: após lembrarmos que em todo combate há um ataque e um contra ataque, vamos ao exemplo de uma rodada completa de combate com arma branca:

Um guerreiro surpreende um ladrão em seu quarto e puxa a espada pronto para o ataque. O ladrão, por sua vez, puxa a dele pronto para se defender. É disputada a iniciativa. No rolamento do d10, o guerreiro tira 04 e o ladrão tira 01. Portanto, quem ataca primeiro é o guerreiro.

O guerreiro (habilidade de luta com espada = 40) dá o golpe e rola o d20 tirando 15 (40 + 15 = 55). O ladrão tenta se esquivar (sua esquiva é 48). Ele rola o d20 e tira 09, atingindo um total de 57 (48 + 09), escapando do golpe. Como o ladrão permanece vivo e em ótimas condições, ele pode, ainda nesta rodada, contra-atacar ou até mesmo tentar fugir. Optando pelo contra-ataque, ele devolve o golpe. Sua habilidade em espada é 38 e ele tira 10 no rolamento do d20, conseguindo um total de 48. O guerreiro tenta também se esquivar (habilidade de esquiva = 40) mas tira 02 no rolamento do d20, atingindo um total de 42. Ele não consegue escapar do golpe do ladrão.

O dano da espada é de 1d6 + 2. O ladrão rola o d6 e tira 03, fazendo 05 de dano (se ele tivesse bônus de dano, seu valor seria somado a este dano). Como o ataque não foi localizado, ele atingiu o tronco do guerreiro que estava protegido por um colete de couro rígido (10 pontos de resistência e -02 pontos de absorção em dano cortante). Portanto o ataque do ladrão não chegou a atingir diretamente a resistência do guerreiro, mas diminuiu a capacidade de proteção de seu colete em 03 pontos (05 - 02), ficando ainda com 07 pontos de resistência (10 - 03). Fim da rodada. Para um novo ataque deve ser disputada uma nova iniciativa.

g.5) *Confronto entre duas armas diferentes* — a diferença entre as armas usadas pelos combatentes às vezes pode significar uma vantagem ou uma desvantagem em relação ao oponente. Um personagem com uma faca dificilmente estará em condições iguais a um oponente armado de



espada. Para expressar essa diferença, elaboramos uma tabela bem simples que mostra os modificadores que devem ser usados nesses casos.

ATAQUE	Faca/ Adaga	Espada/ Facão	Lança	Machado	Porrete/ Taca-pe
Faca/Adaga	----	-10	-15	-5	-5
Espada/Facão	----	----	-5	----	----
Lança	----	----	----	----	----
Machado	----	-5	-10	----	----
Luta desarmada	-5	-15	-15	-10	-5
Porrete/tacape	----	-10	-10	-5	----

Esses modificadores só são utilizados quando um personagem atacar ou tentar desviar um ataque com sua arma.

Exemplo: um guerreiro armado somente com uma adaga enfrenta um ladrão com uma espada. Ao realizar seu ataque ele deverá subtrair 5 pontos de sua habilidade. Quando o ladrão contra-atacar, o guerreiro poderá se esquivar ou se defender com o escudo normalmente, sem sofrer nenhum modificador. Porém, se ele decidir desviar o ataque com sua adaga, terá que subtrair os mesmos 5 pontos.

g.6) *Carga* — um personagem pode avançar correndo para atingir seu oponente com o máximo de impacto, abrindo mão de sua própria segurança. Nesta situação, o jogador deve declarar a carga e necessitará de uma distância mínima de 05 metros de seu alvo.

Na carga, o jogador ganha mais 05 pontos no valor de seu ataque. Porém, perderá outros 05 pontos em sua defesa.

Carga = Habilidade de luta com arma + 1d20 + 05

g.7) *Fuga* — se um jogador resolver fugir durante um combate direto, **dando as costas ao adversário**, permitirá que seu oponente faça um ataque livre, mesmo que ele já tenha feito sua ação nesta rodada. O ataque livre não permite defesa e só não será efetivo se o atacante cometer uma falha.

g.8) *Dois ataques na mesma rodada* — há algumas situações nas quais o personagem poderá efetuar dois ataques numa mesma rodada. As situações são as seguintes:

Quando o personagem estiver empunhando duas armas. Se ele tiver a habilidade de luta com duas armas, usará as duas normalmente. Se não tiver, o segundo ataque será uma tarefa difícil.

O personagem também pode abrir mão de sua ação defensiva (escudo, esquivar) e tentar efetuar um ataque. Neste caso, o segundo ataque poderá ser prejudicado caso ele seja atingido pelo contra-ataque do oponente.

H) LUTA DESARMADA

Em um ataque desarmado, os dois oponentes confrontam suas habilidades diretamente, utilizando os mesmos princípios do combate com arma branca.

Ataque = Habilidade em luta desarmada + 1d20 (ver Regra Avançada, neste capítulo)

Assim como as demais formas de ataque, este também possui seus modificadores de dificuldade. Estes modificadores estão mais relacionados à forma de ataque do que à sua localização.

MODIFICADOR DE DIFICULDADE

DIFICULDADE	MODIFICADOR
Tarefa quase impossível	-15
Tarefa difícil	-10
Tarefa normal	ataque normal
Tarefa fácil	+5
Tarefa rotineira	só erra o golpe se tirar falha (01 no d20)

FORMAS DE ATAQUE EM LUTA DESARMADA

TIPO DE ATAQUE	MODIFICADOR	DANO
Soco direto e soco cruzado		1d6 - 2
Soco gancho	-10 no ataque	1d6 - 1
Chute baixo (direto e lateral)	ataque normal	1d6
Chute alto	-10 no ataque	1d6 + 1
Chave /		
Estrangulamento*	-15 no ataque	1d6 por rodada

*A chave ou estrangulamento, uma vez obtida, tornam a defesa do adversário quase impossível.

Tipo de dano: um dano feito com socos e chutes é considerado um dano de impacto. Portanto, se atingir um escudo ou um colete de couro causará pouco dano, pois será grande a absorção (ver Absorção, neste capítulo).

I) REGRA AVANÇADA (Armas brancas e de impacto / Luta Desarmada)

À medida em que os personagens vão aumentando de nível, a diferença de 20 pontos nas habilidades de luta e

esquiva deixa de representar a mesma superioridade que nos primeiros níveis.

Por exemplo: um confronto entre um personagem com 80 pontos na habilidade de luta e outro com 60 não é a mesma coisa que um confronto entre dois personagens com habilidades de luta 50 e 30. Apesar de ser a mesma diferença (20 pontos), no primeiro caso um personagem é 25% superior ao outro, enquanto que no segundo a superioridade chega a 40%. Portanto, não seria justo que, nos dois combates, os personagens de menor habilidade tivessem as mesmas chances de derrotar o adversário, ou seja, tirar 20 no rolamento do d20.

Para compensar essa diferença, quando os dois combatentes tiverem mais de 50 pontos de habilidade de luta ou esquiva, em vez de 1d20, deverão ser rolados 2d20. Quando passarem de 100, 3d20.

Se um personagem tiver 70 pontos de habilidade de luta e seu adversário apenas 45, os dois continuarão rolando apenas 1d20.

A defesa com escudo também sofrerá alteração. Quando o combate for feito com 2d20, quem usar o escudo rolará 3d20. Quando o ataque for efetuado com 3d20, rolará 4d20 para usar o escudo. E assim por diante.

Para falhas e golpes de mestre, acompanhe a tabela abaixo:

d20	FALHA	GOLPE DE MESTRE
1d20	01	20
2d20	02 a 04	38 a 40
3d20	03 a 09	54 a 60
4d20	04 a 16	68 a 80

Os modificadores de dificuldade também serão alterados. Para 2d20, o modificador será multiplicado por 02. Para 3d20, será multiplicado por 03. E assim por diante.

Exemplo: um guerreiro com 60 pontos em sua habilidade com espada faz um ataque localizado na cabeça de um ladrão com 55 de esquiva. Os dois rolarão 2d20 e somarão o resultado ao valor de suas habilidades. Com 1d20, o guerreiro teria que subtrair 10 pontos do resultado final. Neste caso, deverá subtrair 20 pontos.

J) ATAQUES MÁGICOS

Existem dois tipos de ataques mágicos: de disparo/arremesso (bola de fogo, relâmpago, dardos de metal, dardos de pedra, cone de chamas, luz divina, etc...) e de influência (medo, doença, controlar mentes, amaldiçoar, mau-olhado, amizade, etc...).



j.1) *Ataque mágico de disparo/arremesso:* segue as mesmas regras de um ataque normal de disparo/arremesso (armas de fogo, arco e flecha), utilizando como habilidade de luta o nível que o jogador possui no feitiço ou encanto. Os modificadores de dificuldade também permanecem iguais.

Exemplo: um pajé vai atacar seu adversário com um relâmpago. Seu nível neste feitiço é 40. Ele rola 1d100 e obtém 37, conseguindo acertar. Se ele tivesse localizado o ataque na cabeça do adversário, seria um tiro difícil e teria errado o alvo.

Para se defender desse tipo de ataque, o personagem poderá se esquivar, se defender com o escudo ou utilizar o feitiço/encanto de desviar ataques.

A dificuldade de se defender de um relâmpago ou uma bola de fogo é equivalente a de um disparo de pistola (quase impossível). Um dardo de metal ou de pedra é o equivalente a uma flecha (difícil).

• *Desviar ataques:* neste feitiço/encanto, o feiticeiro/sacerdote deve fazer um teste de habilidade rolando 1d100 contra seu nível no feitiço e consultar a tabela abaixo:

RESULTADO(d100)	EFEITO
01 a 05	O ataque é desviado, voltando-se contra o seu executor
06 ao Nível de habilidade	O ataque é desviado sem atingir ninguém
(Nível de habilidade + 1)a 95	O ataque não é desviado
96 a 100	Falha (ver Falha, neste capítulo)

j.2) *Ataque de influência:* há alguns feitiços/encantos que agem sobre a mente do personagem causando diversas manifestações. O feiticeiro/sacerdote deverá fazer um teste de habilidade rolando 1d100 contra sua habilidade no feitiço/encanto.

Como se trata de um ataque mental e não físico, a única defesa possível contra este tipo de ataque é a resistência à magia, que todo personagem possui (ver "Resistência à Magia" em Magia & Religião, Capítulo 7, Parte I). A resistência à magia não poderá ser utilizada contra qualquer ataque mágico. Os ataques que permitem esta defesa estão indicados na descrição de feitiços e encantos (Parte I, Capítulo 8).

Capítulo 2

MOVIMENTAÇÃO

Este capítulo trata da movimentação dos personagens, ou seja, das velocidades de deslocamento que possuem em virtude dos diferentes terrenos e situações de jogo que podem encontrar.

A) VELOCIDADE DE DESLOCAMENTO

Cada personagem possui uma velocidade de deslocamento básica calculada conforme vimos no capítulo de atributos (Parte I, Capítulo 3) — (DESTREZA + FORÇA) ÷ 02. Essa velocidade é expressa em metros por rodada. Porém, dependendo da situação ou do terreno, essa taxa de velocidade será alterada conforme as tabelas abaixo:

SITUAÇÃO	MODIFICADOR DE VELOCIDADE BÁSICA
Andando	Velocidade Básica x 01
Correndo	Velocidade Básica x 02
Combate & Exploração	Velocidade Básica ÷ 02

Exemplo: A velocidade básica de deslocamento de um personagem é de 13 metros por rodada (m/r). Isso significa que se ele estivesse andando despreocupadamente em uma trilha, ele andaria 13m naquela rodada. Se ele começasse a correr, passaria a correr 26m por rodada. Como durante um combate ou exploração o personagem tem que se deslocar mais cuidadosamente, atento à tudo que se passa à sua volta, sua velocidade básica reduz-se à metade, no caso, 6,5m/r.

TERRENO	MODIFICADOR DE VELOCIDADE BÁSICA
Bom (vilas, fazendas, estradas, campos)	Velocidade Básica x 01
Médio (florestas e montanhas)	Velocidade Básica ÷ 02
Ruim (pântanos e charcos)	Velocidade Básica ÷ 04

B) AÇÃO

Uma ação corresponde a 10m/r da velocidade básica normal. Isso significa que um personagem que anda 14m/r, ao realizar uma ação, só poderá andar mais 04 metros naquela rodada. Se ele estiver em combate, onde sua velocidade é a metade da velocidade básica normal, cada ação

equivalerá a 05m/r e só restará mais 02 metros para se mover durante a rodada.

C) VIAGENS

A velocidade de deslocamento de um grupo de personagens durante uma viagem pode ser obtida de duas formas: pela média das velocidades básicas de cada um dos membros do grupo; ou considerada como sendo a velocidade básica do membro mais lento do grupo.

A distância percorrida pelo grupo em viagem é obtida pelas seguintes fórmulas:

$$\text{VELOCIDADE BÁSICA DO GRUPO} \times 360 = \text{VELOCIDADE DO GRUPO EM M/H}$$

$$\text{DISTÂNCIA PERCORRIDA} = \text{VELOCIDADE EM M/H} \times \text{N}^{\circ} \text{ DE HORAS DE VIAGEM}$$

Exemplo: Um grupo que viaja à velocidade de 13 m/r viajará a 4.680 m/h (360 x 13) ou 4,7 km/h. Multiplicando o resultado por 10 (número de horas de um dia normal de viagem), temos que o grupo percorreu cerca de 47 km.

A velocidade de deslocamento de animais de montaria ou de carga em uma viagem deve ser considerada um pouco superior à de um ser humano. Um cavalo ou uma mula carregada não se deslocam caminhando à uma velocidade inferior a 15 m/r.

D) DESLOCAMENTO EM RIOS E LAGOS

Em muitas aventuras os personagens se deslocarão através de rios, utilizando canoas ou a nado. Para isso é preciso levar em conta a velocidade de deslocamento dos personagens e a correnteza dos rios.

TABELA DE VELOCIDADE DA CORRENTEZA

CORRENTEZA	VELOCIDADE
Fraca	até 02 m/r
Média	até 10 m/r
Forte	até 60 m/r

Consideramos que um ser humano rema à velocidade v de nado (velocidade básica $\neq 0$). A velocidade de deslocamento de uma canoa é igual à soma das velocidades de remada dos remadores.

Se o deslocamento na água está sendo efetuado à favor da correnteza, a sua velocidade se somará à da correnteza. Em situação contrária e com a velocidade da correnteza

mais forte do que o deslocamento, o nadador ou a canoa será arrastado rio abaixo.

Exemplo: Uma canoa com um remador se desloca a 10 m/r em um rio que corre a 15 m/r. Se a canoa descer o rio, ela se deslocará a 25 m/r. Porém, se ela começar a subir o rio, será arrastada rio abaixo a 05 m/r. Portanto, para subir o rio serão necessários mais remadores.



MÁRIO PROENÇA

CAPÍTULO 3

DOENÇAS E VENENOS

Com o intuito de enriquecer o jogo, criamos este capítulo que exige muita cautela em sua utilização devido às suas peculiaridades e dificuldades.

A) DOENÇAS

Os aventureiros do período colonial estavam expostos a diversas doenças por eles desconhecidas que dificultavam o desbravamento do novo continente. Também não era conhecido o transmissor de algumas doenças e muito menos a cura. Portanto, o método mais eficaz para combater uma doença no jogo é o feitiço/encanto de cura.

As doenças contidas no jogo são: *Febre do sertão*, *Loucura do sertão*, *Doença do sono*, *Chagas* e *Raiva*.

A única dessas doenças que não leva necessariamente à morte caso a vítima não seja devidamente tratada é a chaga. No caso da raiva, não há cura possível exceto por meio de magia.

Apesar da doença dar ao jogo um caráter mais realista, pode trazer também algumas complicações sérias. Os jogadores, inclusive o mestre do jogo, podem ficar irritados com o fato de um personagem morrer por causa de um mosquito ou ver toda uma aventura ser estragada por uma epidemia. Por isso, enfatizamos ser essa parte do capítulo OPCIONAL. Sua utilização deve ser discutida com os jogadores antes do início da sessão.

a.1) *Como se contrai uma doença* — No caso da Raiva, a possibilidade de um animal estar contaminado (ver descrição da doença) fica sempre a critério do mestre do jogo. Para as demais doenças, o problema é solucionado trabalhando no jogo através de tabelas que relacionam o território percorrido com a possibilidade de se adquirir a doença em condições normais.

Uma vez por sessão de jogo, o mestre do jogo rola 1d100 em segredo para cada um dos aventureiros e compara o resultado na tabela abaixo, de acordo com o terreno percorrido pelo grupo naquele dia. Caso eles atravessem diferentes ambientes em uma mesma sessão, o mestre do jogo deverá considerar em qual deles os aventureiros estarão correndo maior risco de contágio e, então, efetuar o rolamento.

DOENÇA\TERRENO	Florestas	Cerrados	Pântanos	Vilas
Sem Doença	01-64	01-69	01-64	01-95
Febre do Sertão	65-84	70-84	65-80	—
Loucura do Sertão	85-95	85-95	—	—
Doença do Sono	—	—	81-90	—
Chagas	96-00	96-00	91-00	96-00

Exemplo: Um grupo de três bandeirantes (um guerreiro, um rastreador e um jesuíta) está atravessando uma floresta. O mestre do jogo rola 1d100 para cada um deles em segredo e obtém 84 para o guerreiro, 23 para o rastreador e 35 para o jesuíta. Consultando a tabela, ele constata que apenas o guerreiro contraiu a doença (no caso, febre do sertão), mas não anuncia o resultado. Ele verifica o tempo de incubação da doença, que no caso é de 1d6, e rola em segredo o d6, obtendo 03. Isso significa que durante três dias o personagem irá ignorar que foi contaminado. Só no primeiro dia de ação da doença é que o mestre do jogo dirá ao guerreiro, de preferência escondido dos outros jogadores, que ele está com febre do sertão. O jogador, uma vez informado, deverá interpretar seu personagem de acordo com a tabela de sintomas. Se a aventura terminar antes que ele possa manifestar os sintomas, não há problema; eles se manifestam na próxima sessão. Isso se o jogador não tiver a sorte do mestre do jogo esquecer que ele foi contaminado.

O mestre do jogo pode utilizar as doenças sem o auxílio da tabela, se julgar que isso irá enriquecer a aventura.

IMPORTANTE: uma vez infectado, um personagem não poderá contrair outra doença enquanto não for curado.

a.2) *Tempo de Incubação* — É o tempo que a doença leva para se manifestar. Portanto, é inviável que o personagem saiba em que momento um mosquito lhe transmitiu a doença do sono. Até mesmo porque ele nem sabe que o culpado é um mosquito, muito menos qual deles.

No caso da raiva, cujo transmissor é mais ou menos conhecido, se for percebido pelos jogadores que o animal

que os atacou estava contaminado, eles poderão tentar efetuar uma cura antes da doença se manifestar. Mas, caso haja sucesso, nunca saberão se foram realmente contaminados.

a.3) *Descrição das Doenças* — Na lista de doenças, há informações sobre o habitat no qual elas podem ser adquiridas, seus transmissores, o tempo de incubação, uma tabela de sintomas que mostra como cada doença se manifesta com o passar dos dias e o dano que a vítima recebe, e as formas de tratamento.

Chagas

Habitat: diversos

Tempo de incubação: 01 dia.

Descrição: doenças que causam chagas, ferimentos gangrenosos que vão se espalhando pelo corpo à partir de um foco original. Transmitida por insetos (mutucas, varejeiras, percevejos) e bactérias (higiene).

PERÍODO	DANO POR DIA	SINTOMAS
1º dia	—	Coceira no local da picada
2º dia	02	Surge a chaga no local da picada
3º ao 4º dia	03	A chaga começa a crescer
5º dia em diante	1d6 + 1	A chaga começa a se espalhar e a doença se torna contagiosa com 40% de chance de contagiar alguém pelo toque.

Tratamento: a habilidade de medicina recupera a resistência, mas não elimina a doença.

A habilidade de ervas e plantas/remédios é uma tarefa normal. Porém, as marcas da doença demoram algumas semanas para se extinguir.

O encanto de cura extermina a doença com o custo de 10 pontos. Estes pontos utilizados para acabar com as chagas não recuperam a resistência do personagem. As marcas também demoram a se extinguir.

Doença do Sono

Habitat: charcos e pântanos

Tempo de incubação: 1d6 dias.

Descrição: transmitidas por insetos. Causa inconsciência e, depois de algum tempo, a morte.

PERÍODO	SINTOMAS
1º dia e 2º dia	Torpor — toda ação se torna difícil
3º dia até o final da 2ª semana	Inconsciência
Início da 3ª semana	Morte

Tratamento: a habilidade de ervas e plantas/remédios é uma

tarefa difícil e cura a doença. O personagem volta a si após um dia de tratamento.

O custo do encanto de cura é de 10 pontos. Cura a doença mas sem recuperar a resistência do personagem.



Febre do Sertão

Habitat: florestas, pântanos, charcos e cerrados

Tempo de incubação: 1d6 dias.

Descrição: denominação dada pelos bandeirantes às diversas doenças desconhecidas que atacam os aventureiros nas matas. Transmitida por mosquito.

PERÍODO	DANO POR DIA	SINTOMAS
1ª semana	1d6-2	Febre intensa e intermitente
2ª semana	1d6-1	Calafrio, febre, desmaios (todas as ações se tornam difíceis)
3ª semana	1d6	Inconsciência
4ª semana	—	Morte

Tratamento: a habilidade de medicina permitirá que o enfermo recupere pontos de resistência para fins de combate. Porém, na quarta semana, o seu organismo entrará em colapso e ele morrerá, mesmo que tenha pontos de resistência sobrando.

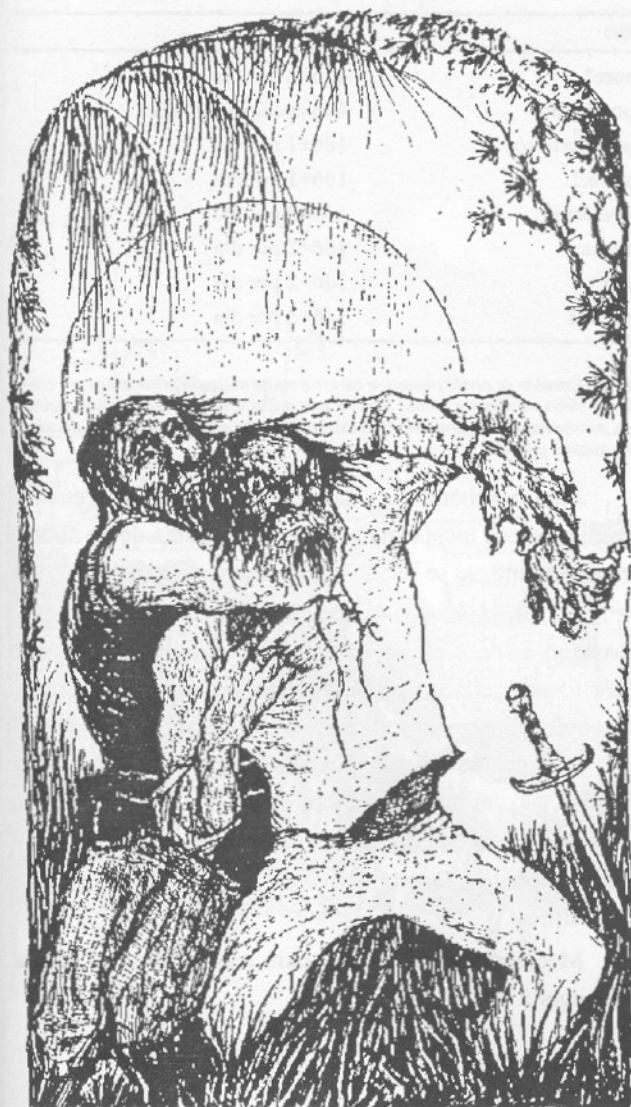
O uso do encanto de cura é uma tarefa normal, respeitando-se o custo de 10 pontos de poder para eliminar a doença. Esses pontos não recuperam a resistência, só curam a doença.

O uso da habilidade de ervas e plantas/remédios para esta doença é uma tarefa difícil, mas a elimina por completo. O personagem só se recupera inteiramente após um dia de tratamento.

Loucura do Sertão

Habitat: florestas e cerrados

Tempo de incubação: 1d6 dias.



Descrição: transmitida por mosquito. Leva o doente à loucura e à morte em poucos dias.

PERÍODO	DANO POR DIA	SINTOMAS
1ª dia	—	Dor de cabeça, agressividade inquietação
2ª dia	—	Febre e pequenas crises de loucura
3ª ao 5ª dia	1d6	Febre alta, delírios e todas as ações se tornam difíceis
6ª dia	2d6	Inconsciência
7ª dia	—	Morte

Tratamento: a medicina recuperará apenas os pontos de resistência, sem curar a doença.

O encanto de cura é uma tarefa normal com o custo de 10 pontos para eliminar a doença. Estes pontos não recuperarão a resistência do personagem.

A habilidade de ervas e plantas/remédios é uma tarefa difícil e também elimina por completo a doença, mas o personagem só se recupera após um dia de tratamento.

Raiva

Habitat: diversos

Tempo de incubação: 2d6 dias

Descrição: a raiva é transmitida ao homem através de certos animais, sobre tudo o cão, o lobo, o gato e o morcego. A transmissão se faz especialmente pela mordedura através da saliva. Um animal contaminado pode ser reconhecido por uma agressividade extrema acompanhada de salivagem abundante. Leva invariavelmente à morte.

PERÍODO	DANO POR DIA	SINTOMAS
1º e 2º dias	—	Febre e dores de cabeça
3º ao 5º dia	02	Aversão a líquidos, vômitos, dificuldade de respiração
6º ao 9º dia	1d6	Continuação dos sintomas dos primeiros dias, convulsões, paralisias seguidas de ataques de furor, agitação e salivagem.
10º ao 14º dia	1d6+3	Agravamento do quadro geral, tornando-se mais agressivo com os outros e consigo mesmo (se arranhar, se morder) — todas as ações se tornam difíceis
15º dia	—	Morte

Tratamento: as habilidades de medicina e ervas e plantas/remédios apenas recuperam a resistência, mas se tornam difíceis após o quinto dia e quase impossíveis do décimo dia em diante.

A cura só é possível pela magia. Custo de 10 pontos, não recuperando a resistência.

B) VENENOS

Os venenos são muito utilizados pelos índios que os retiram de plantas e animais para colocá-los nas flechas e setas de zarabatana.

As flechas indígenas por si só não representam um perigo mortal, principalmente para guerreiros vestidos de armadura e usando armas de fogo. É o veneno que as torna mortais e temidas pelos inimigos. Esta parte do capítulo apresenta os venenos utilizados pelos personagens e os danos por eles causados quando aplicados diretamente no organismo (por inoculação ou ingestão).

Assim como as doenças, a maior parte dos venenos é mortal (resistindo a vítima cerca de 2 a 4 dias), sendo o encanto de cura e a habilidade de ervas e plantas/veneno as únicas curas efetivas. As habilidades de medicina e ervas e plantas/remédios apenas recuperam a resistência. Sem esse tratamento, o destino da vítima é a morte ou a mutilação imediata da área do corpo por onde o veneno penetrou.

Essa parte do capítulo não é opcional, mas é preciso ter cautela em sua utilização. Não é aconselhável que o mestre do jogo coloque um ninho de cobras em cada curva da estrada. Convém verificar, também, se algum dos personagens tem encanto de cura.

b.1) *Calculando o Dano* — Uma vez envenenado, toda as ações do personagem serão consideradas difíceis. O efeito do veneno aumenta por dia da seguinte forma:

1^o dia — dano x 1 = dano final

2^o dia — dano x 2 = dano final

3^o dia — dano x 3 = dano final

Observação: O cálculo de dano para o dia seguinte deverá ser feito apenas 24h depois do veneno ter sido inoculado.

Exemplo: Para envenenar suas flechas, um índio utilizou o veneno de um sapo venenoso. Este veneno ao entrar na corrente sanguínea causa um dano de 1d6+1. Sua flecha, ao atingir um personagem com resistência 16, irá produzir o dano da flecha mais o dano do veneno (caso tenha penetrado na pele). Para calcular o dano do veneno, o jogador rola

1d6 e obtém 03, sendo o dano de 04 pontos. A vítima não possui o encanto de cura, mas acompanhada de alguém que sabe medicina, ela consegue recuperar 06 pontos de resistência e atingir o seu valor total que é 16. No dia seguinte, mais uma vez o d6 é rolado, pois o veneno continua agindo. O resultado do dado é 05. Seguindo a fórmula $2(d6+1)$ para o segundo dia, temos um dano final de 12. A resistência da vítima cairá então para 04 pontos. Utilizando sua habilidade em medicina, o seu companheiro consegue recuperar 02 pontos, ficando com um total de 06. Na noite do segundo para o terceiro dia, o personagem conseguiu descansar e recuperar três pontos de resistência, atingindo 09 pontos. Porém, o veneno se alastra cada vez mais em seu corpo. Mais uma vez o d6 é rolado e o resultado agora é 04. O dano deste terceiro dia será então de 15 pontos $3(1d6+1)$. O personagem chega a -6 pontos, às portas da morte.

b.2) *Lista de Venenos*

VENENO	DANO
Curare*	1d6+2 por dia
Sapo comum	1d6 apenas no 1 ^a dia
Sapo venenoso	1d6+1 por dia
Cascavel	1d6+1 por dia
Cobra coral	1d6+2 por dia
Jararaca	1d6+1 por dia
Urutu	1d6+2 por dia
Surucucu	1d6+3 por dia

* *Curare: Extraído de certas plantas, o curare é muito utilizado pelos índios por causa de seu efeito paralisante. Causa a morte pois acaba afetando os músculos inspiratórios, provocando uma paralisia respiratória. É inativo por via bucal, só atingindo a vítima quando injetado.*

Fora o veneno do sapo comum, os demais venenos deixam a pessoa incapacitada para a ação cerca de 2h após o envenenamento, só se recuperando depois de curadas.

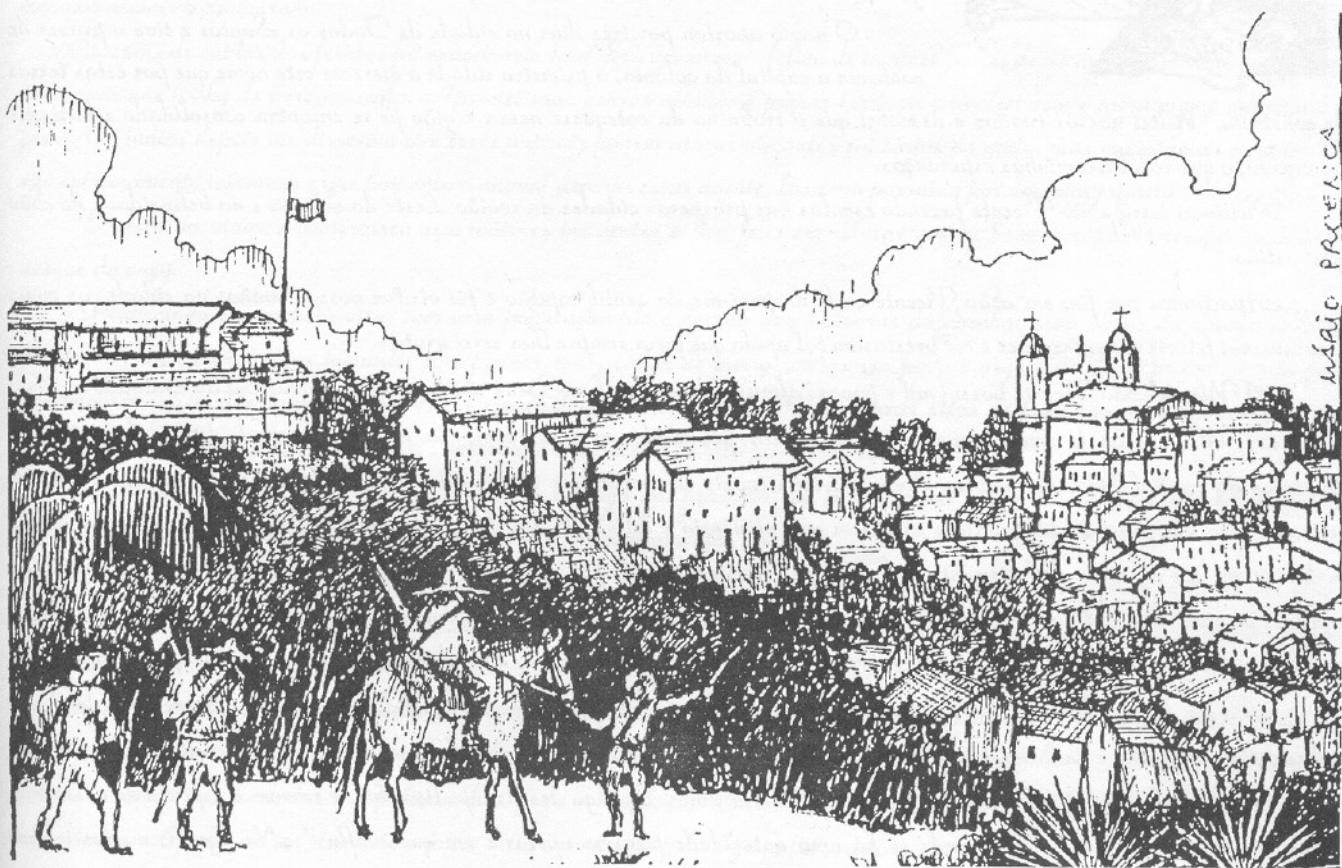
b.3) *Tratamento* — a habilidade de ervas e plantas/veneno anula o efeito do veneno e cura o personagem. Se for identificado o tipo de veneno, a tarefa será normal, caso contrário, será difícil. Para a recuperação total do paciente será necessário um dia, mas durante esse tempo o veneno já não causará mais dano.

O encanto de cura também será efetivo se forem utilizados 10 pontos. Esses pontos não recuperarão a resistência da vítima.

Medicina apenas servirá para recuperar a resistência e prolongar a vida do personagem.

PARTE III

AMBIENTAÇÃO



Capítulo 1

CARTAS À METRÓPOLE

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

Da minha viagem à cidade de Piratininga na Terra de Santa Cruz.



serevo no ano da graça de Nosso Senhor de 1650 para dar relato a V.Eminência da minha viagem à cidade de Piratininga, em Santa Cruz, para avaliar o trabalho de catequese feito pelos irmãos de nossa companhia junto à população nativa local.

Parti de nossa terra no ano de 1649 com vontade resoluta e o coração cheio de esperança na sagrada missão de levar a mensagem do Salvador aos desafortunados selvagens do Novo Mundo. A viagem por mar, apesar de cansativa, transcorreu sem incidentes salvo a enfermidade de um marinheiro no qual tive de aplicar diversas sangrias.

O navio aportou por três dias na cidade de Todos os Santos e tive o prazer de conhecer a capital da colônia, a primeira cidade a merecer este nome que por estas terras se construiu. Visitei nossos irmãos e descobri que o trabalho da catequese nessa região já se encontra consolidado e bastante avançado, o que redobrou minhas esperanças.

Partimos para São Vicente fazendo escalas nas prósperas cidades da região Leste da colônia e na bela cidade de São Sebastião.

Aportamos por fim em São Vicente onde despedi-me do gentil capitão e fui visitar nossos irmãos na cidade, os quais ficaram mui felizes em me receber e me prestaram tal ajuda que para sempre lhes serei grato.

A Vila de São Vicente possui mil e poucas almas. Graças ao bom Deus são todos fiéis à doutrina do Salvador.

A Vila, apesar de ainda pequena, é progressista, possuindo um amplo comércio, principalmente de drogas do sertão por produtos da capital. Possui também diversos profissionais competentes e ativos tais como barbeiros, rúbulas, comerciantes, artesãos, etc. Os funcionários públicos cumprem com eficiência e diligência seu dever para com a Coroa e se asseguram de que todos sigam seu exemplo. Infelizmente todo esse progresso tem sido por vezes interrompido pelos ataques daquela escória do mar, os piratas. O atual governador é um homem bom, diligente, pio e devoto, e tem empenhado esforços para proteger a Vila e melhorar a vida de seus habitantes. Até onde pude saber o seu predecessor não goza de igual reputação junto à população local.

Apesar desses cuidados, pude notar a prepotência e os desmandos por parte dos fidalgos, reinóis e burocratas da Coroa sobre o pobre e infeliz populacho, tratado sempre com desprezo mesmo sendo da raça branca. O tratamento dispensado às demais raças é digno de feras e não de cristãos. Até quando, ó Senhor, a praga dessas injustiças há de corroer o espírito de nosso bom povo, principalmente nas colônias onde só há uma autoridade para se apelar e em que confiar? Na Igreja, nossos irmãos confiaram-me que diversos injustiçados tiveram que buscar refúgio nos sertões dessa terra, assim como muitos desafortunados e aventureiros em busca de fama e riqueza.

Em situações como essa, as obras do Príncipe das Mentiras, o inimigo do Senhor, não podiam deixar de estar presentes.

Mesmo aqui, neste Novo Mundo, foram descobertos casos de bruxaria e os responsáveis punidos exemplarmente. Para meu horror, descobri que alguns dos rumores implicavam famílias ricas e de renome e que muitas dessas bruxas e bruxos fugiram para o interior. Minha viagem para Piratininga e o envio de novos padres para esta terra é uma necessidade imperiosa!

Após uma semana em São Vicente uni-me a uma caravana que ia a Piratininga vender e comprar mercadorias. A caravana constituía-se de quatro mercadores a cavalo, eu com um burrico que me foi cedido pelos irmãos, seis guerreiros como segurança, quatro mulas de carga, dez escravos índios, um rastreador mestiço e meia dúzia de agregados que precisavam ir a Piratininga por seus próprios interesses e acompanhavam a caravana pela segurança. A viagem durou cinco dias, durante os quais me inteirei das lendas e crendices locais com os índios e mestiços. Estes me contaram tamanhos desvairios sobre mulas-sem-cabeça, cobras de fogo, meninos com os pés virados, seretas nos rios, mulheres guerreiras, etc... que cheguei a temer pela sanidade dessa gente. O tempo viria a mostrar o quanto me enganara.

No nosso terceiro dia de viagem, os animais tornaram-se muito agitados. O rastreador nos pediu que parássemos e seguiu em frente com dois guerreiros e alguns cães. Segui-os à distância sem perdê-los de vista. O rastreador seguiu cuidadosamente pela trilha quando parou para examinar uns rastros que adentravam a floresta. Subitamente, uma explosão de fúria amarela pareceu irromper da floresta, abatendo-se sobre o infeliz. Ele gritou, embolando-se com a fera pelo chão. Os guerreiros sem poder fazer mira, acudiram em seu socorro brandindo seus facões. A fera largou o pobre homem e arremeteu sobre o guerreiro mais próximo, levando-o ao chão. Os seus companheiros decidiram não se arriscar e dispararam suas escopetas sobre o terrível animal que, urrando, largou o homem. Mortalmente ferido, tentou escapar para a floresta, mas foi morto pelos cães.

Finda a batalha, cuidei dos feridos. O rastreador estava pouco ferido, mas o guerreiro estava um trapo, "resto de onça" como os demais o chamaram.

Depois de cuidar dos feridos fui examinar a fera. Era um enorme felino de incrível porte, devia medir 1,20m de comprimento e pesar uns 100kg de puro músculo. Apreciei suas garras afiadas e presas terríveis e avaliei bem o estrago que era capaz de fazer. Os índios depois me disseram que esses animais podem atacar viajantes solitários ou gado, mas que ataques a caravanas são extremamente incomuns e que portanto o animal deveria estar doente, louco ou possuído por um mau espírito.

O resto da viagem transcorreu sem maiores incidentes e fico feliz em relatar que os bravos rapazes recuperaram-se do ataque da onça.

Piratininga é uma bela vila, com uma população pia e devota das palavras do Senhor e da obras da Santa Madre Igreja. A vila é pequena e humilde, com poucas ruas, todas de barro. Mas seu povo é orgulhoso de si próprio e luta para desenvolver sua região e manter sua vila e casas limpas e asseadas. Há uma forte ética de trabalho, os velhos, enfermos e inválidos são cuidados, mas aos vadios é reservada a expulsão da vila por parte dos moradores.

O principal local de acontecimentos de Piratininga é a praçinha que fica defronte à Igreja e à Câmara Municipal. É nela que são feitas as quermesses, festas religiosas e pronunciamentos públicos.

O povo de Piratininga é bem educado e ordeiro, e mui respeitador das diretrizes da Santa Igreja. Assim, os índios podem circular livremente pela vila, sendo-lhes apenas proibido o consumo de bebidas alcoólicas. E os investigadores da Santa Inquisição, quando vêm de São Vicente, podem trabalhar sem serem perturbados. Contudo, nas fazendas da região ainda são encontrados muitos índios escravizados dos tempos em que o apresamento ainda era permitido. E muitos fazendeiros ainda não estão acostumados, ou conformados, em reconhecer os índios como súditos de El Rei e, portanto, livres. Existem, porém, muitos negros escravos nas fazendas e a política da Igreja com relação à escravidão negra tem tornado a vida muito difícil para os alforriados. Apesar de ter sido este o único meio encontrado pela Igreja para evitar o tratamento desumano antes imposto aos nativos, tenho sérias dúvidas em meu espírito sobre o julgamento do Senhor sobre esta decisão.

(...) Hoje visitei uma das fazendas da região para batizar o filhinho de D. Fernão de Almeida. A fazenda é bonita com vários acres de extensão e as plantações são bem cuidadas. Porém, não pude deixar de notar os maus tratos dispensados aos

escravos negros e índios e apresentar minhas opiniões a esse respeito a D. Fernão. Tivemos uma discussão desagradável e a boa providência me fez encerrar o assunto antes que os ânimos se exaltassem em demastado. Devido a esse incidente, decidi não aceitar o convite de D. Fernão para pernoitar na fazenda e retornar imediatamente para Piratininga. Partimos à noite, eu, minha mula e o mestiço Jaime a pé. Era uma bela noite de lua cheia e Jaime ia meio assustado pelo caminho me falando um sem número de lendas e desatinos sobre monstros e criatura terríveis que infestariam a região e poderiam se abater sobre nós a qualquer instante. Já estávamos a umas três horas da fazenda e a mais duas de Piratininga quando ouvimos um tropel distante na estrada. Jaime, muito assustado, me disse que deveria ser uma mula-sem-cabeça ou o próprio demônio a cavalo. Acalmei-o, mas só por precaução comecei a cantar um hino da Igreja enquanto o tropel vinha se aproximando. De repente, surgiu diante de nós, após uma curva na estrada, um ser hediondo que era, como Jaime descrevera, uma mula preta, sem a cabeça e lançando um fogo infernal pelo pescoço. Jaime ficou pálido pelo terror e correu mais rápido que uma lebre, deixando-me sozinho com a fera. A criatura me encarou e começou a avançar em minha direção. Ergui meus olhos para o céu e fiz uma prece ao Senhor para que acudisse seu servo. Nesse instante, senti uma imensa paz, e como resposta uma Luz Divina emanou do Pai Eterno através do meu corpo e queimou a besta-fera, que fugiu apavorada urrando de dor ante a graça do Senhor Nosso Deus.

Depois que a besta foi embora, me recompus e fiz uma prece de agradecimento ao Nosso Pai e a Jesus, Seu Santo Filho. Ao seguir pela estrada por algumas léguas, Jaime me apareceu da mata e se disse muito surpreso de que eu ainda estivesse vivo e pediu-me que eu lhe falasse do Deus Cristão. Tivemos uma longa conversa ao fim da qual obtive sua conversão à fé do Senhor.

(...) Visitei hoje a aldeia de São Caetano que dista cerca de cinco léguas de Piratininga. Lá fui muito bem recebido pelos índios que me fizeram muitas festas, me recebendo com seu modo curioso que consiste em abraçar o hóspede e chorar efusivamente de alegria pela sua chegada. As crianças faziam uma grande algazarra com suas brincadeiras e imitações dos animais da floresta. Os índios cantaram, dançaram, simularam batalhas e me fizeram um grande banquete de carne de caçatitu, que é um porco do mato, frutas, peixes e diversas aves.

Nessas aldeias, os índios vivem em ocas que são casas mui compridas, medindo de sessenta a cento e cinqüenta metros de comprimento por quinze metros de largura. Nessas ocas vivem cerca de 100 pessoas harmoniosamente em comunidade. Cada oca tem um principal que faz discursos à noite e de manhã, exortando os homens e as mulheres a se esforcarem ao máximo em seus deveres, e lembrando-lhes as glórias obtidas por seus ancestrais. Estes principais são muito respeitados, pode-se dizer que quase venerados, pelos índios, que os seguem sem hesitação. Todos os principais estão submetidos a um grande chefe, o morubixaba, o rei da tribo. Nas tribos não cristianizadas, esta liderança é contrabalançada pela liderança espiritual do pajé, a autoridade máxima em assuntos religiosos.

Para minha alegria, constatei a enorme fé dessa gente na palavra de Nosso Senhor nas aldeias cristianizadas. É comovente ver o profundo sentimento com que se confessam e cumprem os ritos religiosos. Parti no dia seguinte, após ter batizado doze crianças e oficiado três casamentos. Vejo com alegria que nossos irmãos da Santa Igreja têm feito um excelente trabalho nesta região.

(...) Parti com uma bandeira para a Vila do Carmo. O objetivo desta é a troca de mercadorias, e o meu é visitar a Igreja da vila e conhecer mais os mistérios dessa terra. Deixamos Piratininga ao raiar do sol e antes das doze horas já estávamos cruzando as últimas fazendas, tomando o caminho do rio das bandeiras.

Na viagem pelo rio pude observar a bela vegetação da região, com suas árvores imponentes, flores diversas, arbustos e plantas aquáticas. Vi diversas aves e macacos pelas árvores e ao cair da tarde um dos caçadores pegou uma anta que bebia à beira do rio. Por sorte ele não teve que disputá-la com os jacarés que infestam os rios da região. Os guias me asseguraram que estes terríveis répteis não costumam atacar barcos, só o fazendo se enlouquecidos pela dor, doença ou fome. Apesar dessas palavras, segurava-me com força à canoa cada vez que um desses monstros passava perto. Não quis correr nenhum risco de ter

que me haver com um deles dentro d'água. Os nativos riem-se de meus medos e me disseram que muito mais terríveis que os jacarés são as piranhas, os terríveis peixes que atacam em cardumes quando sentem o cheiro de sangue na água, pois em outras circunstâncias são inofensivas. Para demonstrar-me seu ponto, amarraram uma carne ensanguentada em um bastão e mergulharam-na n'água. Por instantes nada aconteceu, e então, de repente, dezenas desses peixes ferozes pareceram surgir do nada. Em poucos instantes um grande peso de carne havia desaparecido. É desnecessário dizer que me agarrei ainda com mais força à canoa.

(...) Teremos que parar por alguns dias em uma aldeia à beira do rio das Minas, apesar desta ainda não ter sido cristianizada, pois diversos homens de nossa bandeira encontram-se abatidos pela terrível febre do sertão. Esta febre é mais perigosa que qualquer uma das feras dessas matas e tem resistido a praticamente todos os meus esforços para debelá-la.

(...) Fomos mui bem recebidos pelos nativos e constatei que a aldeia segue os mesmos padrões da outra por mim já descrita. O capitão de nossa expedição comunicou nossa situação ao morubixaba e ofereceu-lhe pagamento pelo seu auxílio. O morubixaba nos concedeu abrigo e alimentos e ordenou ao seu pajé que nos auxiliasse no tratamento aos doentes. Por mais que me parecesse odiosa a idéia de ver um pajão tratando a bons cristãos não pude deixar passar a oportunidade de me aprimorar nos costumes e tradições nativas desta terra.

Os pajés, devido ao seu papel religioso e seus poderes mágicos, detêm considerável poder político nas aldeias. Acredito que os poderes concedidos a esses pajés foi o meio que Nosso Senhor encontrou para dar um mínimo de consciência espiritual a este povo até que as verdadeiras palavras do Senhor chegassem a estas terras.

Conversei muito com o Pajé Topé desta aldeia. Ele me falou das lendas e tradições de seu povo, demonstrou-me seus poderes que acredita que lhe foram concedidos por Tupã e me disse sua opinião sobre os homens brancos. Tivemos um interessante debate sobre a fé cristã, no qual afirmei ser o verdadeiro nome do Deus Jeová e lhe demonstrei os dons divinos concedidos aos seus Sacerdotes.

Após cinco dias de estadia, quase todos os enfermos se recuperaram, menos dois que tivemos que enterrar com os devidos ritos, e partimos para a Vila do Carmo.

(...) A Vila do Carmo é mui pequena. Na verdade constitui-se em uma vila de mineiros que ainda não encontraram muito o que minerar. As descobertas iniciais de prata trouxeram muitos aventureiros a este lugar. Ouvem-se por aqui histórias de que em Vila de Boa Sorte foi descoberto ouro, e sobre muitos ambiciosos que têm decidido se arriscar em uma região tão inóspita e selvagem.

Em Vila do Carmo temos uma pequena igreja, e nossos irmãos aqui esforçam-se em trazer consolo espiritual a esta pobre gente, pois onde há promessa de riqueza fácil através do ouro e da prata há sempre oportunidade para a obra do maldito.

Daqui, nosso destino é o Forte Albuquerque, na região dos alagados, chamada de pantanal.

(...) Hoje acampamos na margem oeste da confluência dos rios Comprido e Curupai, após quinze dias de viagem desde que deixamos a Vila do Carmo. Já estamos na época das chuvas, o que tem tornado nossa viagem cada vez mais penosa, pois os rios estão caudalosos e a terra lamacenta. Graças ao bom Deus hoje não choveu, e como ficaremos acampados por três dias, aproveitarei o dia de amanhã para cuidar dos enfermos e o terceiro dia para explorar as belezas da floresta desta área.

(...) V. Eminência não acreditará nas incríveis experiências pelas quais passei, e que agora começo a narrar, devido à piedade infinita do Senhor, pois só Ele poderia ter me preservado através dos perigos que enfrentei.

Começarei pelas desventuras que passei durante o pequeno passeio que fiz pela floresta no nosso terceiro dia de acampamento. Ansioso como estava por conhecer melhor a fauna e a flora desta terra, fiz-me surdo às advertências dos rastreadores da bandeira e adentrei a floresta por duas ou três léguas. Inicialmente a experiência me foi encantadora. Vislumbrei a bela obra do Senhor através dos pássaros de canto sem igual, da graça de pequenos macacos a pular de galho em galho, da miríade das flores e vegetação luxuriante. Repentinamente, uma terrível tempestade abateu-se sobre a floresta, surpreendendo-me por

completo. Desnortezado, segui às cegas pela floresta, tentando encontrar de volta o caminho da bandeira. Foi quando ouvi o barulho do rio e decidi seguir nesta direção para, seguindo-lhe as margens, alcançar o acampamento.

Porém, quando me aproximava do rio, senti subitamente o chão faltar-me e deslizei ferozmente por uma encosta, indo cair nas turbulentas águas do rio. Vi-me sendo impietosamente arrastado pela correnteza sem poder fazer nada mais do que rezar para o Senhor. Para meu horror, constatei que minha mão esquerda sangrava e a terrível lembrança das piranhas assaltou-me de imediato. Apesar do perigo muito mais imediato de afogamento, só me ocorria o medo de ser devorado por esses peixes. Para minha salvação, vi um tronco à frente pendendo de uma das margens do rio e a ele me agarrei com todas as minhas forças. Rezando uma prece de agradecimento à Santíssima Virgem Maria, usei o tronco como apoio e cheguei à margem. Descansei alguns minutos para me refazer e comeci a subir o rio pela margem.

Após caminhar por quase uma hora, comeci a ouvir ruídos estranhos vindo da floresta e, para me acalmar, fiz uma prece pedindo a proteção do Senhor. Caminhei por mais alguns minutos e, de repente, ouvi que algo se aproximava de mim através da floresta. Com o suor escorrendo pelo rosto, virei-me na direção do ruído e vi uma garra peluda surgir dentre as folhagens. Tentei escapar correndo pela floresta mas um terrível golpe me jogou no chão. Virei-me e vi uma fera descomunal, similar a um homem peludo de uns três metros de altura com presas e garras enormes. Imediatamente invoquei a proteção do Senhor e senti uma luz divina emanar de meu corpo, atingindo a criatura. Para meu terrível espanto, a criatura nada sofreu, ficando apenas um pouco confusa. Encomendei então minha alma ao senhor e resignei-me ao terrível destino que me aguardava. Foi quando ouvi um cântico vindo da floresta. A fera virou-se na direção de onde vinha o som e, de repente, uma forte explosão de luz e chamas atingiu-lhe o rosto. A besta desequilibrou-se e caiu urrando de dor. Da mata surgiram dois negros, um deles parecia ser um guerreiro, o outro parecia em transe e murmurava algo. De repente, na mão do segundo, surgiu um brilho intenso que se transformou em uma espada. Então, com um grito terrível, ele avançou e cortou a cabeça da fera com um só golpe.

Os dois negros se aproximaram de mim, me ajudaram a levantar e perguntaram quem eu era e se estava bem. Contei-lhes meus infortúnios e eles se ofereceram para me conduzir de volta ao acampamento. Conversamos enquanto seguíamos pela floresta e meus salvadores identificaram-se como Lunta, um poderoso feiticeiro de ferro e fogo, e N' Muna, um sacerdote de seu povo. Quando lhes perguntei onde moravam eles mudaram habilmente de assunto, informando-me que a fera da qual haviam me salvado era um Mapinguari, como os índios a chamam. Como também não quiseram me acompanhar até o acampamento, deixando-me próximo a ele, deduzi que deviam ser membros de um quilombo, fortificações construídas por escravos fugidos, das quais tanto se ouve falar. Existem histórias de que em algumas regiões desta terra os negros conseguiram reproduzir fielmente os reinos nos quais viviam na sua terra natal.

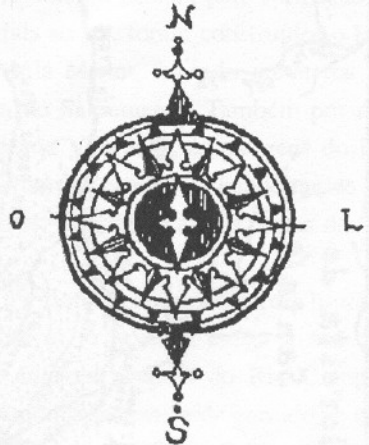
Quando cheguei ao acampamento, fui recebido com alegria e surpresa pelos companheiros que estavam muito preocupados com minha demora em retornar. Amanhã seguiremos para o Forte de Albuquerque, atravessando uma região habitada por índios perigosos.

(...) Com a graça de Deus, conseguimos chegar ao forte perdendo apenas dois homens para os perigos da floresta. Envio a V. Eminência as cartas contendo os relatos de minhas viagens até este dia através de um irmão que está seguindo com uma bandeira para São Vicente.

Despeço-me, rogando pelas graças do Senhor para todos os nossos irmãos e fiéis, e confiante de que a proteção divina há de me acompanhar nas viagens que ainda me restam fazer.

Seu humilde servo,
Bernardo Paes Freire

⊙ Vilas grandes
 ○ Vilas pequenas



Capítulo 2

A TERRA DE SANTA CRUZ

A Terra de Santa Cruz foi descoberta por navegadores castelanos no ano de 1489. Era apenas uma embarcação pesqueira que perdeu o rumo quando voltava do Continente Negro a caminho de casa. A primeira expedição oficial que aportou nas novas terras vinda do Velho Mundo chegou apenas em 1492, na Península de Perlezuela.

Os povos desenvolvidos do Velho Mundo (francos, castelanos, lusitanos, romanos, flandrinos, bretões) já haviam desbravado as terras do oriente e quase todo o Continente Negro, ao sul. A descoberta de Santa Cruz veio apenas confirmar as suspeitas de que havia outras civilizações além do oceano. A única decepção foi a inexistência de um povo mais avançado e muito mais antigo, que seria responsável pelo desenvolvimento das culturas já conhecidas. Por enquanto, essa crença permanece sendo apenas uma lenda.

De 1489 até 1650 (tempo presente para os personagens do jogo) outras terras e outros povos foram descobertos, mas é a Terra de Santa Cruz que vai nos interessar, pois é nela que os jogadores viverão as mais emocionantes aventuras.

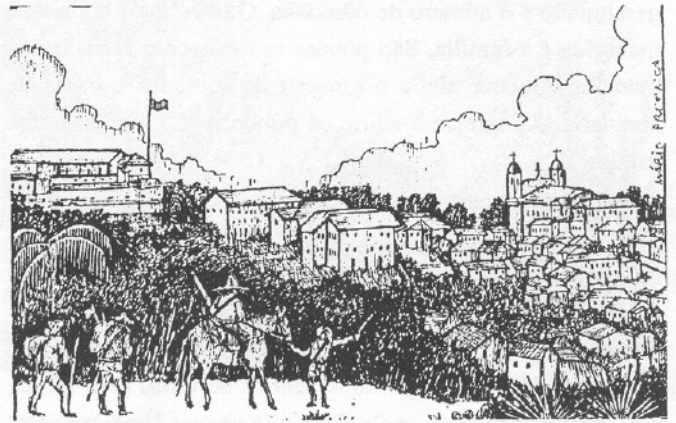
A) AS REGIÕES

As terras por onde o padre Bernardo Paes Freire esteve e sobre a qual escreveu em seus relatos à Metrópole se encontram na região dos bandeirantes, onde se passam as aventuras do RPG *O Desafio dos Bandeirantes*. Nos próximos capítulos, serão apresentados aos jogadores as tribos indígenas, os animais, os monstros e criaturas que habitam essa região.

Lançaremos, futuramente, módulos que possibilitarão a realização de emocionantes aventuras em outros cantos da Terra de Santa Cruz, incluindo uma descrição detalhada de cada lugar, suas cidades, histórias, costumes e habitantes. Por enquanto, faremos uma breve apresentação de todas as regiões, inclusive a dos bandeirantes, para que o jogador tenha uma idéia do mundo que o cerca.

REGIÃO dos BANDEIRANTES

Região sudeste da Terra de Santa Cruz. Foi colonizada pelos lusitanos a partir das vilas de São Sebastião e São



Vicente. Com o tempo, o crescente número de fazendas e feitorias ligou, por terra, São Sebastião ao leste de Santa Cruz, dando origem à Vila da Rainha e Vila Nova. Enquanto isso, partindo de São Vicente, grupos exploratórios fundaram a cidade de Piratininga, uma das mais importantes da região. No litoral, se desenvolveu uma forte comunidade pesqueira. Boatos sobre a descoberta de ouro além da Serra das Bandeiras estimulou várias caravanas para interior, que ergueram as vilas do Carmo e da Boa Sorte. Até o momento, só foi confirmada a existência de minas de prata e cobre.

Em pouco tempo, por mar, os lusitanos foram mais para oeste, fundando a Vila de São Gabriel e a Vila de São Francisco do Sul, na ilha de mesmo nome, onde foi construído um importante colégio jesuíta, para formação de padres e sacerdotes. Mais ao sul, foram construídos o Forte de Santa Catarina e a Vila Mirim, fazendo prever os futuros conflitos na Colônia do Sacramento. Também por motivos estratégicos, foi fundada Vila Rica, às margens do Rio das Quedas, de onde partiam as principais bandeiras de apresamento que atacavam as Missões Maoáris, antes do Tratado de Santa Luzia.

Uma magnífica floresta cobre as serras litorâneas e, apesar do clima tropical, o inverno chega a ser bastante rigoroso em alguns lugares. Depois do Rio Comprido, a paisagem predominante passa a ser a de cerrados e campos, até o início da Floresta de Santa Cruz. O Planalto Central é uma região bem seca, cheia de terrenos arenosos. Às mar-

gens do Rio Comprido se encontra a maior concentração de índios maoáris em terras lusitanas. A Serra das Bandeiras apresenta as maiores altitudes da região, sendo o Monte da Neblina (3.500 metros) seu ponto culminante.

As vilas dessa região são formadas por não mais que vinte ruas de terra estreitas e tortuosas. As casas possuem alicerces de pedra e cal, paredes de taipa e telhas romanas. A diferença entre uma casa de gente rica e de gente pobre geralmente é o número de cômodos. Quanto mais cômodos, mais rica é a família. São poucas as casas com assoalho de madeira e menor ainda o número de sobrados e casas de alvenaria. As igrejas e edifícios públicos são melhor construídos.

Grande parte das bandeiras partem de Piratininga. Com o Tratado de Santa Luzia, que proíbe o apresamento de índios, seus principais objetivos passaram a ser a exploração do território e descoberta de riquezas. Uma bandeira varia de tamanho de acordo com sua importância, podendo ser organizada por um importante senhor de terra, pela Igreja, pelo governo local ou pela Coroa Lusitana. Uma bandeira normal é composta por cerca de quarenta homens, divididos em lanças (grupos) de sete, além de centenas de índios, geralmente jaguaris, recrutados para ajudar no transporte de carga e na caça.

REGIÃO LESTE

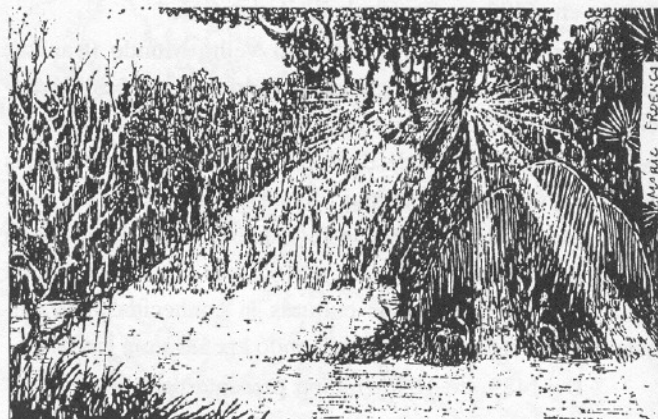
Onde se encontram os primeiros povoados lusitanos. A colonização se iniciou às margens da Baía Santa e foi crescendo rumo ao norte. Suas vilas são as mais prósperas da colônia. A Vila de Todos os Santos, Vila Bela e Vila Maria chegam a ter entre três mil e cinco mil habitantes. Seu comércio é intenso e a produção de matéria-prima abundante, com destaque para cana-de-açúcar, algodão e mandioca. A criação de gado também se desenvolveu muito nos últimos anos. Sua população e fazendas se concentram

no litoral, pois o interior é desértico, totalmente inóspito.

A invasão de Flandres, na região de Vila Maria, serviu para tornar a população mais ativa e politizada. Alguns movimentos revoltosos começam a surgir nessa área.

Ilha de Santa Helena

Conquistada pelos francos em 1550. É uma enorme ilha tropical de solo fértil e extremamente quente. O norte da ilha apresenta uma vegetação mais inóspita, espinhenta, rica em pequenos arbustos e pântanos. Alguns índios habitam suas montanhas, convivendo pacificamente com os francos, mas sem nenhuma integração.

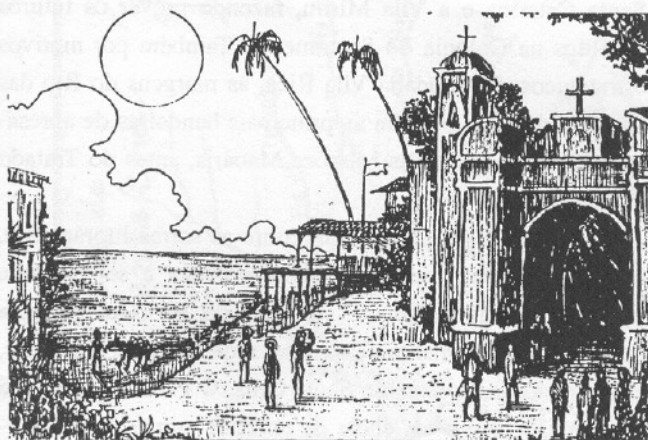


A GRANDE FLORESTA

O norte das terras lusitanas em Santa Cruz é tomado por uma gigantesca e quase impenetrável floresta e por uma fabulosa rede fluvial. É a Floresta de Santa Cruz. O homem branco não pode dar um passo além das margens dos rios sem o auxílio de um guia indígena. Em seu interior vivem inúmeras tribos, diversos monstros e criaturas, e várias lendas. Suas margens são disputadas palmo a palmo pelas missões lusitanas e castelanas, que conseguem sobreviver em duríssimas condições.

Os lusitanos tomaram a frente na batalha territorial fundando a Vila de São José do Rio Preto, além de serem beneficiados por algumas tribos terrivelmente hostis e organizadas que habitam o oeste da floresta e os terrenos acidentados do norte, por onde penetram as expedições castelanas.

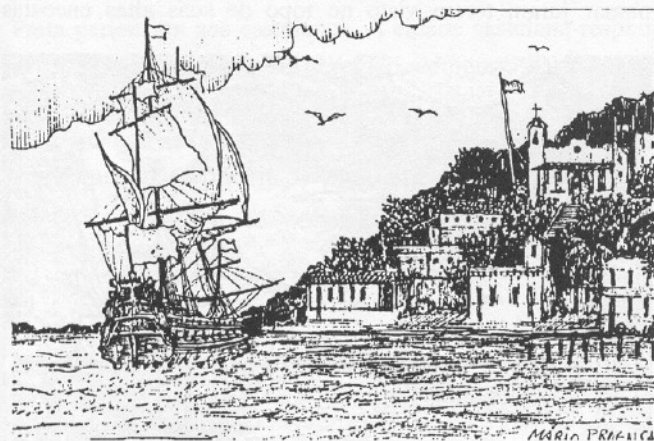
O Rio Santa Cruz, que nasce na Cordilheira do Sol, cortando toda floresta até desaguar na Grande Baía, verdadeira terra de ninguém, é a principal via de transporte da região. Fora a cidade de Nova Jerusalém e duas valorosas fortificações, a Grande Baía é infestada por corsários dos mais diferentes reinos do Velho Mundo. O seu tamanho e o sem número de pequenas ilhas que abriga facilitam os ata-



ques piratas e a criação de diversos esconderijos e rotas de fuga, fornecendo um grande quebra-cabeça para as marinhas lusitana e castelana.

REGIÃO NORTE

Vai da Península de Perlezuela até a Baía de Tumbes e os limites da Cordilheira Setentrional. Foi a primeira área colonizada da Terra de Santa Cruz. Ocupada pelos castelhanos, as generosas minas de ouro escondidas em suas montanhas e as pequenas mas produtivas áreas agrícolas fizeram com que proliferassem na região cerca de trinta vilas, sendo as mais importantes: Tumbes, às margens da baía de mesmo nome; Ica, acima do vale de Ocanã; Nuñoa, na parte mais rica da Cordilheira Setentrional; e Concepción, porto mais importante da costa norte, responsável pelo escoamento de grande parte da produção local. A costa norte é a que mais sofre com os ataques dos corsários, devido à sua riqueza e proximidade da Grande Baía.

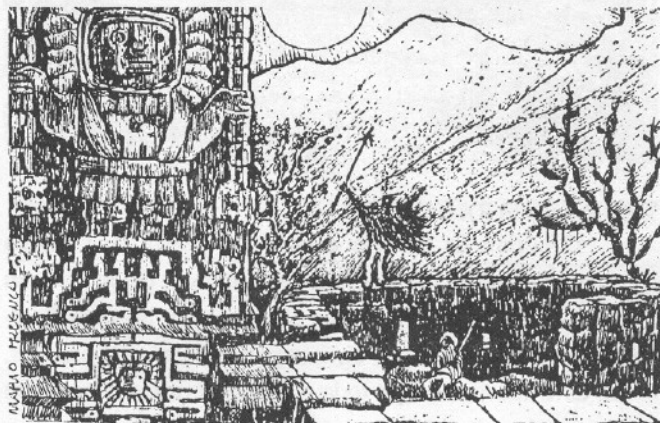


A Cordilheira Setentrional apresenta grandes altitudes, chegando a atingir mais de cinco mil metros. Em suas vilas e minas, os castelhanos ainda utilizam escravos indígenas, oriundos de tribos menos desenvolvidas do Império do Sol. Os vales entre a Cordilheira Setentrional, a Serra Labrada e a Serra dos Caribas, por onde corre o Rio Bolívar, são, em sua grande parte, compostos por pântanos e terrenos lodosos cobertos por arbustos espinhosos e impenetráveis que se misturam à Floresta de Santa Cruz. As encostas da Cordilheira Setentrional junto à floresta são bastante íngremes e acidentadas.

O IMPÉRIO do SOL

A cordilheira vai descendo e se alargando cada vez mais, formando a Cordilheira do Sol, onde habita a principal

nação indígena de toda a Terra de Santa Cruz, os Illimanis, que têm o Sol como Deus Supremo. Por serem mais organizados e desenvolvidos que as demais tribos, os Illimanis dominaram toda a Cordilheira Setentrional e Ocidental, incluindo os povoados do litoral e algumas nações da Floresta de Santa Cruz.

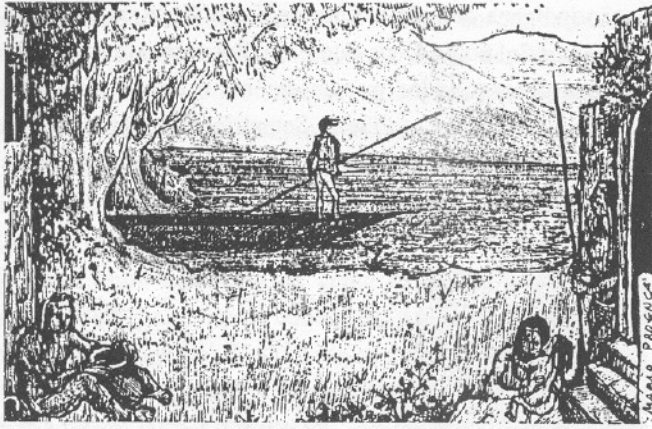


As cidades do Império, encravadas nas mais altas montanhas do continente, nada devem em grandiosidade às cidades de Castela. Um paraíso de ouro entre florestas, rochas e neves. Levados às montanhas por histórias contadas pelos índios do Deserto de Nasca e do norte, os castelhanos não tiveram dificuldade em dominar os illimanis, pois o Império enfrentava uma guerra civil. Várias cidades cresceram no litoral, sendo Alcazar a capital administrativa da região

Mesmo dominados, os illimanis resistem em assimilar a cultura branca. Há rumores de algumas cidades que descansam sobre picos inatingíveis, ainda desconhecidas pelos colonizadores. Grande parte da Cordilheira Oriental permanece inexplorada, tal é o rigor do clima e do relevo, permitindo várias lendas, como sítios assombrados e vales perdidos.

Ninho de Deus

Assim chamada pelos navegadores tal é a sua altura; essa ilha é um estranho prolongamento da Cordilheira Ocidental, formada por montanhas de cinco e seis mil metros que se erguem das águas sem fornecer abrigo aos navegantes. O pequeno canal que a separa do continente é de águas revoltas, obrigando os navios a fazerem uma volta pelo mar aberto para prosseguir viagem. O mar ao sul do canal permanece bravio até a Península Huayana, conhecido como Costa Brava.



TERRA dos ARAUCOS

O portão de entrada dessa terra paradisíaca é uma enorme baía conhecida como Baías Gêmeas, devido ao seu formato. Suas águas tranqüilas são um convite para qualquer embarcação que por lá navegue. A terra dos araucos, nome da tribo que ocupa toda a região, é formada por um fértil planalto situado entre as cordilheiras e o mar. Seu clima é ameno e as florestas pouco densas. A fertilidade do solo promete colheitas mais generosas que as do leste lusitano, mas os castelanos enfrentam um grande obstáculo: a forte resistência dos araucos.

Assustados com as armas dos invasores, os índios recuaram para o interior e permitiram que os castelanos se espalhassem na região e construíssem sete vilas, sendo duas delas, Temuco e Calama, as duas principais cidades dos araucos — simples, mas bem construídas. Porém, poucos anos depois, os índios prepararam uma forte reação, retomando quase metade do território e suas duas cidades, limitando o domínio castelano até as margens do Rio Maule.

O relevo é um dos principais trunfos dos índios. A Cordilheira do Sol e a Cordilheira Ocidental formam um intransponível paredão. São montanhas rochosas que superaram os quatro mil metros de altura e terminam subitamente no planalto, não havendo um desnível, um acesso conhecido. Lá se encontram as maiores quedas d'água de todo o mundo.

As terras ocupadas pelos castelanos são cercadas pela Cordilheira Central, de terreno bastante árido, mas de altitude menos elevada e encostas menos íngremes.

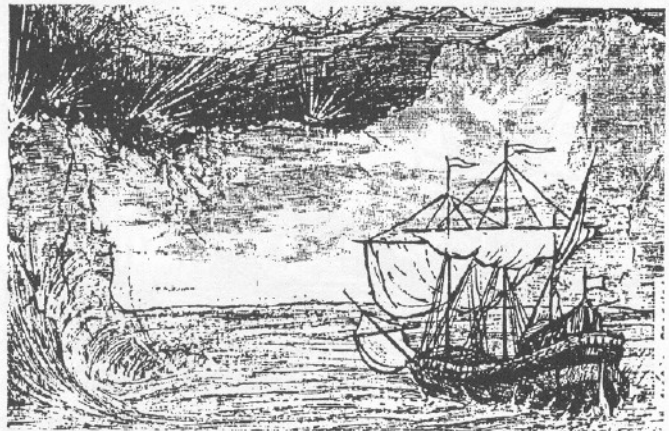
Outro obstáculo às ambições castelanas é a aparente ausência de qualquer riqueza mineral nestas terras.

EXTREMO SUL

Abaixo das Baías Gêmeas, contornando a Península Rochosa, se encontra uma região inexplorada, coberta por uma floresta temperada e um litoral repleto de reenclanças, ilhas e fiordes, que exibem aos navios uma maravilhosa paisagem. Esta região, apesar de bela, é pouco conhecida e nada se sabe sobre seus possíveis habitantes. Abalados pela batalha com os araucos, os castelanos apenas construíram um porto na Ilha de Santa Inês, aparentemente desabitada. Erguendo-se além dos pinheiros, está a Cordilheira Meridional, que vai até o extremo sul da Terra de Santa Cruz. Na maior parte do ano, é coberta de neve e até o momento foi pouco explorada, apenas na vertente leste.

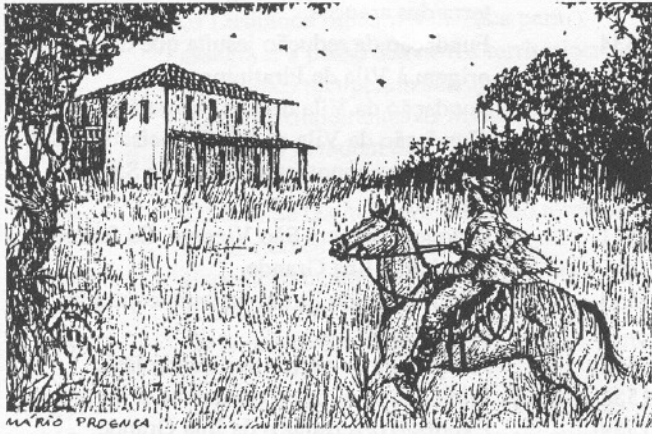
Bem afastadas do litoral, se encontram as Ilhas do Diabo, evitadas pelos marinheiros, onde foram avistadas estranhas construções, sem nenhum indício de vida humana.

Seguindo a costa, passando pelo estreito que separa o continente da Ilha do Gelo, cujo nome já diz tudo, se chega à Costa dos Espíritos. Os navegadores que por lá ousaram passar juram terem visto no topo de suas altas encostas



enormes sombras que soltavam labaredas pelos olhos e, à medida que o barco se afastava, sumiam em meio a uma espessa névoa vinda de lugar nenhum.

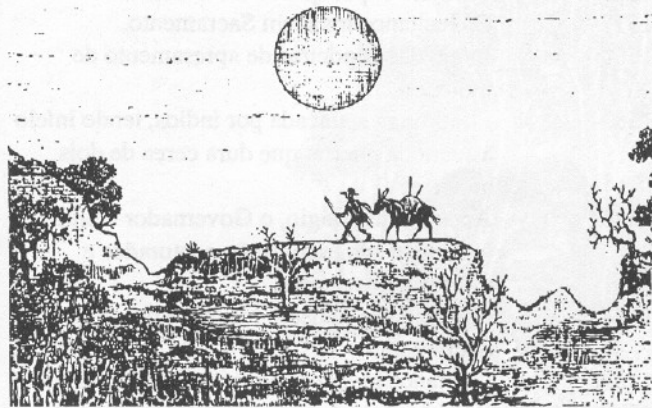
As terras situadas entre a Cordilheira Meridional, a Costa dos Espíritos e, ao norte, o Rio Sur, são conhecidas como o Planalto das Visões. É um território mágico, temido e evitado insistentemente pelos exploradores castelanos e guias indígenas. São extensos e ondulados planaltos onde os primeiros ventos da manhã parecem trazer vozes e espíritos capazes de provocar visões naqueles que por lá se aventuram. Dizem, ainda, que uma enorme e solitária fera vaga sem destino em suas terras há milênios. Os índios dos pampas avisam que é melhor que as criaturas que lá habitam permaneçam desconhecidas pelos simples mortais.



OS PAMPAS

Região que vai do Rio Sur até a Serra dos Colonos, constituída basicamente por longos campos, excelentes para a criação de gado e cavalos. A área próxima à Cordilheira Central é mais propícia à criação de ovelhas. As terras situadas entre a Serra dos Colonos, Rio Comprido e Lago Arenas pertencem aos lusitanos. As terras ao sul e à leste do Rio da Prata pertencem aos castelanos. A cidade castelana responsável pela colonização dessa região, composta basicamente por estâncias isoladas, é a Vila de Santa Fé.

O que mais caracteriza a região é o conflito de terras. Por enquanto, as principais vítimas dessa guerra são os habitantes da Colônia do Sacramento, todo ano invadida por um exército diferente.



CENTRO-SUL

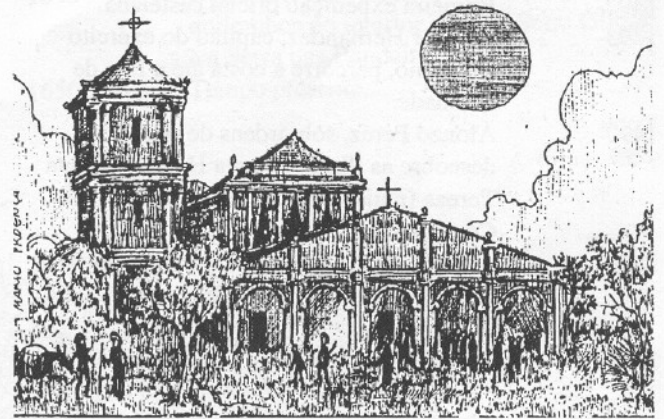
Território castelano onde se encontra a maior cidade da Terra de Santa Cruz, verdadeira representante cultural e administrativa da metrópole: a Cidade Real. Sua importância estratégica no conflito territorial com os lusitanos lhe permite uma grande concentração militar. É também a capital religiosa da colônia, simbolizada pela majestosa Catedral

de Assunción, responsável pelo controle de inúmeras e pequenas missões que se espalham ao norte da região, entre o pantanal e a Cordilheira do Sol.

Entre essas missões e a Cidade Real está o Gran Chaco, uma área de vegetação rasteira, árvores tortuosas, arbustos espinhosos e clima muito seco, semelhante aos desertos do leste de Santa Cruz. Nas margens do Rio da Prata, a paisagem varia entre savanas e alagados, havendo muitas vilas ao sul, rio abaixo, até os pampas.

AS MISSÕES

Há diversas missões espalhadas pelo interior da Terra de Santa Cruz. São, em sua maioria, pequenos povoados



erguidos precariamente no meio da mata com o objetivo de catequizar os nativos. Mas, às margens do Rio Comprido, três conjuntos de missões de origem castelana se desenvolveram a ponto de formarem uma cidade cada uma, compostas por padres, índios e mestiços.

Localizadas bem na fronteira dos territórios em conflito, essas missões sofreram muitos anos com constantes invasões militares e de bandeiras de apresamento. Acabaram sendo beneficiadas pelo Tratado de Santa Luzia, que proíbe os lusitanos de utilizarem o índio como escravo. Fiéis aos seus objetivos pacíficos e religiosos, mas cansados das frequentes invasões, os sacerdotes jesuítas transformaram suas missões em verdadeiras fortalezas militares, constituindo um país independente voltado à religião, à agricultura e à defesa de suas terras.

As missões:

- *Missões Maoáris* — perto de Vila Rica, eram as principais vítimas das bandeiras de apresamento lusitanas. Sua população é composta por índios maoáris convertidos à fé cristã.

• *Missões das Grandes Quedas* — próximas a um magnífico conjunto de cataratas formadas no encontro do Rio Comprido com o Rio das Quedas, são as menores e mais humilde das três.

• *Missões dos Povos Livres* — são as maiores de todas. Apesar da origem castelana, se localizam nos pampas lusitanos, enfrentando grandes problemas com o conflito territorial. Seu poderio militar chega a causar desconforto às duas colônias.

B) CRONOLOGIA HISTÓRICA DA TERRA DE SANTA CRUZ

1489- Descoberta do novo continente pelos castelanos.

1492- Primeira expedição oficial castelana.

1493- Alcazar Hernandez, capitão do exército castelano, percorre a costa até a Ilha de Trindade.

1499- Alonzo Perez, sob ordens de Alcazar, descobre as ilhas de Santa Helena e Santa Tereza (mais tarde chamada de Ilha dos Corsários).

1500- Alcazar chega à Baía de Tumbez e ouve os primeiros relatos a respeito do Império do Sol.

1501- Diogo Álvares da Cunha chega à Baía Santa e a declara propriedade da Coroa Lusitana.

1503/4/5- Alcazar chega ao Deserto de Nasca e parte a procura do Império do Sol. Enquanto isso, Alonzo Perez descia a costa e chegava às Baías Gêmeas com apenas uma caravela, perdendo as outras duas no canal do Ninho de Deus.

1503/1510- Viagens exploratórias lusitanas. Da Ilha Nossa Senhora do Amparo até o Golfo de Santa Cruz.

1504- Tratado de Toledo reparte as terras ainda não descobertas entre a Lusitânia e Castela.

1516- Alcazar chega a Tiahuanaco, capital do Império Illimani.

1517- Alonzo Perez chega à Ilha do Gelo e retorna para se encontrar com Alcazar.

1520- Ano dos primeiros ataques piratas na costa norte de Santa Cruz.

1528- Início da colonização efetiva do litoral lusitano. Fundação de Vila Bela e Vila de Todos os Santos.

1529- Fundação da Vila de São Vicente

1530- Alcazar domina os Illimanis.

1531- Nova expedição castelana chega à foz do Rio Colorado e percorre a Costa dos Espíritos. Alonzo Perez retorna às Baías Gêmeas para dar início à colonização da

terra dos araucos.

1534- Fundação da redução jesuíta que dará origem à Vila de Piratininga.

1540- Fundação da Vila de São Sebastião.

1549- Fundação da Vila de São Francisco do Sul.

1550- Os francos conquistam a Ilha de Santa Helena.

1551- Ataque pirata em São Vicente. Os francos invadem a Ilha Grande.

1553- Fortificação do litoral lusitano contra os piratas.

1555- Ataques de corsários na Grande Baía.

1558- Início da colonização castelana nos pampas.

1559- Expulsão dos francos da Ilha Grande.

1560- Primeira guerra contra os índios em Piratininga.

1562- Expedição exploratória desaparece no Planalto das Visões.

1565- Fundação da Cidade Real.

1566- Início da guerra com os araucos. Fim da guerra com os índios em Piratininga.

1567/1568- Expedição de Francisco Rivera parte de Alcazar (vila) em direção à Floresta de Santa Cruz, percorrendo todo o curso do Rio Santa Cruz.

1570- Fundação de Colônia do Sacramento.

1571- Dez pessoas são julgadas e condenadas por bruxaria em São Sebastião.

1572- Ilha de Santa Tereza vira Ilha dos Corsários.

1573/1576- intensificam-se os ataques piratas nas costas de Santa Cruz. Fundam-se as Missões do Rio Comprido.

1575- Primeira expedição às Ilhas do Diabo.

1577- Os lusitanos invadem Sacramento.

1580- Início das bandeiras de apresamento de índios.

1583- Piratininga é atacada por índios, tendo início a segunda guerra, que dura cerca de dois anos.

1586- Após um naufrágio, o Governador Geral lusitano e sua escolta são capturados e mortos pelos acritós.

1587- Castelanos expulsam lusitanos de Sacramento.

1588- Lusitanos invadem novamente Sacramento.

1589- Robério Reis descobre enormes minas de prata na Serra Grande. Quando a Coroa lhe nega o direito sobre as minas, ele desaparece levando consigo a localização exata das jazidas.

1590- Surgem os primeiros quilombos. Choques isolados entre exploradores lusitanos e castelanos na região do Rio Comprido, violando o Tratado de Toledo.

1591- Invasões militares nas missões.

- | | | | |
|-------|--|-------|--|
| 1593- | os Lusitanos fundam Vila Rica para assegurar a posse dos novos territórios. | 1625- | Intensificam-se os ataques às missões. |
| 1594- | Castelanos recuperam sacramento. | 1630- | É assinado o Tratado de Santa Luzia, proibindo o apresamento e escravização indígena em terras lusitanas. |
| 1595- | Ataques bandeirantes às Missão Maoáris. | 1631- | Aumenta o tráfico de negros escravos. |
| 1597- | Lusitanos invadem Sacramento pela terceira vez. | 1633- | Líderes de bandeiras de apresamento são presos e condenados. |
| 1600- | Tratado de Gavres revê a divisão territorial, ampliando os domínios lusitanos. | 1634- | Fim da invasão de Flandres. |
| 1602- | Expedição bandeirante funda o Forte Albuquerque. | 1638- | Descoberta de minas de prata e ouro. É fundada a Vila do Carmo, mas é encontrado pouco ouro. O Rio do Carmo passa a se chamar Rio das Minas. |
| 1603- | Os bandeirantes chegam à Floresta de Santa Cruz. | 1640- | Intensificam-se as bandeiras mineradoras. |
| 1609- | Sacramento volta às mãos dos castelanos. | 1642- | É fundada a Vila da Boa Sorte. |
| 1615- | O Reino de Flandres invade e conquista o litoral leste de Ponta Negra até Nossa Senhora das Neves. | 1644- | Execução de ladrões que atacavam as caravanas que vinham das minas. |
| 1618- | Bandeira de Martim Leão encontra estranhas ruínas na vertente leste da Cordilheira do Sol. | 1646- | Rumores sobre a existência de enormes quilombos no interior, entre a Serra Grande e a Serra das Bandeiras. |
| 1620- | Começam as revoltas contra a invasão de Flandres. | 1650- | Tempo presente. |



Capítulo 3

TRIBOS INDÍGENAS

Neste capítulo, descreveremos as principais tribos que habitam a região da Terra de Santa Cruz onde atuam os bandeirantes. Devido aos diversos tipos de tribo, resolvemos dividi-las em três categorias:

• *tribos amistosas* — são as tribos que mais se relacionam com o invasor branco. Não são necessariamente amistosas, podendo haver alguns conflitos, mas o comportamento geral é de cooperação ou neutralidade. Recomendamos ao jogador que crie um personagem da raça indígena que escolha uma das tribos deste grupo. Dessa forma, ele garantirá melhor trânsito na região e melhor relacionamento com os outros membros do grupo.

• *tribos hostis* — são tribos que se mantêm em constante conflito com os brancos ou que evitam o contato com eles a qualquer custo. A maior parte também mantém uma postura hostil em relação às outras tribos. Nada impede que o jogador escolha uma dessas tribos para seu personagem índio, mas isso poderá trazer problemas de interpretação e, principalmente, de sobrevivência.

• *tribos especiais* — são tribos não muito numerosas e que geralmente habitam uma área limitada. Algumas apresentam constituição física excepcional e outras são quase ou completamente desconhecidas. Por esses e outros motivos, só podem ser controladas pelo mestre do jogo, estando vetadas aos jogadores.

A) TRIBOS AMISTOSAS

Caiapunas

Tribo que habita o sul das terras lusitanas (parte da Serra da Colônia até os pampas castelanos). São índios pouco amistosos, porém, a relação com os colonizadores varia muito de vila para vila. São fortes e muito resistentes, causando muitos problemas quando hostis. Movimentam-se com grande destreza pelos campos, se tornando praticamente invisíveis aos inimigos. Uma de suas fraquezas é a falta de união.

Huaripunus

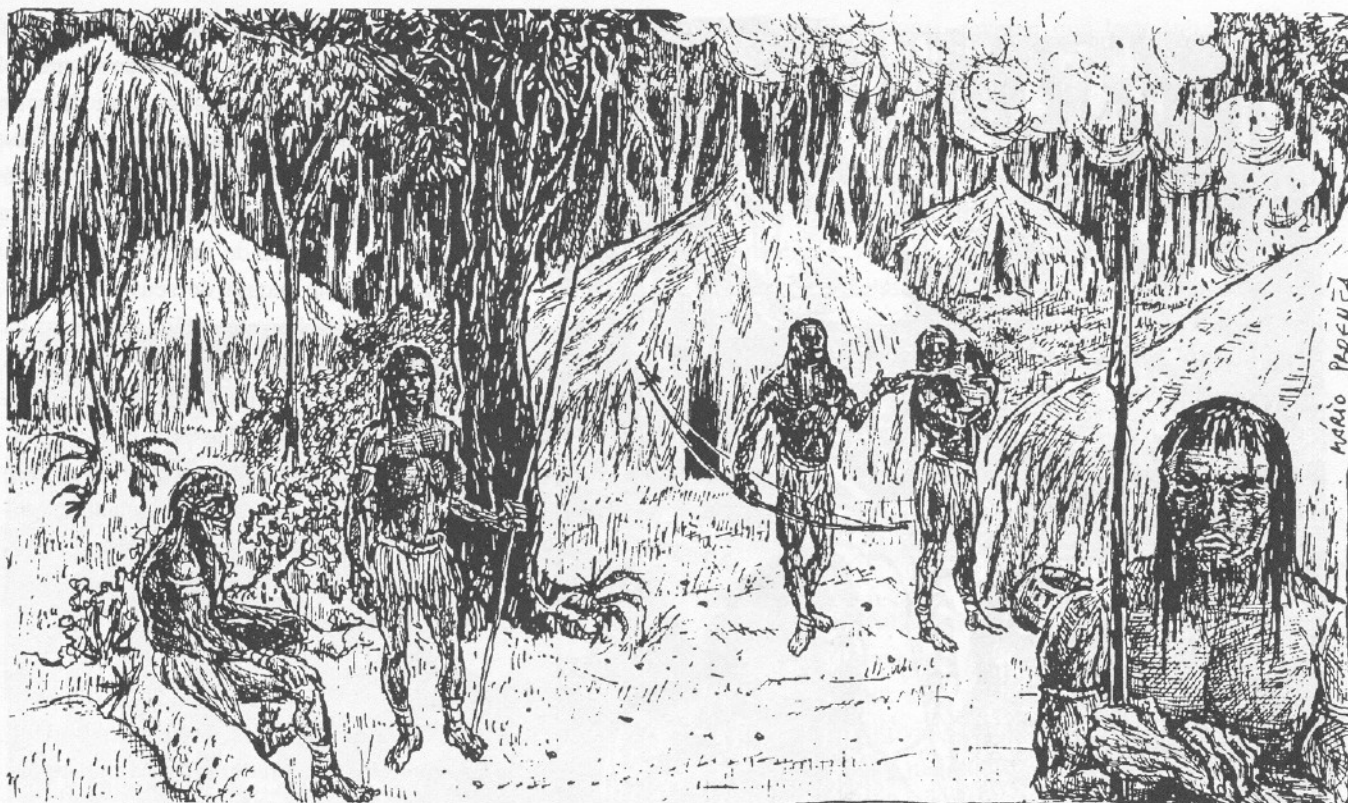
Não é uma grande nação indígena, mas possui uma grande população na principal área que habita, a oeste de Piratininga. É a menos bélica da Terra de Santa Cruz, fugindo com a aproximação do homem branco. Este se aproveitava de sua passividade para apresá-los e utilizá-los como escravos. Como os huaripunus formavam o principal contingente das pequenas missões espalhadas pelo interior e ao redor da cidade, os Jesuítas, que conseguiram rapidamente a confiança da tribo, entraram em conflito com os fazendeiros e os bandeirantes. Foi este conflito que deu origem ao Tratado de Santa Luzia, que proíbe a utilização dos nativos de Santa Cruz como mão-de-obra escrava.

Jaguaris

Primeira tribo a entrar em contato com os lusitanos. Atualmente, é a maior nação indígena da Terra de Santa Cruz. Pelo seu grande domínio territorial, impõe respeito às demais tribos. Para sorte dos invasores, tem preferência por atitudes pacíficas, o que acabou criando um relacionamento cordial com os colonizadores brancos. De certa maneira, colabora facilitando seu estabelecimento no Novo Mundo. Os lusitanos, como retribuição, não utilizam integrantes de sua tribo para o trabalho escravo, considerando mais vantajoso tê-los como aliados do que como mão-de-obra barata. Os Jaguaris costumam fazer diversos serviços para os brancos, como construir pontes, acompanhar bandeiras e caravanas. Estão embrenhados em quase todo o território ocupado pelos lusitanos.

Maoáris

Ocupam principalmente o centro-sul da Terra de Santa Cruz. Às margens do Rio Comprido, terras ao sul e oeste do pantanal, região das missões e áreas próximas à Cidade Real, terra dos Castelanos. Na região dos bandeirantes, é a segunda nação mais importante. Sua cultura é mais fechada e mais cheia de mistérios que a Jaguari. Sua relação com os brancos varia um pouco de região para região. Nas terras castelanas, o contato com os brancos é tão ou mais



intenso que o dos jaguaris com os lusitanos. Alguns são totalmente absorvidos pela vida urbana, onde a população de mestiços aumenta a cada ano. Nas grandes Missões, constituem a maior parte da população catequizada. Já em terras lusitanas, os maoáris adquirem uma postura mais desconfiada. Não vêem com bons olhos a colonização, mas preferem ser cordiais, prevendo o insucesso de qualquer reação.

Nanuques

Tribo de características muito semelhantes aos caiapunas. Habitam principalmente o leste de Santa Cruz, a região mais desenvolvida da colônia lusitana. Enquanto grande parte do litoral é ocupado pelos jaguaris, os nanuques dominam o interior. São índios de hábitos nômades e imprevisíveis. Quando colaboram com os colonizadores, demonstram grande habilidade como vaqueiros. Também são encontrados mais ao norte, perto da Grande Baía.

B) TRIBOS HOSTIS

Iaraupês

Pequena tribo que habita o vale do rio São Caetano do Sul, entre a Serra do Mar e a Serra das Bandeiras. Bastante organizada, hostil e canibal, é o principal pesadelo das bandeiras que tentam passar por sua região.

Inayês

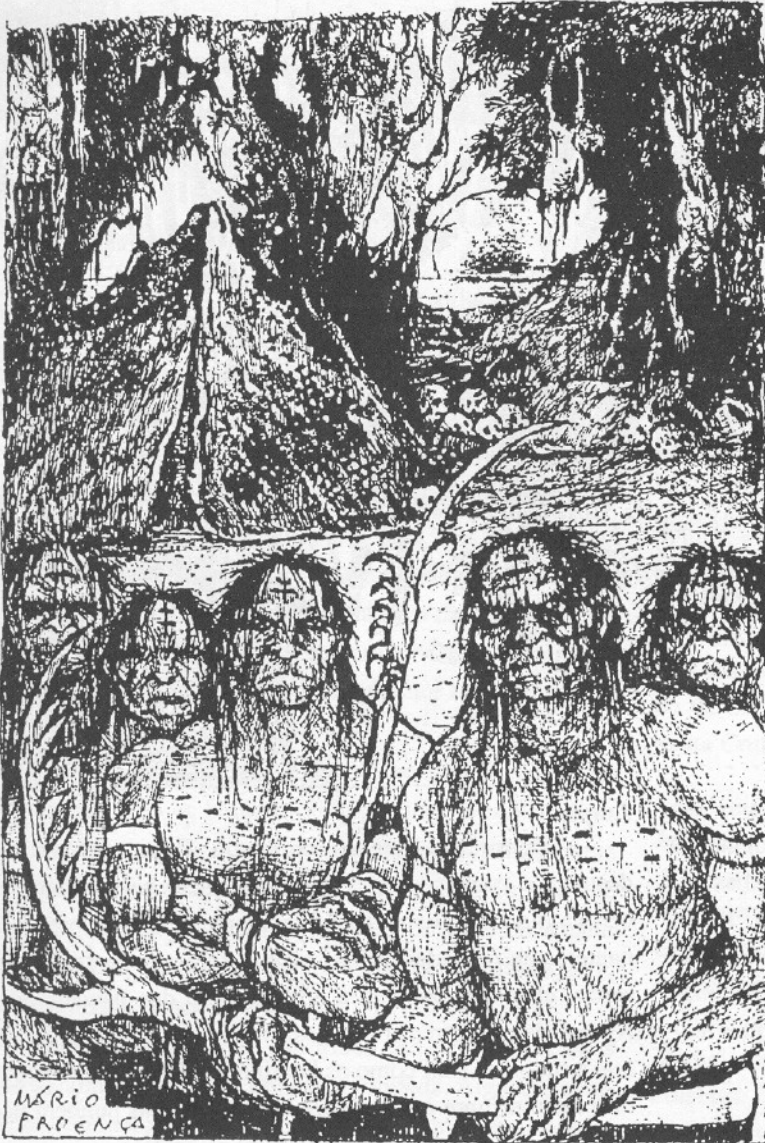
Na verdade é uma tribo neutra. Evita com bastante destreza o contato com o homem branco. Não se sabe ao certo a dimensão dessa nação indígena de hábitos predominantemente nômades. Várias aldeias foram encontradas desertas, abandonadas com a aproximação dos bandeirantes. Apesar de preferirem fugir dos brancos, estão longe de serem uma presa fácil como os huaripunas. Evitam o combate, mas estão sempre prontos para ele. Os jesuítas também não obtiveram sucesso em suas tentativas de contato.

Kanauakês

Tribo recém descoberta que habita o sul da Floresta de Santa Cruz, também encontrada ao norte do pantanal. São índios de baixa estatura que atacam sempre em grande número com rapidez e habilidade, geralmente escondidos no alto das árvores ou entre os arbustos, evitando o combate direto. São temidos principalmente por causa de suas zarabatanas.

Karinauás

É a tribo que mais oferece resistência aos colonizadores. Tribo guerreira e hostil, ocupa as mesmas regiões que os jaguaris. Recusam-se a aceitar a presença do homem branco. Aos poucos eles vão sendo sobrepujados, mas ainda oferecem vários focos de resistência.



Urupês

Mais uma tribo que resiste ao invasor. Habita as colinas próximas à Vila Nova, mas não é tão hostil quanto os karinauás. Os urupês evitam os combates, só atacando, com grande habilidade, quando seu território é invadido. Essa atitude é tomada contra qualquer um, brancos, índios ou negros.

C) TRIBOS ESPECIAIS

Acritós

Tribo de canibais que habita um pequeno vale escondido na Serra do Mar, próximo ao litoral. São índios de grande estatura (2,20 metros), fortes e totalmente hostis. É a tribo mais temida de toda a região dos bandeirantes. Feliz-

mente, é uma tribo pequena e que não tem muito interesse em sair do vale onde se encontra. Algumas aldeias construídas fora de seus limites acabaram sendo destruídas pelos colonizadores com a ajuda dos jaguaris. O vale é rodeado por montanhas e de difícil acesso. Devido à imensa dificuldade de penetrar lá com vida e à veemente recusa de seus aliados índios, bastante solícitos até então, em ajudar na invasão, os colonizadores lusitanos resolveram deixá-los em paz. Há uma lenda de que existe um antigo templo contruído por uma civilização do Velho Mundo que haveria chegado em Santa Cruz séculos antes dos castelanos. Poucos sabem sobre a lenda e poucos se aventuraram em descobrir sua veracidade — estes, com certeza, ficaram para o jantar.

Cupêndias

Tribo de mulheres. Excelentes agricultoras, guerreiras e corredoras quase imbatíveis. São neutras. Querem viver em paz e não hostilizam a presença do homem, desde que este também seja de paz. Mas só desposará uma cupêndia o homem que vencê-la numa corrida. Habitam as margens do Rio das Cruzes, na Floresta de Santa Cruz.

Cupendiepes

Raça hostil de índios com asas de morcego que habitam em cavernas nas montanhas. Atacam nas regiões próximas em grupos de

2d6, dando vãos rasantes, usando lanças ou machados para decapitar seus oponentes.

Cupendogális

Povo pigmeu, hostil, albino, canibal, e que não enxerga à luz do dia. Habitam cavernas escuras de onde saem durante a noite para caçar animais ou homens para sua alimentação. Atacam em grupos de 2d6+2 guerreiros de forma súbita e traiçoeira usando tacapes, porretes, facões, lanças, zarabatanas ou arco e flechas.

Curinqueãs

Pequena tribo de homens gigantes que habita o sul da Floresta de Santa Cruz, próximo à Serra Geral. Medem entre 2,50 e 3,0 metros, adornados de pedaços de ouro nos

beijos e narizes. Pouco habituados com o contato com os homens brancos, assumem uma posição neutra, mas procuram demonstrar aos viajantes que é melhor passar rápido por suas terras antes que comecem a ficar desconfiados de suas intenções. Ao menor sinal de hostilidade..., bem, ninguém sobreviveu para contar. São bastante respeitados pelas outras tribos.

tantes. Não é qualquer caverna que leva até os curutons, pois eles habitam regiões bem profundas.

Goyazis

Tribo de anões, medindo cerca de 01 metro. Habitam a nascente do Rio Vermelho. Apesar de assustarem mais por sua aparência, apresentam força desproporcional ao tamanho e se movimentam com grande facilidade por entre os arbustos, se tornando perigosos inimigos. Não são necessariamente hostis, mas são bastante desconfiados, sendo condescendentes apenas com pequenos grupos de viajantes.

Guajáras

É uma tribo misteriosa. Segundo as lendas, são sobreviventes de uma tribo mais avançada que habitava uma cidade destruída por um cataclisma, possivelmente o grande dilúvio. Desde então, seus sobreviventes, não mais que uma pequena aldeia, adquiriram hábitos nômades e seguem errantes pela Terra de Santa Cruz. De postura nobre, apesar de terem perdido o brilho de outras eras, possuem livre trânsito entre as demais tribos, mesmo as mais hostis, como os acritós, não importunando e não sendo importunados. Conhecem todo o continente, todos os seus segredos, todos os seus habitantes. Os raros contatos desta tribo com o homem branco ocorreram sempre por iniciativa dos índios, a maioria para prestar auxílio a viajantes solitários e desesperados. Não é uma tribo bélica, mas domina todas as formas de luta. Também são bastante inteligentes e possuem grande sabedoria. Seus sacerdotes (se houver mais de um) controlam toda a



Curutons

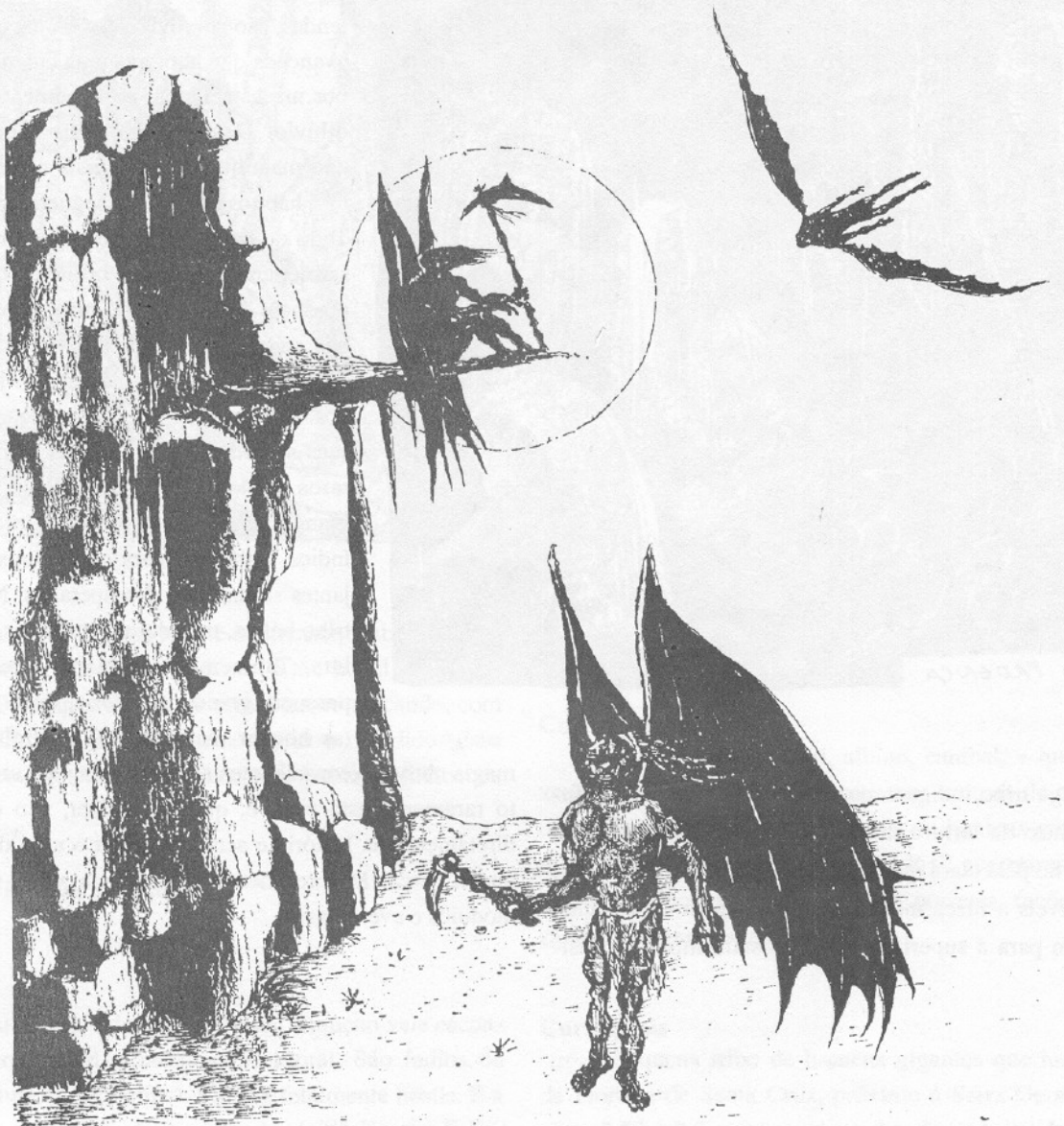
Antiga tribo indígena que há muitos séculos se refugiou no centro da terra e nunca mais retornou. São índios franzinos e de pele clara que se habituaram com a escuridão, sendo sensíveis a luzes mais intensas que a de uma tocha. Nunca saem para a superfície e não gostam muito de visi-

magia nativa. Aconselhamos ao mestre do jogo utilizar muito raramente esta tribo e, quando o fizer, não envolvê-la diretamente na história e sempre manter a aura de mistério que a cerca. Maiores detalhes sobre ela virão em outros módulos e aventuras.

c.1) TABELA DE TRIBOS ESPECIAIS

A tabela abaixo consiste dos seguintes dados: Força (F), Destreza (D), Resistência (R), Inteligência (I), Habilidade de Luta e Esquiva (HLE), Velocidade (V) e Dano (DANO).

TRIBOS	(F)	(D)	(R)	(I)	(HLE)	(V)	DANO
Acritós	19	17	18	15	38	16m/r	dano da arma + 2
Cupêndias	16	17	16	16	38	18m/r	dano da arma + 1
Cupendiepes	16	14	15	13	34	20m/r	dano da arma + 1
Cupendogális	12	12	15	12	32	12m/r	dano da arma
Curinqueãs	25	16	20	17	36	17m/r	dano da arma + 4
Curutons	14	18	14	11	32	15m/r	dano da arma
Goyazis	16	19	12	17	39	16m/r	dano da arma + 1
Guajáras	16	20	18	20	40	18m/r	dano da arma + 1



Capítulo 4

ANIMAIS

Neste capítulo, descreveremos os principais animais que podem ser encontrados na Terra de Santa Cruz e utilizados no RPG **Desafio dos Bandeirantes**. Eles estão descritos em uma lista com suas principais características e em uma tabela que contém seus dados para as regras do jogo.

Na lista, os animais estão classificados de acordo com os seguintes parâmetros:

HABITAT: o tipo de ambiente ou território no qual o animal vive.

COMPORTAMENTO: é a atitude do animal, a sua reação à presença humana e o perigo que representa, podendo ser:

- *Amistoso:* o animal tem uma atitude favorável ao homem.

- *Inofensivo:* independente da reação do animal, este não oferece nenhum perigo ao homem, normalmente fugindo dele.

- *Neutro:* animal que evita atacar o homem, mas não o teme, podendo representar perigo.

- *Hostil:* animal que representa perigo efetivo, mas que não necessariamente atacará (somente se estiver faminto, em perigo, defendendo seus filhotes, etc.).

- *Muito Hostil:* animal perigoso que com toda certeza atacará.

DESCRIÇÃO: uma rápida explicação da aparência e principais hábitos do animal.

FORMA DE ATAQUE: presente somente quando o ataque do animal precisar de maiores explicações.

DESCRIÇÃO DE ANIMAIS SELVAGENS

Anta

Habitat: florestas, perto das margens dos rios

Comportamento: inofensivo

Descrição: mamífero de 2m de comprimento e 1m de altura, pêlo pardacento e uniforme. Seu focinho termina como uma pequena tromba móvel e sua cauda é curta. Nada e mergulha com facilidade, refugiando-se nas águas. Muito apreciada como caça.

Arraia-pintada

Habitat: rios

Comportamento: neutro

Descrição: raia de água doce, com 35cm de comprimento (fora a cauda) e 60cm de largura, cor amarelo-pardacenta ou negra malhada de branco. A cauda termina em um ferrão serrilhado que expele uma substância tóxica e produz graves ferimentos que geralmente gangrenam e podem ser fatais se não forem bem medicados. Vive nos baixios arenosos ou lodosos dos grandes rios da Floresta de Santa Cruz e do Pantanal.

Aves pequenas

Habitat: vários

Comportamento: inofensivo

Descrição: são todas as aves de pequeno porte, do colibri até o sabiá, incluindo o lendário Uirapuru cujo canto traz saúde, paz e felicidade, podendo inclusive curar doenças e anular o efeito de venenos. Porém, matar um Uirapuru é sinal de desgraça e um dos maiores crimes contra a floresta. O Uirapuru tem a cabeça e o peito vermelhos e o dorso negro.

Aves Grandes

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: esta categoria inclui papagaios, araras, tucanos, gaviões, urubus e demais aves de grande porte.

Cachorro do mato

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: é um cachorro de médio porte e coloração pardo-acinzentada. Possui cauda e orelhas que lembram os de uma raposa.

Forma de ataque: ataca em bandos de 2d6 animais, circundando e mordendo.

Capivara

Habitat: vários

Comportamento: inofensivo

Descrição: maior roedor do mundo. Mamífero de pêlos pardos, de 1 metro de comprimento e 60 cm de altura, focinho curto e orelhas minúsculas. A água é seu principal refúgio quando perseguido.

Caranguejeira

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: aranha peluda de 25cm de comprimento que vive sob troncos e pedras e caça suas presas à noite. Sua picada é venenosa, mas não é mortal.

Cascavel

Habitat: campos

Comportamento: neutro

Descrição: cobra cinzenta que tem a cauda terminada em guizo. Atinge 1,80m de comprimento. Seu veneno é muito ativo e ocasiona ação geral violenta (principalmente sobre o sistema nervoso), paralisias e perturbações visuais, embora a dor local seja pouco pronunciada. É mortal.

Cobra Coral

Habitat: campos

Comportamento: neutro

Descrição: cobra pequena de cabeça arredondada cujo corpo

possui anéis nas cores vermelha, preta e amarela. Seu veneno é mortal, produzindo dor intensa no local da picada, diarreia, lacrimejamento, perturbações visuais e de coordenação motora, falta de ar (que pode levar à morte por asfixia)..

Cutia

Habitat: vários

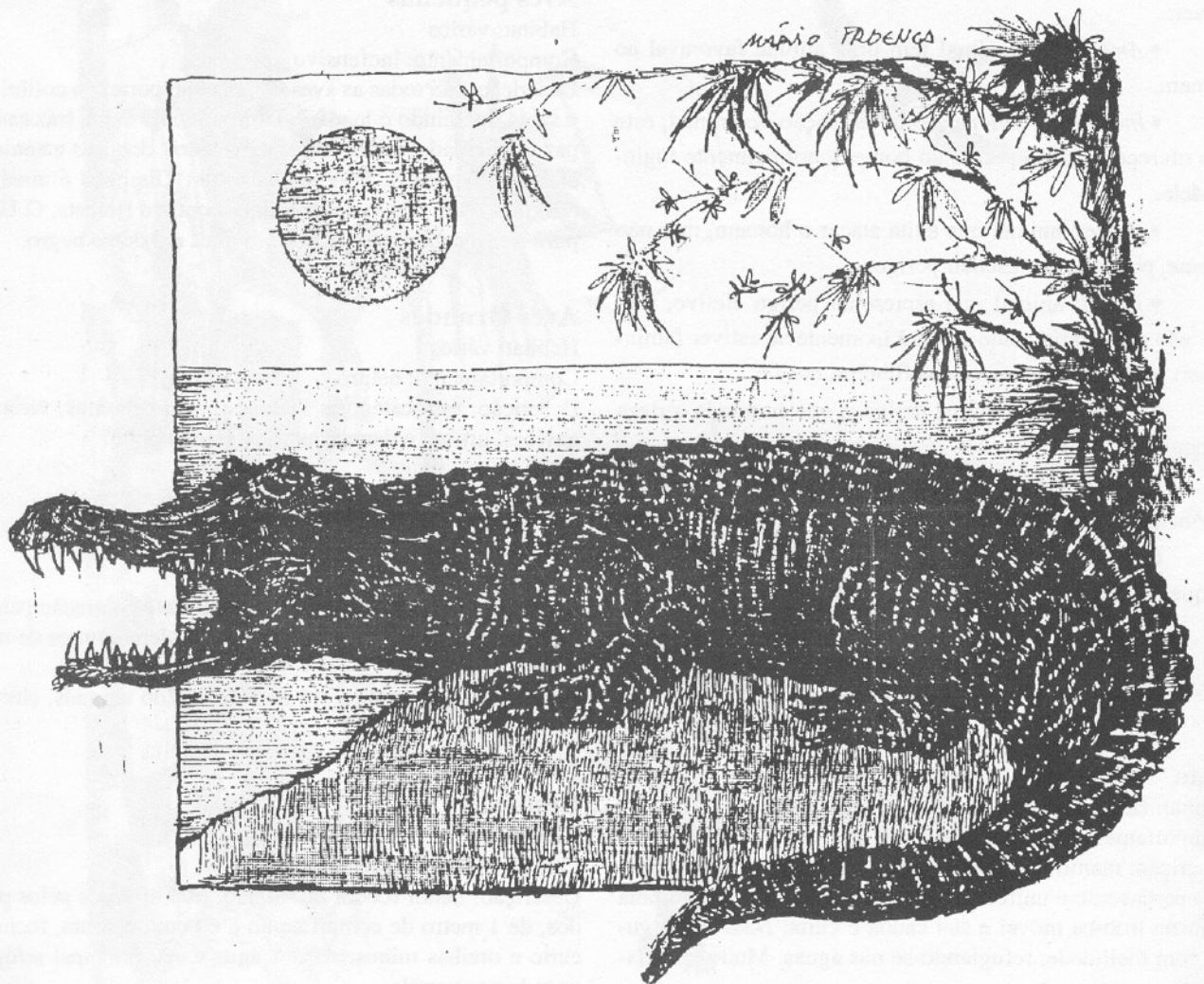
Comportamento: roedor de tamanho médio, 0,40m de altura e 0,60m de comprimento, pêlo curto e avermelhado. Alimenta-se de castanhas, mandioca e cana. Têm hábitos noturnos.

Emu

Habitat: campos e cerrados

Comportamento: neutro

Descrição: ave cinzenta, de 1,30m de altura, pernas compridas e que se alimenta de pequenos animais e grãos. Velocíssima, quando foge arremessa areia e pedras contra o seu perseguidor.



Escorpião

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: aracnídeo que possui pinças e uma longa cauda que termina num ferrão com o qual inocula veneno em suas vítimas. Mede cerca de 15cm.

Harpia

Habitat: florestas

Comportamento: neutro

Descrição: ave de rapina de coloração branca e cinzenta que alcança 02m de envergadura. Quando se irrita, as penas de sua nuca se levantam formando um "cocar".

Iguana

Habitat: florestas, perto de rios

Comportamento: neutro

Descrição: grande lagarto de garras pontudas, língua áspera, cauda potente e dorso ornado por uma crista espinhosa. Mede mais que 1m de comprimento.

Jacaré

Habitat: rios e charcos

Comportamento: hostil

Descrição: réptil que possui mandíbulas de forma triangular, corpo comprido e cauda, tendo normalmente de 3 à 4m.

Forma de ataque: tentará virar a canoa dando-lhe rabadas. Todos a bordo deverão fazer um teste de destreza. Aqueles que falharem cairão na água. O jacaré ataca suas vítimas dentro d'água com suas mandíbulas e cauda. Portanto, em uma rodada ele pode efetuar dois ataques: um com a cauda e outro com as mandíbulas.

Jagatirica

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: gato do mato semelhante à onça, mas de menor porte, chegando a 1,10m de comprimento. Tem hábitos noturnos.

Forma de ataque: possui dois ataques por rodada, com as presas e as garras.

Jararaca

Habitat: florestas e campos

Comportamento: neutro

Descrição: cobra de coloração esverdeada, atingindo até 2m de comprimento.

Forma de ataque: a jararaca oculta-se na vegetação rasteira ou nos galhos das árvores para atacar de surpresa suas vítimas. Seu veneno ocasiona dores locais, dormência que se irradia pelo corpo, inchação, temperatura baixa, vômitos, suores frios, sonolência, hemorragias e morte.

Jibóia

Habitat: campos e florestas

Comportamento: neutro

Descrição: cobra que atinge entre 3 e 5m de comprimento, de coloração parda com grandes manchas claras e escuras por todo o corpo.

Forma de ataque: ataca envolvendo e esmagando suas presas.

Lobo Guará

Habitat: banhados e campos sujos

Comportamento: neutro

Descrição: pequeno lobo de pernas altas e esguias, cabeça alongada e orelhas grandes, eretas e abertas para frente. Seu pêlo é pardo e avermelhado e as patas são negras. Vive isolado, é tímido e ataca pequenas aves. Raramente aparece à noite. Insaciável e velocíssimo (sobe rapidamente as encostas, mas é curiosamente lento nas descidas). Apesar de geralmente fugir da presença humana, os índios o consideram um animal feroz, contando que ele atrai as vítimas emitindo um grito quase humano.

Macacos Pequenos

Habitat: florestas

Comportamento: inofensivo

Descrição: esta categoria compreende todos os símios de pequeno porte como os sagüis e os micos.

Macacos Grandes

Habitat: florestas

Comportamento: inofensivo

Descrição: esta categoria inclui símios como o macaco-prego (macaco de olhos grandes e cauda grossa que vive em bandos numerosos e é muito irrequieto), o macaco-barrigudo (um dos maiores macacos da Terra de Santa Cruz, com 1m de altura, pelo escuro e cauda longa) e os guaribas (bugios pretos ou ruivos de grito estridente. Andam em bandos entre 10 e 12 componentes, assustam os caçadores e, segundo a crença indígena, dominam a língua humana).

Morcego-Vampiro

Habitat: vários

Comportamento: hostil

Descrição: mamífero alado de coloração negra que se alimenta do sangue de cavalos, bois e seres humanos.

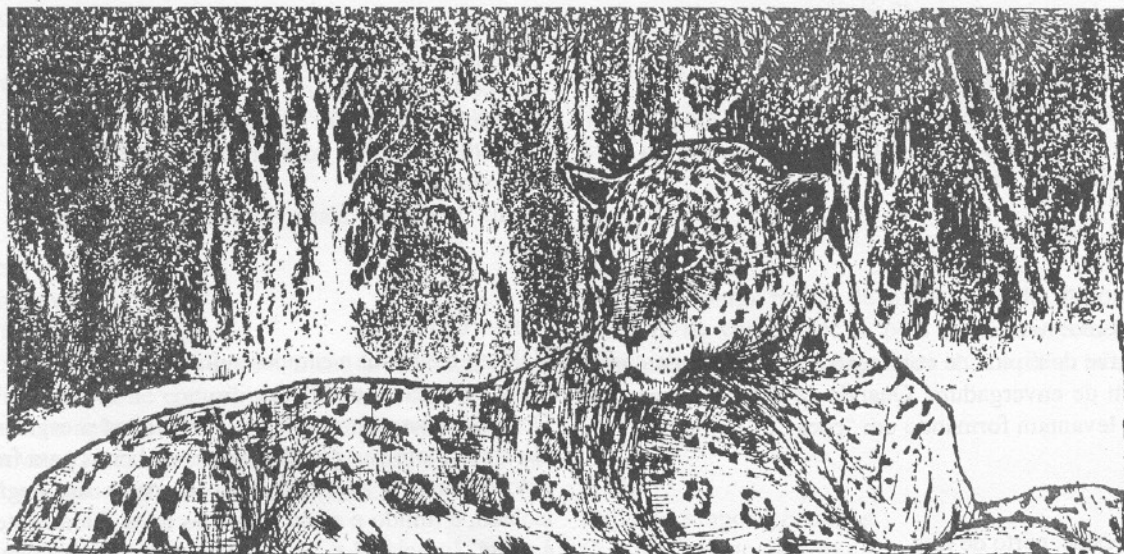
Forma de ataque: ataca em bandos ou quando suas vítimas estão dormindo. A mordida do morcego pode transmitir a raiva (ver Doenças e Venenos, Parte II, Capítulo 3).

Onça

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: felino de grande porte, 1,40m de comprimento,



de cor amarela com manchas negras por todo o corpo. Existe também a onça-negra, que possui manchas apesar de seu corpo ser todo negro.

Forma de ataque: ataca traiçoeiramente saltando sobre suas vítimas de dentro de um capinzal ou do alto de uma árvore. Ataca com suas garras e presas afiadas, possuindo dois ataques por rodada, sendo um com as garras e o outro com as presas.

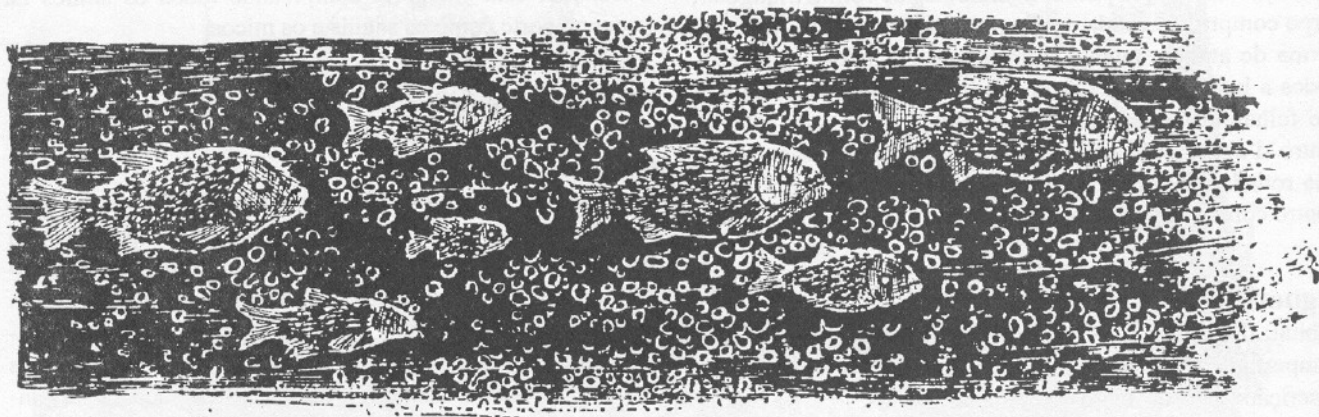
primeira rodada. Nas três rodadas seguintes chegarão mais 1d6 de piranhas por rodada.

Queixada

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: é um porco selvagem peludo com presas salien-



Paca

Habita: vários

Comportamento: neutro

Descrição: mamífero roedor de pêlo castanho, tamanho médio e que busca refúgio nos rios. Alimenta-se de grãos e frutos.

tes, de comportamento hostil e quase sempre anda em manadas.

Forma de ataque: atacam com grande ferocidade em manadas de 2d10 queixadas, derrubando e atacando suas vítimas com suas presas.

Piranha

Habitat: rios e lagos

Comportamento: muito hostil

Descrição: peixe de água doce que possui dentes poderosos e uma voracidade assustadora se sentir o odor de sangue dentro d'água.

Forma de ataque: ataca em bandos de 3d6 + 2 piranhas na

Ratão do Banhado

Habitat: charcos

Comportamento: neutro

Descrição: rato de coloração castanha medindo de 45 à 55cm, possuindo membranas entre os dedos das patas traseiras.

Forma de ataque: ataca em bandos de 1d6 + 3 ratos por rodada até um número máximo de 35 ratos. Atacam mordendo seus oponentes.

Sapo venenoso

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: sapo preto com manchas de cores vivas. Não ataca, mas produz um líquido venenoso que fica armazenado em glândulas nas suas costas que é liberado se o sapo for comprimido. Os índios usam o veneno desse sapo para tornar suas flechas mais mortais.

Suçuarana

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: felino um pouco inferior em tamanho à onça, medindo cerca de 1,20m, de pêlo castanho claro, também conhecido como puma. Possui hábitos noturnos.

Forma de ataque: ataca suas vítimas de surpresa com suas garras e presas, realizando dois ataques por rodada. Um com as presas e o outro com as garras.

Sucuri

Habitat: rios e charcos

Comportamento: hostil

Descrição: cobra que atinge de 10 a 11m de comprimento e 23cm de diâmetro, de coloração pardo-esverdeada e manchas negras pelo corpo.

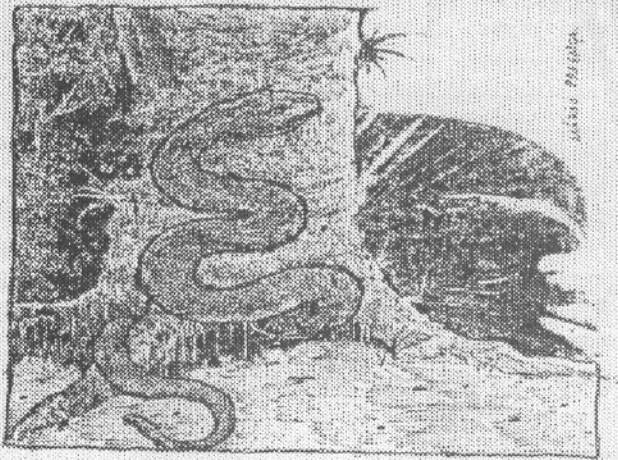
Forma de ataque: envolve a vítima quebrando-lhe os ossos para depois engolí-la.

Surucucu

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: cobra que mede cerca de 3m de comprimento, possuidora de força extraordinária e um veneno violentíssimo, semelhante ao da jararaca, capaz de matar suas vítimas em poucos dias. Sua cor é amarelo-escura com grandes manchas pretas em forma de losango. Apesar de muito temida, os índios apreciam muito sua carne.



Tamanduá

Habitat: florestas

Comportamento: inofensivo

Descrição: mamíferos desdentados que se alimentam de formigas e cupins. Medem de 1m (tamanduá-colete) a 2m (tamanduá-bandeira) de comprimento. Possuem longas e possantes garras que usam para escavar a terra.

Tartaruga

Habitat: mar, rios e pântanos

Comportamento: neutro

Descrição: excessivamente lentos na terra e super ágeis na água. Répteis aquáticos cujo corpo é protegido por um duplo revestimento, ósseo e escamoso, e a carne bastante apreciada pelos índios.

Tatu

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: pequeno mamífero (1m de comprimento, no máximo) que escava túneis ou tocas com suas fortes garras. Possui uma armadura óssea dorsal que protege seu corpo.

Urutu

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: cobra venenosa que alcança cerca de 1,40m de comprimento. Tem colorido castanho-pardecente e às vezes apresenta um desenho em forma de cruz na cabeça. Seu veneno é mortal, de efeito semelhante ao da jararaca.

Veado

Habitat: campos e florestas

Comportamento: inofensivo

Descrição: mamífero ruminante, de pêlo pardacento, com ou sem chifres e que, na Terra de Santa Cruz, não chega a 1m de altura e tem cerca de 1,50m de comprimento.

Viúva Negra

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: pequenina aranha negra que possui uma mancha vermelha nas costas.

DESCRIÇÃO DE ANIMAIS DOMÉSTICOS

Boi

Habitat: fazendas

Comportamento: neutro

Descrição: animal usado para transporte de carga que se defenderá dos predadores com chifradas.

Cão de Caça

Habitat: vários

Comportamento: amistoso

Descrição: são cães treinados para localizar, perseguir e matar a caça para seus donos, sendo usados para farejar e seguir trilhas na mata.

Cavalo

Habitat: vários

Comportamento: amistoso

Descrição: animais usados para transporte e tração, se defenderão de ataque dos predadores com coices e mordidas.

Mula

Habitat: vários

Comportamento: amistoso

Descrição: animal usado para transporte ou carga, principalmente para viagens em regiões montanhosas.

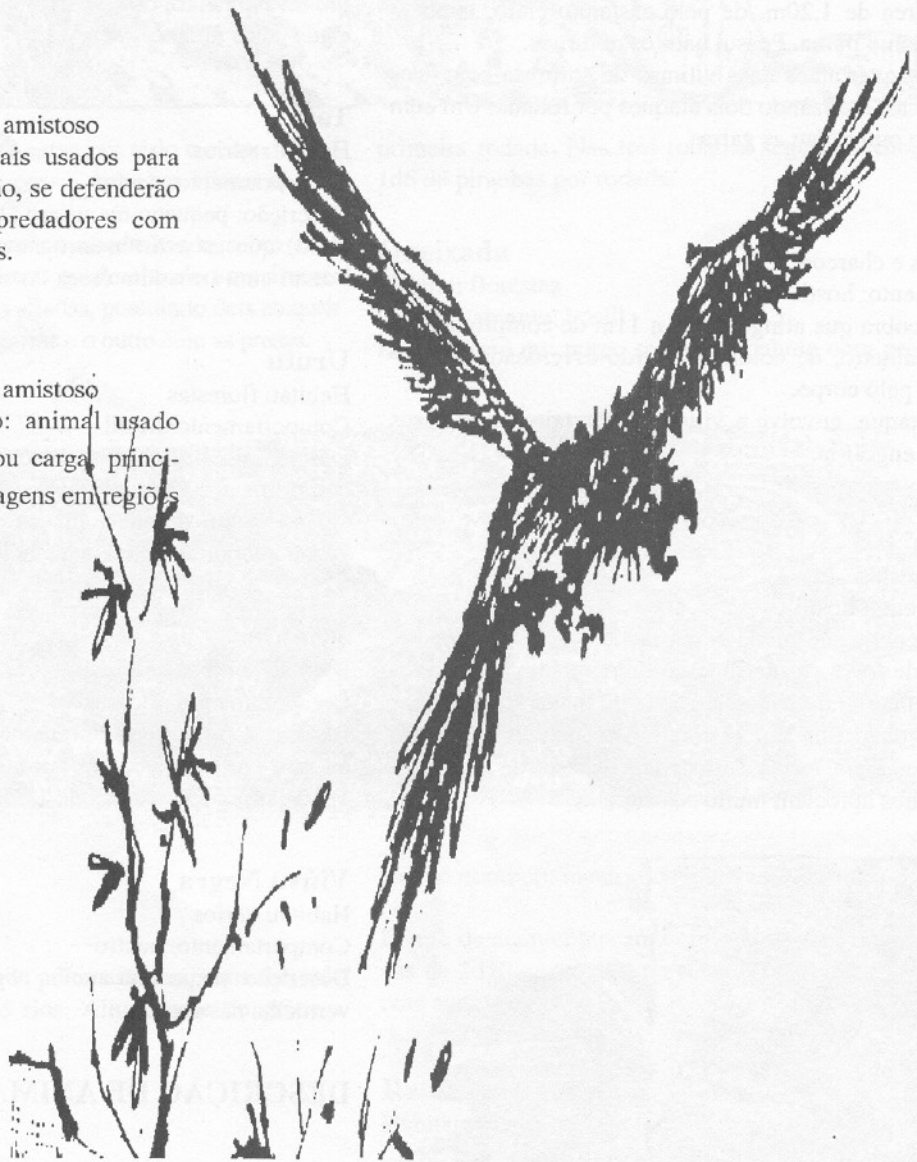


TABELA DE ANIMAIS

A tabela abaixo consistidos seguintes dados: Força (F), Destreza (D), Resistência (R), Habilidade de Luta e Esquiva (HLE), Velocidade (V), Dano e Nível Máximo de Aprendizado (N. Max).

ANIMAL	(F)	(D)	(R)	(HLE)	(V)	Dano	N. Max
Anta	20	13	20	28	20 m/r	1d6 + 1	02
Arraia-pintada	03	07	08	33	14 m/r	1d6 + 1 (ferro) / 03 (veneno)	02
Aves grandes*	04	12	06	32	30 m/r	1d6 - 3	05
Aves Pequenas*	02	10	04	30	25 m/r	sem dano físico expressivo	02
Bezerro*	15	08	12	28	20 m/r	1d6 + 2	01
Boi*	40	06	35	26	16 m/r	1d6 + 3	03
Cachorro do mato*	07	13	10	31	22 m/r	1d6 - 1	03
Cão de caça*	08	13	12	32	20 m/r	1d6 - 1	05
Capivara	10	14	10	25	18 m/r	1d6 - 2	02
Caranguejeira	01	10	02	30	02 m/r	01	01
Cascavel	02	14	05	34	06 m/r	1d6 + 1 por dia	03
Cavalo*	30	10	25	30	30 m/r	1d6 + 6	03
Cobra Coral	01	08	03	28	05 m/r	1d6 + 2 por dia	03
Cutia	04	13	08	25	18 m/r	1d6 - 4	01
Ema	10	12	10	30	25 m/r	1d6 - 4	02
Escorpião	01	10	02	30	02 m/r	02	01
Harpia	06	15	09	35	50 m/r	1d6 - 2	05
Iguana	05	15	08	28	16 m/r	1d6 - 2	02
Jacaré (na água)	22	15	23	35	20 m/r	1d6 + 1 (cauda) / 1d6 + 3 (presas) **	05
Jacaré (na terra)	20	10	20	30	06 m/r	1d6 + 2 (cauda) / 1d6 + 3 (presas) **	05
Jaguatirica	16	16	15	34	26 m/r	1d6 + 2 (garras e presas) **	03
Jararaca	02	13	05	33	08 m/r	1d6 + 1 por dia	03
Jibóia*	13	12	10	32	10 m/r	1d6 - 3 (dano por esmagamento)	03
Lobo Guará	08	15	12	32	26 m/r	1d6 - 1	03
Macaco grande	08	16	14	30	16 m/r	1d6 - 2	02
Macaco pequeno*	06	19	10	38	22 m/r	1d6 - 4	02
Morcego Vampiro	03	10	06	30	30 m/r	02	02
Mula*	30	12	18	32	20 m/r	1d6 + 5	03
Onça	22	15	20	35	25 m/r	1d6 + 4 (presas e garras) **	05
Paca	05	13	08	30	17 m/r	1d6 - 4	02
Piranha	01	13	04	33	20 m/r	02	05
Queixada	10	12	16	32	16 m/r	1d6	03
Ratão do Banhado	04	12	07	32	16 m/r	1d6 -3	02
Sapos venenosos	01	06	03	26	04 m/r	1d6 por dia	01
Suçarana*	18	15	15	35	25 m/r	1d6 + 3 (garras e presas) **	05
Sucuri	25	10	20	30	08 m/r	1d6 + 3	05
Surucucu	06	14	07	34	06 m/r	1d6 + 3 por dia	03
Tartaruga (água)	08	16	18	33	14 m/r	1d6 - 4	02
Tamanduá	12	13	13	30	12 m/r	1d6	02
Tatu	06	12	15	30	14 m/r	1d6 -1	02
Urutu	02	13	05	33	06 m/r	1d6 + 2 por dia	03
Veado	10	18	13	36	26 m/r	1d6 - 4	02
Viúva Negra	01	12	01	32	02 m/r	02	01

*Animais que podem ser domesticados.

**Realizam dois ataques por rodada.

OBSERVAÇÃO: todos os animais se encontram no nível 01. Se os personagens estiverem acima deste nível, convém aumentar suas habilidades de luta e esquiva em 10 pontos por nível, respeitando o nível máximo de aprendizado do animal. O mestre do jogo precisa estar sempre atento a este fato, procurando equilibrar os níveis de todos os personagens, sem que ninguém fique forte ou fraco demais, a não ser que isto seja importante para a aventura.

Além dos animais, existem outros seres mais perigosos que podem aparecer nas aventuras. São os monstros e criaturas sobrenaturais, que descrevemos neste capítulo em uma lista com seus principais dados e em uma tabela que contém suas estatísticas para o jogo.

Esses seres estão descritos de acordo com os parâmetros abaixo:

HABITAT: o tipo de ambiente ou território no qual se encontra.

COMPORTAMENTO: é a atitude do monstro, a sua reação à presença humana e o perigo que representa, podendo ser:

- Amistoso: a criatura tem uma atitude favorável em relação aos seres humanos.

- Inofensivo: a criatura não oferece nenhum perigo ao homem, normalmente fugindo dele.

- Neutro: o monstro evita atacar o homem, mas não o teme, podendo representar perigo.

- Hostil: o monstro representa perigo efetivo, mas não necessariamente atacará (somente se estiver faminto, ferido, etc.).

- Muito hostil: o monstro é perigoso e com toda certeza atacará.

- Maligno: ser sobrenatural dedicado à destruição da vida alheia, cujo poder provém das forças do mal, sendo vulnerável ao exorcismo.

DESCRIÇÃO: uma rápida explicação da aparência e principais hábitos do monstro ou criatura.

FORMA DE ATAQUE: descrição das armas (naturais ou não) e estratégias de ataque utilizadas pela criatura.

FRAQUEZAS: pontos fracos ou deficiências do monstro ou criatura. Quando estiver indicado "nenhuma fraqueza específica", significa que ele pode ser morto por meios físicos como qualquer animal.

DESCRIÇÃO DE MONSTROS E CRIATURAS

Ahor

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: grande animal escuro, peludo, semelhante a

um urso, que persegue e devora os que se perdem na floresta.

Forma de ataque: o Ahor ataca em pequenos bandos, mordendo ou usando as garras.

Fraquezas: nenhuma específica.

Anabanéri

Habitat: plano astral

Comportamento: amistoso

Descrição: espírito feminino que invade os sonhos para enviar mensagens dos céus aos homens. Quando a pessoa acorda, lembra vagamente do que foi dito, como um sonho. Saber se foi realmente um aviso vai depender de sua intuição.

Andira

Habitat: florestas e cavernas

Comportamento: maligno

Descrição: morcego enorme, negro, que emite um grito estridente. O Andira é a reencarnação de um pajé que foi maligno em sua vida anterior. Ele está proibido de atacar os membros de sua antiga tribo. O Andira mede 1,20m de altura e 3,00m de envergadura.

Forma de ataque: o Andira ataca à noite, sempre sozinho, usando suas presas e sugando o sangue de suas vítimas.

Fraquezas: o Andira teme o fogo, a luz do sol e pode ser afastado por meio de exorcismo.

Anhangá

Habitat: florestas e campos

Comportamento: maligno

Descrição: é o demônio na crença indígena. Toma a forma de qualquer animal nativo, sempre apresentando a coloração vermelha e os olhos de fogo.

Forma de ataque: o Anhangá ataca usando as armas naturais do animal cuja forma tomou. Além disso, dispara labaredas de fogo pelos olhos, até uma distância máxima de 03 metros, de acordo com o tamanho do animal. O dano da labareda é de $1d6 + 6$. É necessário um mínimo de 04 rodadas entre uma labareda e outra.

Fraquezas: o Anhangá teme a água e pode ser exorcizado. A sua forma animal pode ser morta por meios físicos, porém, o Anhangá é capaz de assumir até 03 formas diferentes por dia.



Arranca-Línguas

Habitat: campos e florestas

Comportamento: neutro

Descrição: macaco enorme e negro (2,5m de altura) que ataca os rebanhos e cavalos para devorar-lhes a língua, sendo o homem sua última opção de alimentação.

Forma de ataque: o Arranca-Línguas ataca em grupos de 01 a 03 criaturas emitindo um berro aterrorizante, visando paralisar suas vítimas de terror, e atacando em seguida com suas presas e garras ou usando um porrete.

Fraquezas: nenhuma específica.

Avasati

Habitat: florestas

Comportamento: maligno

Descrição: espírito maligno, imaterial e invisível que vai dominando suas vítimas aos poucos (03 dias). Quando a possessão se completa, o Avasati passa a co-habitar o corpo da vítima, controlando todos os seus movimentos e pensamentos.

Forma de ataque: o Avasati atacará os aventureiros, um a um, até que consiga um ataque bem sucedido, quando assume o controle do corpo de sua vítima. Um ataque é bem sucedido quando a vítima falha na resistência à magia (dificuldade normal). A vítima deverá realizar mais duas resistências à

magia nos dois próximos dias, sendo a primeira difícil e a segunda quase impossível. Se for bem sucedida em sua defesa, a vítima expulsará o Avasati de seu corpo.

Fraquezas: o Avasati é incapaz de ocultar por muito tempo seu comportamento maligno, o que acaba por levantar suspeitas. Esse espírito pode ser exorcizado, não pode ocupar o corpo de um sacerdote e têm forte aversão a símbolos sagrados.

Boitatá

Habitat: campos

Comportamento: muito hostil

Descrição: enorme serpente de fogo, medindo cerca de 25 metros de comprimento por 01 metro de diâmetro, que lança labaredas pela boca, fazendo um dano de $3d6 + 3$.

Forma de ataque: o Boitatá ataca à noite, cuspidando fogo a cada 03 rodadas e mordendo ou esmagando suas vítimas.

Fraquezas: o Boitatá teme a água, a luz do sol e pode ser morto por meios físicos.

Boiúna

Habitat: rios e charcos

Comportamento: muito hostil

Descrição: cobra gigantesca de cor negra, medindo cerca de 30 metros de comprimento por 1,5 de diâmetro. A Boiúna é um animal muito feroz que ataca engolindo suas vítimas.

Forma de ataque: ela emerge de rios e lagos atacando de surpresa suas vítimas, tentando arrastá-las para o fundo do rio para devorá-las.

Fraquezas: não consegue se manter por mais de 06 rodadas fora d'água e teme o fogo.

Bolaro

Habitat: florestas

Comportamento: maligno

Descrição: criatura semelhante a um Curupira, coberto de pelos negros, medindo cerca de 1,30m de altura. O Bolaro é um ser maligno, que ataca os seres humanos para devorar-lhe o cérebro.

Forma de ataque: o Bolaro se utiliza de pequenas armadilhas para ferir ou enfraquecer suas vítimas, até poder atacá-las de forma traiçoeira. As armadilhas mais usadas são laços e pequenos alçapões, farpas envenenadas, etc. Como armas, o Bolaro usa a zarabatana, o tacape ou o arco e flecha.

Fraquezas: o Bolaro pode ser exorcizado ou morto por meios físicos.

Boto

Habitat: rios

Comportamento: amistoso

Descrição: mamífero aquático semelhante a um golfinho, medindo cerca de 02 metros de comprimento, muito inteligente e amigo do homem, socorrendo-o em situações de afogamento ou lutando contra jacarés e monstros aquáticos, principalmente a Iara. O Boto tem o poder de se transformar

em um rapaz bonito para namorar as moças nas cidades.
Forma de ataque: na forma humana ataca como um guerreiro de nível 01 (sem usar armas de fogo), e na forma de boto ataca arremetendo seu focinho numa região frágil do corpo do adversário.

Fraquezas: o Boto pode ser morto por meios físicos.

Bradador

Habitat: campos e fazendas

Comportamento: maligno

Descrição: é um morto-vivo com corpo carcomido e ressecado que emite brados terríveis enquanto corre de forma insana pelos campos.

Forma de ataque: o Bradador ataca sozinho, à noite, retalhando suas vítimas com suas garras ou usando uma velha espada ou porrete.

Fraquezas: é vulnerável ao exorcismo, podendo ser destruído por fogo ou decapitação.

Caipora

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: monstro que têm a aparência de um ser humano com feições animais, cabeça grande e o corpo totalmente coberto de pelos castanhos. O Caipora sempre aparece montado num queixada de proporções enormes e comandando uma manada desses animais.

Forma de ataque: se provocado ou se os jogadores cometerem algum crime contra a floresta, o Caipora atacará usando um cajado de madeira e atirando os queixadas contra os jogadores.

Fraquezas: nenhuma específica.

Cão da Meia-noite

Habitat: campos e fazendas

Comportamento: maligno

Descrição: enorme cão negro de olhos vermelhos e extremamente feroz que ataca à noite.

Forma de ataque: a criatura fica à espreita de uma oportunidade para atacar suas vítimas usando suas presas e garras.

Fraquezas: vulnerável ao exorcismo, só pode ser morto se decapitado.

Capelobo

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: a criatura possui várias formas: humana (que usa para adquirir a confiança de suas futuras vítimas) e a de um homem-animal, peludo com feições de um porco do mato. Ataca suas vítimas para sugar-lhes o sangue pela carótida.

Forma de ataque: ataca de surpresa e violentamente, subjulgando a vítima a dentadas e golpes com suas garras, ou usando espada, facão, faca, tacape ou porrete.

Fraquezas: na sua forma animal, teme a luz do sol e pode

ser morto por meios físicos. Na forma humana, tem aversão aos símbolos sagrados e é identificado por possuir o dedo indicador maior que o dedo médio.

Caranguejeira Gigante

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: criatura que se assemelha a uma caranguejeira enorme, medindo cerca de 01m de comprimento.

Forma de ataque: salta sobre suas vítimas atacando-as com suas quelíceras e paralizando-as com o seu veneno.

Fraquezas: nenhuma específica.

Caruanas

Habitat: florestas

Comportamento: amistosos

Descrição: pequenos seres sobrenaturais, de pele lisa e cobertos por trapos, que possuem poder de cura 95 e servem aos pajés como oráculos (adivinhação 80). Só aparecem quando querem.

Cavalo Marinho

Habitat: rios e lagos

Comportamento: neutro

Descrição: cavalo branco de crina dourada e um belo desenho de uma estrela dourada na testa. Seu corpo termina em uma cauda de peixe. Porém, quando sai da água — o que é raro — possui patas. Tem um temperamento amistoso para com os que respeitam a natureza. Se provocado, ataca.

Forma de ataque: dentro d'água atacará com sua cauda e morderá seu oponente. Fora d'água utiliza coices e mordidas.

Fraquezas: não pode permanecer fora d'água por mais de 2d6 rodadas.

Cuarajhy-yara

Habitat: florestas

Comportamento: neutro

Descrição: ser sobrenatural com a aparência de um homem alto, branco e de cabelos vermelhos. Não deixa pegadas. É o protetor das aves das floresta.

Forma de ataque: ataca com uma azagaia mágica que sempre retorna às suas mãos.

Fraquezas: nenhuma específica.

Cumacanga

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: cabeça de fogo que vaga pelas estradas durante a noite assustando os viajantes. É a alma de uma pessoa, geralmente um ladrão, que em vida escondeu um tesouro formado por meio de crimes. Sua intenção, na verdade, é indicar o lugar onde se encontra esse tesouro. Só assim

poderá descansar em paz.

Forma de ataque: se atacado ou hostilizado, lançará labaredas sobre o oponente, podendo atacar a cada duas rodadas.

Fraquezas: pode ser exorcizado. Como ele não pode se comunicar, só voar de um lado pro outro, geralmente é visto como uma ameaça e atacado. Após atingir 0 pontos de resistência, volta para sua sepultura, para mais tarde recomençar a sua sina.

Cumamá

Habitat: campos

Comportamento: muito hostil

Descrição: animal pequeno, semelhante a uma doninha do tamanho de um cão galgo, de pêlos negros e olhos vermelhos. O Cumamá é extremamente feroz, ataca à noite em bandos de 1d6 criaturas.

Forma de ataque: o Cumamá atrai os homens simulando o choro de uma criança e ataca de surpresa.

Fraquezas: teme a luz e o fogo.

Curê Ru

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: entidade protetora dos queixadas. Quem o encontra e lhe põe os olhos em cima conhecerá apenas desgraça para o resto da vida. Semelhante ao caipora, apresentando presas salientes, olhos avermelhados e pêlos castanhos.

Curupi

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: anão peludo de feições animais e mãos desproporcionalmente grandes. Este ser caça os seres humanos para devorá-los.

Forma de ataque: usa suas mãos poderosas para esraçalhar seus oponentes, podendo usar um porrete ou atirar pedras em seu ataque.

Fraquezas: é lento e pouco ágil, apesar de incrivelmente forte. Tem dificuldade em subir em árvores e não consegue alcançar sua vítima numa corrida.

Curupira

Habitat: florestas

Comportamento: variável

Descrição: tem a forma de um homem com o corpo coberto de cabelos vermelhos e os pés virados para trás. Protege as matas, defendendo-as de caçadores inescrupulosos. O Curupira será amistoso para com aqueles que respeitarem a floresta, neutro para com os que não a molestarem, e muito hostil para com os que cometerem crimes contra as matas e seus animais.

Forma de ataque: o Curupira possui os seguintes feitiços: Controlar animais, Comunhão com a floresta, Metamorfose e Controlar plantas, com nível 100 em cada

um deles e 50 pontos de poder mágico. O Curupira também ataca usando lança e arco e flecha.

Fraquezas: nenhuma específica.



Dama do Rio

Habitat: rios e lagos

Comportamento: hostil

Descrição: bela mulher de longos cabelos esverdeados que habita rios e lagos, protegendo tesouros de civilizações perdidas.

Forma de ataque: envolve e estrangula, usando seus cabelos, qualquer um que se aproxime do local do tesouro.

Fraquezas: não pode deixar a água.

Demônios

Habitat: inferno

Comportamento: maligno

Descrição: seres de aparência semi-humana, com olhos de serpentes e pequenos chifres na testa. De cor parda, cinzenta ou avermelhada, variam entre 1,50m e 2,00m de altura. Sua pele é quente e áspera, podendo causar queimaduras em contato prolongado (03 pontos de dano). Formas de ataque: atacam com suas garras, podendo também utilizar armas comuns.

Fraquezas: podem ser exorcizados ou mortos por decapitação. Se atingirem 0 pontos de resistência, retornam às profundezas do inferno. Não penetram em solo sagrado.

Descabezado

Habitat: campos e fazendas

Comportamento: maligno

Descrição: morto-vivo recheado de fogo. Em lugar da cabeça, tem um antigo elmo fechado através do qual escapam fumo e fogo. Costuma invadir fazendas ricas para roubar, poupando, se possível, quem não se meter em seu caminho. Possui um peculiar senso de humor.

Forma de ataque: solta labaredas de fogo até 1,50 metros de distância, num espaço de três rodadas. Ataca com garras e

armas brancas como qualquer morto-vivo, mas geralmente utiliza uma espada flamejante.

Fraquezas: pode ser morto por decapitação ou exorcizado. Uma boa quantidade de água lhe provoca 03 pontos de dano.

Diabo

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: homem alto, forte, com pequenos chifres escondidos sob um chapéu negro, vestido com roupas negras, que aparece ao sertanejo para causar-lhe complicações, desespero, desilusão e até mesmo a morte. O Diabo é apelidado com diversos alcunhas pelo povo, que evita mencionar seu nome. Ele é personificação do próprio mal, sendo capaz de lançar maldições, seqüestrar crianças e moças, incendiar vilas e aldeias, invocar monstros infernais (Touro negro, Cão da meia-noite) e outros enviados malignos. O Diabo dispõe de diversos poderes místicos, entre os quais: Conjurar e Controlar entidades, Amaldiçoar, Bola de Fogo, Metamorfose, Viagem astral, Visão astral, Barreira astral, Detectar magia, Trevas, Visão noturna, Criar dor intensa, Medo, Criar ilusão, Levitar, Desviar ataques, Remover feitiços, Toque da morte, Atear fogo, Controlar fogo, Mau-olhado, Aura, Adivinhação, controlar mentes e Criar nevoeiro, além de poder se transportar para qualquer lugar instantaneamente.

Forma de ataque: o ataque mágico sempre funciona e o adversário tem o direito de fazer uma resistência à magia normal. Ele também possui o recurso de usar sua enorme força em combates físicos, usando espada, facão ou adaga. Tem bônus de dano de 11 pontos.

Fraquezas: possui aversão aos símbolos sagrados, não pode atacar diretamente nenhum sacerdote e não resiste a um desafio. Ele sempre o aceitará. Se for vencido, irá embora. Porém, se o diabo for o vencedor, arrastará o desafiante para o Inferno. Ele também pode ser exorcizado, mas será uma tarefa quase impossível, que exige um gasto enorme de poder mágico.

Escorpião Gigante

Habitat: florestas, cavernas e montanhas

Comportamento: hostil

Descrição: escorpião enorme (1,5m de comprimento) de cor marrom.

Forma de ataque: ataca com suas pinças ou com a ponta de sua cauda, realizando dois ataques por rodada.

Fraquezas: quando cercado por fogo, se suicida.

Flor-do-mato

Habitat: chapadas e cerrados

Comportamento: neutro (e bastante infantil)

Descrição: pequeno ser que se assemelha a uma menina de 12 anos de cabelos louros e estirados. Adora frutas. Égoísta, sendo hostil ou gentil quando for necessário. Só favorece aos aventureiros em troca de benefícios. Caso contrário, se esconde (sendo impossível achá-la) e

se vinga afugentando a caça, apagando rastros, camuflando trilhas, enquanto dá gargalhadas de deboche.

Fraquezas: nenhuma específica.



Gafanhoto

Habitat: campos

Comportamento: muito hostil

Descrição: criatura semelhante a um enorme gafanhoto, medindo cerca de 1,10 metro de comprimento, que ataca em bandos de 2d6+3.

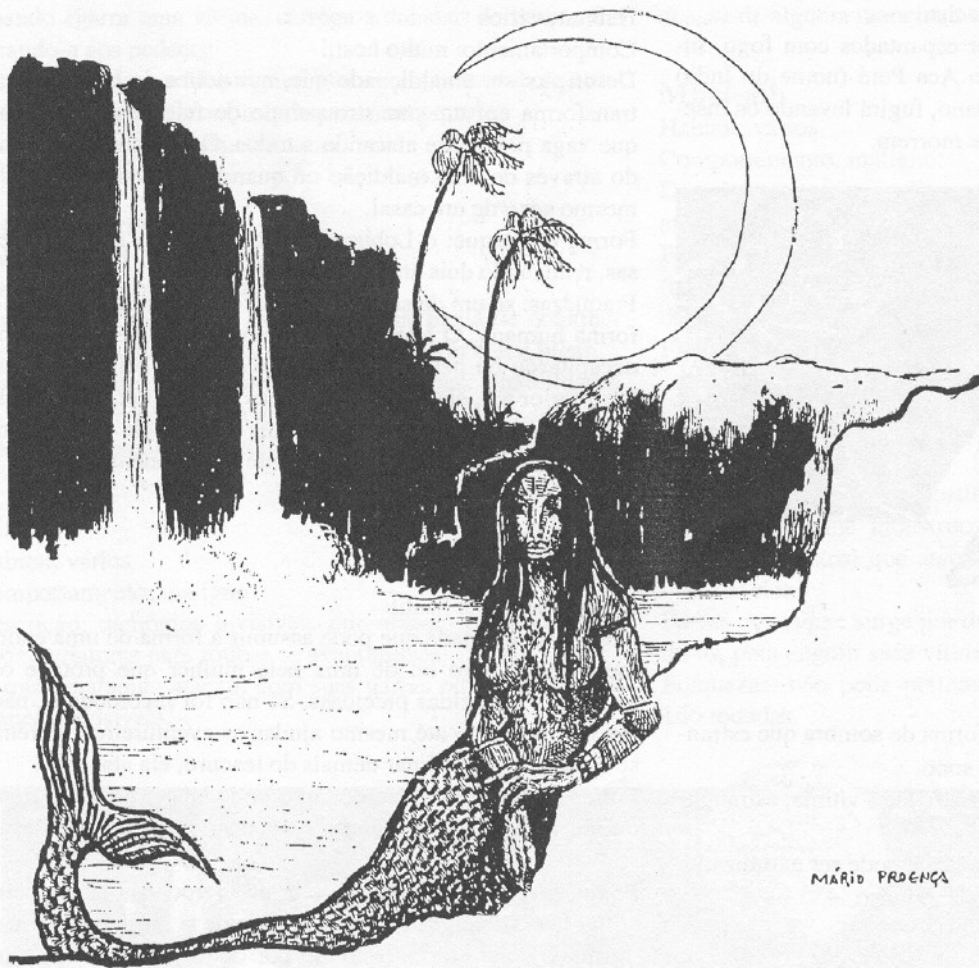
Forma de ataque: atacam em "nuvem" procurando se agarrar ao corpo da vítima para sugar-lhe o sangue. O Gafanhoto é capaz de saltar a uma distância de 150m, mantendo a precisão nos saltos até 50m.

Homem-Cavalo

Habitat: campos e florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: criatura com cabeça de cavalo e corpo de homem forte, coberto de pêlos, que vive nas florestas e ataca os viajantes desprevenidos.



Forma de ataque: ataca usando os dentes afiados e as mãos poderosas, ou então com um porrete, tacape ou machado.
Fraquezas: nenhuma específica.

Iara

Habitat: rios e lagos

Comportamento: muito hostil

Descrição: bela mulher de longos cabelos negros e olhos esverdeados cujo o corpo às vezes termina em cauda de peixe. Atrai os homens com seu canto para sugar-lhes o sangue ou arrastá-los para o fundo do rio.

Forma de ataque: todo homem que ouvir o canto da Iara deverá fazer um teste de resistência à magia de dificuldade normal. Se falhar, ele ficará sob o controle da Iara.

Fraquezas: quando a Iara pára de cantar (para sugar o sangue de alguém), o encanto cessa.

Igupiara

Habitat: barra de rios

Comportamento: muito hostil

Descrição: seres marinhos que se parecem com homens de boa estatura e olhos muito encovados. As fêmeas são formosas e têm cabelos compridos.

Formas de ataque: abraçam a vítima tão fortemente que a deixam toda em pedaços. Comem-lhe os olhos, dedos, nariz e genitália, deixando o resto sobre as margens dos rios.

Fraqueza: não podem ficar fora da água por mais de um minuto (seis rodadas).

Índio Vagante (Aca Peré)

Habitat: campos e florestas

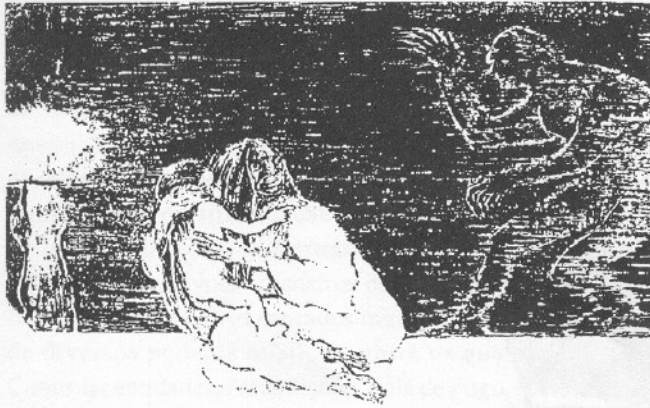
Comportamento: hostil

Descrição: monstro que tem a aparência de um velho índio com uma profunda e grande ferida na cabeça. Vive vagando pelos campos e florestas. Ao encontrar-se com viajantes, finge aflição e dor. Quando eles estiverem a um metro do índio, uma nuvem de insetos venenosos sairá da ferida e atacará quem estiver até 2d10 metros de distância.

Forma de ataque: a nuvem de insetos infligirá 1d6 de dano por rodada em cada um dos atingidos. A nuvem perseguirá

aqueles que fugirem com uma velocidade de 08m/r. O índio ataca usando porrete ou arco e flecha.

Fraquezas: os insetos podem ser espantados com fogo, fugindo em 02 rodadas. Quando o Aca Peré (nome do Índio Vagante) receber 10 pontos de dano, fugirá levando os insetos consigo. Se morrer, os insetos morrem.



Jurupari

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: espírito maligno em forma de sombra que estranquila as pessoas à noite durante o sono.

Forma de Ataque: ataca tentando sufocar a vítima, estrangulando-a.

Fraquezas: é vulnerável à luz intensa, e pode ser exorcizado.

O Jurupari não morre, mas pode ser expulso.

Juruti Pepena

Habitat: florestas

Comportamento: neutro

Descrição: ave fantástica que habita principalmente a Floresta de Santa Cruz. Só se pode ouvir o canto, sendo impossível vê-la, por mais perto que esteja. É muito respeitada pelos índios.

Forma de ataque: seu canto paralisa os braços e as pernas de sua vítima, geralmente alguém que cometeu um crime contra a floresta.

Fraqueza: nenhuma específica.

Kanaíma

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: monstro metade homem, metade jaguar, que ataca traiçoeiramente para devorar os homens. Origina-se de um jaguar que foi posuído pelo espírito de um homem que se dedicou ao canibalismo durante a sua vida.

Forma de ataque: ataca usando as garras e as presas, realizando dois ataques por rodada.

Fraquezas: nenhuma específica.

Lobisomem

Habitat: vários

Comportamento: muito hostil

Descrição: ser amaldiçoado que, nas noites de lua cheia, se transforma em um monstro peludo de feições animais que vaga pela noite atacando a todos. O Lobisomem é criado através de uma maldição ou quando é o sétimo filho de mesmo sexo de um casal.

Forma de ataque: o Lobisomem ataca usando garras e presas, realizando dois ataques por rodada.

Fraquezas: se um de seus membros for decepado, ele volta à forma humana. O Lobisomem também pode ser morto por decapitação ou pelo fogo. Se sua resistência atingir um valor inferior a 0, ele perde os sentidos, mas se não for decapitado ou queimado, recupera a sua resistência normal em 1d6+1 rodadas, atacando novamente seu oponente.

Mãe do Ouro

Habitat: vários

Comportamento: hostil

Descrição: entidade que pode assumir a forma de uma enorme bola de fogo ou de uma bela mulher que protege os tesouros e as jazidas preciosas. Se não for incomodada, não atacará, podendo até mesmo ajudar os aventureiros. Porém, se alguém se aproximar demais do tesouro, ela atacará.

Forma de ataque: a Mãe de Ouro pode lançar bolas de fogo ou incendiar o próprio corpo e avançar sobre os aventureiros.

Fraquezas: será exorcizada por d6+3 rodadas se alguém atingi-la com sangue que tenha tirado de si mesmo (mas não o sangue de si mesmo retirado por outra pessoa). Também pode ser destruída por meios físicos.

Mão pelada

Habitat: cerrados e campos

Comportamento: muito hostil

Descrição: mamífero de porte médio que possui uma das mãos sem pelos e uma faixa negra em volta dos olhos. Nenhum animal, por mais valente que seja, se atreve a entrar na área onde tenha sido ouvido seu grunhido. Para quem conseguir caçá-lo, sua carne, óleo e pele tem bom valor comercial.

Formas de ataque: irrompe de surpresa ante o viajante descuidado ou atrai os caçadores para seu esconderijo. Ataca sempre quando vê alguém, assumindo a forma de um urso. Seus olhos, dotados de força sobrenatural, imobilizam aquele cujo olhar cruzar-se com o seu (a vítima deve fazer uma resistência à magia normal).

Fraquezas: nenhuma específica.

Mapinguari

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: monstro enorme de forma humanóide e coberto

de pêlos castanhos que ataca na penumbra da floresta. Quando agarra uma vítima, carrega-a debaixo do braço, devorando-a aos pedaços.

Forma de ataque: o Mapinguari ataca sempre sozinho e nunca à noite. Usa as garras, as presas ou um porrete.

Fraquezas: nenhuma específica.

Marajigoana

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: é um ser que assume a forma exata de qualquer aventureiro, o qual planeja matar para assumir o seu lugar.

Forma de ataque: ataca com as mesmas armas e habilidades do aventureiro cuja forma assumiu.

Fraquezas: nenhuma específica.

Mauari

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: demônios invisíveis que atacam em bandos de $2d6+2$ criaturas para roubar os aventureiros.

Forma de ataque: atacam com suas garras ou usando armas brancas invisíveis.

Fraquezas: podem ser mortos por meios físicos ou exorcizados, se de alguma maneira a sua localização for clara.

Mbai-aib

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: espírito maligno desprovido de voz que se faz anunciar através das aves portadoras de mau-agouro.

Formas de ataque: o Mbai-aib possui os feitiços de criar doenças (habilidade 80) e criar dor intensa (habilidade 90), com duração de $3d10$ rodadas. Possui 45 pontos de poder mágico.

Fraqueza: pode ser exorcizado.

Minhocão

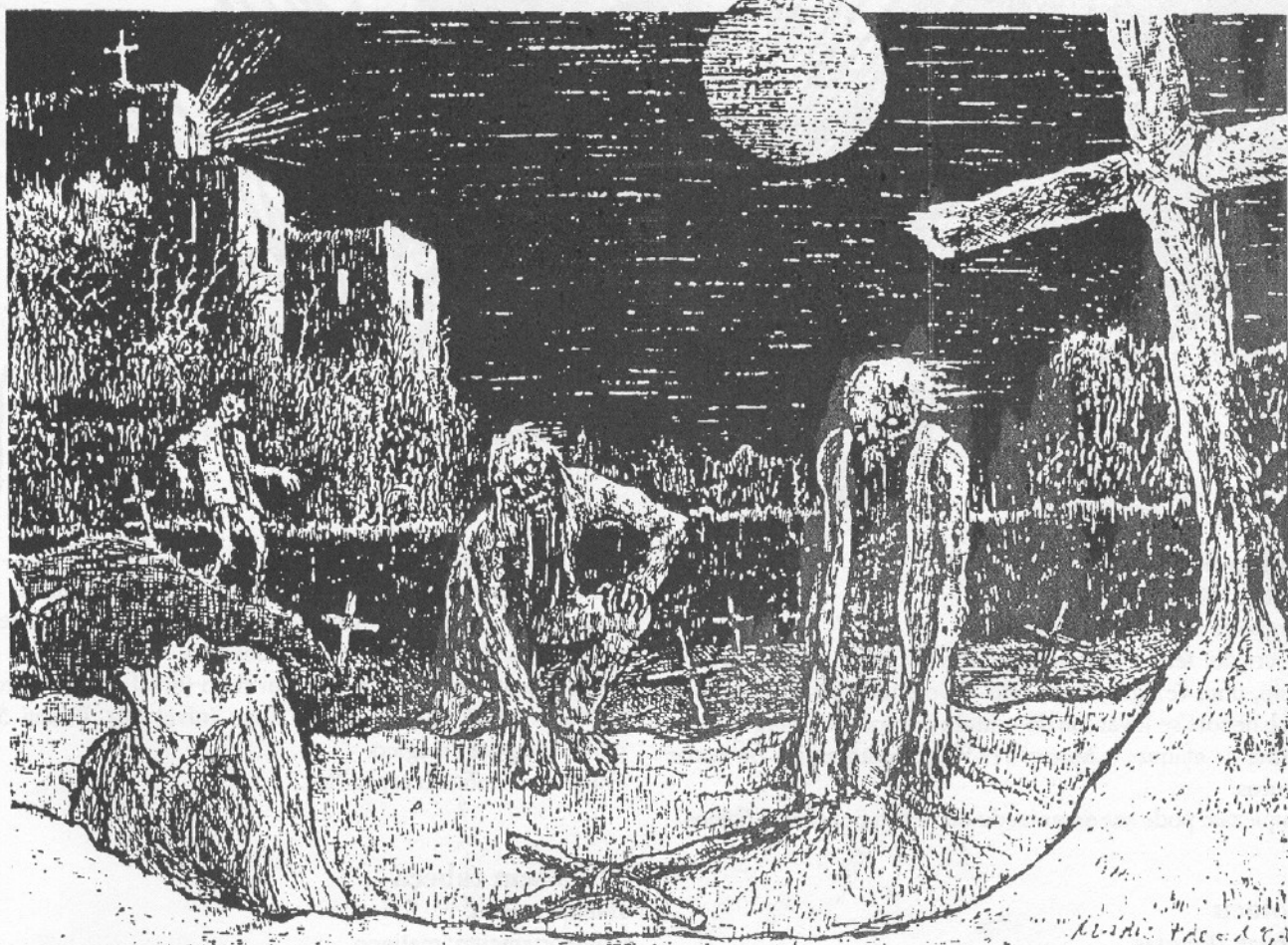
Habitat: rios e lagos

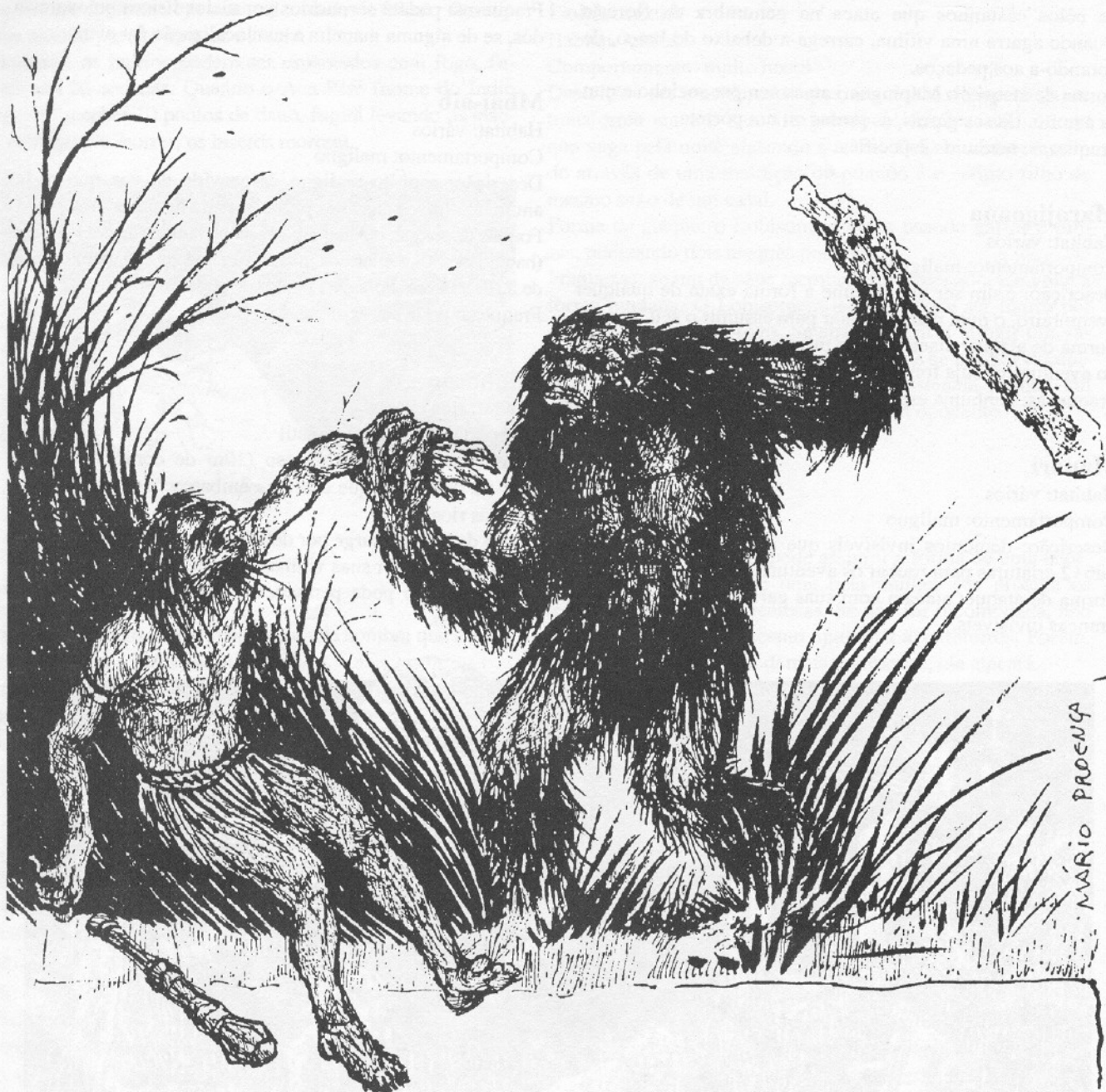
Comportamento: muito hostil

Descrição: verme monstruoso (10m de comprimento por 01m de diâmetro) que ataca as embarcações e vilas próximas aos rios.

Forma de ataque: surge por debaixo das embarcações, virando-as, para engolir suas vítimas com sua enorme boca.

Fraquezas: não pode permanecer fora d'água por mais de $1d6$ rodadas.





Morto-Vivo

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: tem a aparência de um ser humano semidecomposto, uma vez que um Morto-Vivo é uma pessoa que morreu e depois se levantou do túmulo por meio de magia.

Forma de ataque: o Morto-Vivo ataca com garras ou armas brancas.

Fraquezas: pode ser exorcizado ou morto por meios físicos.

Motocu

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: ser semelhante ao caipora. Vive nas matas e anda incessantemente, incendiando florestas e aldeias, deixando atrás de si apenas pedras e desertos.

Forma de ataque: feitiços de atear fogo (nível 100), controlar fogo (nível 50) e bolas de fogo (nível 60). Possui 50 pontos de poder mágico.

Fraqueza: nenhuma específica.

Mula sem cabeça

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: criatura com o corpo de uma grande mula negra sem a cabeça. Lança enormes labaredas do pescoço e vaga à noite, atacando quem encontrar em seu caminho.

Forma de ataque: ataca disparando as labaredas sobre a vítima, incinerando-a. Também utiliza coices e patadas.

Fraquezas: pode ser exorcizada, morta por meios físicos e, se sofrer mais de 20 pontos de dano, fugirá.

Negro d'água

Habitat: rios e lagos

Comportamento: hostil

Descrição: assemelha-se a um homem negro, baixo, musculoso, de dentes brancos e afiados e com membranas entre os dedos do pé, um pouco mais largo que o do homem.

Forma de ataque: ataca com suas garras e presas, virando as embarcações.

Fraquezas: não pode permanecer fora d'água por mais de 1d6 rodadas.

Quibungo

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: ser humano que pode se transformar em um monstro meio humano, meio macaco, de acordo com a sua vontade. Porém, nas noites de lua cheia, é forçado a se transformar, perdendo controle de seus atos e atacando ferozmente.

Forma de ataque: usa sua enorme força, além de presas afiadas, contra seus oponentes. Também usa armas brancas, tacape ou porrete.

Fraquezas: nenhuma específica.

Saci-Pererê

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: tem a forma de uma criança negra, de uma perna só, com um gorriinho vermelho e um cachimbo. O Saci adora pregar peças e fazer pequenas maldades e travessuras. Pode assumir a forma de um pequeno rodadozinho de vento,

desaparecer em uma nuvem de fumaça, diminuir de tamanho e ficar invisível. É ágil e astuto. Anuncia-se com um assobio persistente e misterioso, não localizável e assombrador. Diverte-se criando dificuldades domésticas e apavorando viajantes solitários.

Forma de ataque: faz suas diabruras sempre às escondidas.

Fraquezas: não pode cruzar a água corrente, pode ser exorcizado, tem aversão aos símbolos sagrados e, se lhe tomarem o gorro, torna-se escravo de seu captor.

Touro Negro

Habitat: campos

Comportamento: maligno

Descrição: touro enorme de cor negra, com olhos e cascos incandescentes, que lança baforadas de fogo. Corre à noite pelos campos espalhando o medo e a destruição.

Forma de Ataque: mata os viajantes com patadas e chifradas e destrói as plantações, as casas e as vilas.

Fraquezas: pode ser exorcizado ou morto por meios físicos.

Vampiro

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: ser das trevas, de aparência humana, que ataca suas vítimas para sugar-lhes o sangue. É um morto-vivo extremamente poderoso, que se transforma em morcego ou cão negro de acordo com sua vontade, ou em névoa uma vez por noite. O Vampiro também tem poderes hipnóticos e uma força assombrosa.

Forma de ataque: pode usar seus poderes hipnóticos (que sempre funcionam) para dominar seu alvo, que deverá fazer uma resistência à magia normal, ou pode atacar diretamente usando suas presas e garras ou qualquer arma, inclusive de fogo.

Fraquezas: tem profunda aversão aos símbolos sagrados, pode ser exorcizado, pode ser morto com uma estaca de madeira em seu coração, com água corrente, luz do sol, fogo ou decapitação.

TABELA DE MONSTROS E CRIATURAS

Esta tabela consiste dos seguintes dados: Força (F), Destreza (D), Habilidade de Luta e Esquiva (HLE), Velocidade (V), Resistência à Magia (RM), Dano e Nível (Nível Máximo de Aprendizado / Nível Médio da Criatura).

Monstros/Criaturas	(F)	(D)	(R)	HLE	(V)	RM*	Dano	Nível
Ahor	25	12	25	32	14m/r	28	1d6 + 5	05 / 02
Anabanéri	15**	18**	18**	38**	17m/r	62	sem dano físico expressivo	s.lim****/10
Andira	08	12	10	32	30m/r	40	1d6+3 (mordida) / 1d6 (por rodada sugando)	10 / 05
Anhangá	as habilidades e atributos do animal					80	dano do animal / 1d6 + 6 (labareda de fogo)	s.lim. / 06
Arranca-línguas	35	14	30	34	18m/r	32	1d6 + 6	10 / 04
Avasati	as habilidades e atributos da vítima					40	danos da vítima / 1d6 (plano astral)	s.lim. / 03
Boitatá	62	14	95	32	16m/r	96	1d6 + 9 / 3d6 + 3 (labareda de fogo)	s.lim. / 04
Boiúna	52	10	52	30	08m/r	55	1d6 + 8	08 / 03
Bolaro	08	14	11	34	16m/r	50	1d6 - 1	s.lim. / 03
Boto(cetáceo)	18	15	20	35	24m/r	35	1d6 + 2	s.lim. / 04
Boto(humano)	15	15	15	35	14m/r	35	dano da arma	s.lim. / 04
Bradador	14	12	15	32	19m/r	30	1d6 (garras) / dano da arma	10 / 02
Caipora	16	13	20	33	17m/r	75	1d6	s.lim. / 04
Queixada do Caipora	25	12	30	32	16m/r	45	1d6 + 4	05 / 03
Cão da Meia-Noite	12	13	13	33	18m/r	35	1d6	10 / 02
Capelobo	18	14	22	34	16m/r	37	1d6 (garras) / 1d6 (mordida)	s.lim. / 03
Caranguejeira-gigante	10	12	18	32	12m/r	20	1d6 por dia (veneno)	05 / 02
Caruanas	10	18	30	30	20m/r	50	sem dano físico expressivo	s.lim. / 04
Cavalo Marinho	40	10	18	30	28m/r	28	1d6 + 6	05 / 02
Cuarajhy-yara	18	18	16	40	18m/r	65	dano da arma + 2	s.lim. / 03
Cumacanga	05	18	12	35	23m/r	40	1d6 + 3 (labareda de fogo)	05 / 02
Cumamá	08	14	12	34	17m/r	15	1d6	05 / 01
Curê Ru	25	18	25	30	15m/r	55	1d6	s.lim. / 03
Curupi	20	08	22	28	10m/r	25	1d6 + 3	05 / 01
Curupira	12	17	14	37	18m/r	95	dano da arma	s.lim. / 08
Dama do Rio	14	13	15	33	16m/r	32	1d6 - 1	s.lim. / 04
Demônios	16	16	18	36	18m/r	36	1d6 + 1	s.lim. / 02
Descabezado	14	14	16	34	16m/r	32	1d6 + 3 (espada) / 1d6 (garras)	10 / 03
Diabo	90	17	80	97	50m/r	100	dano da arma + 11	s.lim / s.lim.
Escorpião-gigante	12	10	26	30	12m/r	29	1d6 - 1 / 1d6 por dia (veneno)	05 / 02
Flor-do-mato	10	18	12	36	18m/r	60	sem dano físico expressivo	s.lim. / 05
Gafanhoto	04	16	09	36	20m/r	11	1d6	05 / 01
Homem-cavalo	25	15	20	35	24m/r	35	1d6 + 4	s.lim. / 03
Iara	20	15	20	35	24m/r	60	1d6 + 3 / 1d6 (por rodada sugando)	s.lim. / 04
Igupiara	28	16	20	36	18m/r	35	1d6 + 5	s.lim. / 03
Índio Vagante (Aca Peré)	14	15	12	35	14m/r	30	1d6 - 1 (insetos) / dano da arma	s.lim. / 02
Jurupari	18**	15	18**	35	13m/r	32	1d6 por rodada (estrangulamento)	s.lim. / 03
Juruti Pepena	03	10	05	30	22m/r	30	dano causado por seus feitiços	05 / 02
Kanaíma	23	18	21	38	21m/r	36	1d6 + 4 (dois ataques por rodada)	s.lim. / 03
Lobisomem	20	14	30	34	21m/r	45	1d6 + 3 (dois ataques por rodada)	s.lim. / 02
Mãe do Ouro	20	14	28	34	21m/r	45	1d6 + 4 / 1d6 + 3 (labareda de fogo)	s.lim. / 04
Mão Pelada	24	19	20	38	16m/r	32	1d6 + 4	10 / 02
Mapinguari	32	12	48	32	16m/r	51	1d6 + 6	s.lim. / 03
Marajogoana	as habilidades e atributos da vítima					30	dano da arma	s.lim. / 01
Muari	14	12	12	32	14m/r	33	1d6	10 / 02
Mbai-aib	16**	15**	17**	35**	16m/r	36	dano causado por seus feitiços	s.lim. / 06
Minhocão	50	08	25	28	16m/r	48	1d6 + 7	08 / 02
Morto-vivo	12	13	10	33	12m/r	30	1d6	10 / 01
Motocu	16	13	20	33	17m/r	75	1d6	s.lim. / 03
Mula sem cabeça	50	15	42	35	20m/r	45	1d6 + 7 / 1d6 + 3 (labareda de fogo)	s.lim. / 03
Negro d'água	15	12	18	32	15m/r	30	1d6 + 1	15 / 03
Quibungo	20	15	25	35	19m/r	38	1d6 + 3	s.lim. / 02
Saci-Pererê	08	14	12	34	14m/r	70	sem dano físico expressivo	s.lim. / 05
Touro Negro	100	10	165	40***	30m/r	95	1d6 + 12	s.lim. / 05
Vampiro	36	18	35	38	16m/r	51	1d6 + 6 / 1d6 (por rodada sugando)	s.lim. / 03

*Por sua origem sobrenatural, o cálculo da Resistência à Magia das criaturas não obedecem às mesmas regras dos personagens humanos.

São as habilidades e atributos utilizáveis apenas no plano astral, onde a criatura atua. / * O Touro Negro não se esquiva / ****Sem limite de nível.

OBSERVAÇÃO: as criaturas na tabela se encontram no nível 1, com suas capacidades mínimas de luta e esquiva. Ao aumentar o nível das criaturas, o mestre do jogo deverá somar 10 pontos por nível às habilidades de luta, esquiva e feitiços. As criaturas normalmente aparecem em seu nível médio (indicado na tabela), mas o mestre do jogo pode preferir usar as criaturas em níveis inferiores ou superiores (respeitando o nível máximo de aprendizado da criatura) para equilibrar sua aventura de acordo com o nível dos jogadores.

CIDADES E PERSONAGENS LENDÁRIOS

Apresentaremos nesta parte algumas cidades perdidas, lugares sagrados ou amaldiçoados e personagens misteriosos que circulam pela Terra de Santa Cruz, sem ninguém saber a sua origem ou o seu destino.

Assim como as tribos especiais, essas cidades e esses personagens requerem bastante cuidado. Quanto aos personagens, o mestre do jogo precisa ter em mente que eles são especiais. Não se encontra um zaorí em cada esquina e nem um estigmata após cada combate. Evite utilizá-los em demasia ou conceder-lhes uma função muito importante na aventura. Isso pode acabar deixando o jogo sem graça e os jogadores descontentes. Não vá matar o Vaqueiro Borges ou o Sumé, pois eles são únicos (e nunca se mata uma lenda impunemente).

O mesmo conselho vale para as cidades. Lembre-se sempre que são lugares sagrados e cobertos de mistérios. Mantenha esse mistério a qualquer custo. Utilize-as para fazer clima e enriquecer a ambientação, ou então em uma aventura muito bem elaborada e especial, tomando o cuidado para não destruir a lenda. Enfim, não abuse.

Estigmatas

São aqueles que portam feridas idênticas às de Jesus (nas palmas das mãos, nos pés e um corte no peito — as cinco chagas de Cristo), significando que nasceram no mesmo dia e hora em que ele foi crucificado. Por esta coincidência, eles possuem o poder da cura (30 pontos por dia). Quando exercem seu poder (que nunca falha), as feridas se abrem e começam a sangrar.

Krinxy

Montanha negra da Serra dos Colonos, ao sul, que possui duas grutas que levam ao interior da terra, onde vivem os curutons, e por onde as almas dos índios retornaram após o grande dilúvio.

Manara

Cidade indígena dos mortos onde se reúnem os Aroes, espíritos dos mortos que encarnam em animais quando sentem fome. Quem governa e organiza a aldeia é o espírito de Huraiana, herói das lendas karinauás. Segundo as lendas, a cidade fica em algum lugar ao norte do pantanal.

Mbaeverá

Cidade mítica dos maoáris, oculta em algum lugar nas matas de Santa Cruz. Os maoáris esperam chegar lá em vida ou através da morte digna.

Sumé

Homem branco que, em diferentes idades, caminhou por todo o litoral da Terra de Santa Cruz, ensinando técnicas e artes, e ditando regras morais para os índios. Foi amado, aceito, odiado e atraído. Alguns pajés, não aceitando a intromissão de um homem branco e preocupados com sua popularidade e habilidades mágicas, conseguiram que algumas tribos se voltassem contra ele. Fugindo sob uma chuva de flechas que não conseguiam acertá-lo, Sumé desapareceu e nunca mais foi visto. Mas, dizem as lendas, ele ainda caminha incógnito pelo interior de Santa Cruz.

Sumé possui os feitiços de remover encantos, detectar magia, exorcismo, cura, comunicação, aura, desviar ataques, relâmpago, andar sobre as águas, levitar e comunhão com a floresta (nível 100 em todos) e 300 pontos de poder mágico.

Vaqueiro Borges

Vaqueiro misterioso, sabedor de segredos infalíveis. Mais hábil e melhor cavaleiro que todos os outros reunidos. Ninguém sabe onde mora e nem onde nasceu. Vence a todos os companheiros.

Surge em qualquer manhã, trabalha na fazenda, recebe o pagamento e desaparece, surgindo a léguas de distância, em outra fazenda, repetindo façanhas julgadas sobrenaturais.

Monta um cavalo velho, aparentemente imprestável e cansado, mal vestido, humilde e alvo de zombaria. Termina sendo o primeiro, o mestre supremo, aclamado como herói, desejado pelas mulheres, convidado para todas as festas pelo fazendeiro. Recusa todas as seduções e volta a desaparecer misteriosamente.

DADOS DO VAQUEIRO BORGES

Força: 20	Escalar: 80
Destreza: 20	Montar animais: 120
Resistência: 20	Treinar e pacificar animais: 90
Inteligência: 20	Mover-se silenciosamente: 85
Sabedoria: 18	Reparar armas e armaduras: 90
Carisma: 18	Correr: 80
Sorte: 09	Preparar armadilhas: 100
Luta com arma: 120	Seguir trilhas: 95
Percepção: 95	Manuseio de venenos e explosivos: 100
Nadar: 80	Ler e escrever, religião, história e ocultismo: 80

Zaorís

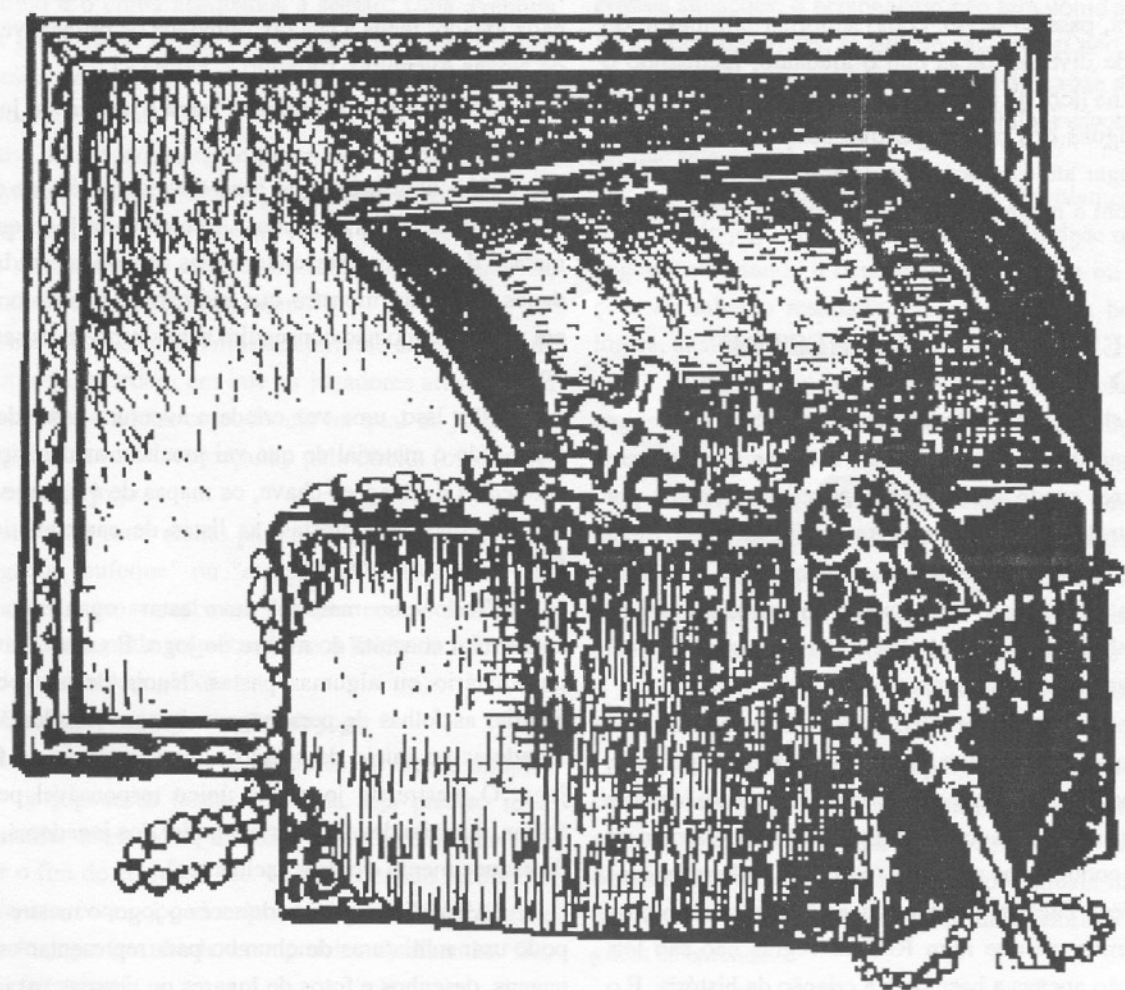
Alguns homens, abençoados pelo Deus cristão por nascerem em importantes datas religiosas, possuem o poder de ver através das coisas. Um tesouro escondido, um

monstro entre as árvores, um veio de ouro, etc. Mas o poder de um zaorí não pode ser exercido para seu próprio benefício, sendo sempre uma pessoa pobre, indiferente e desinteressada.



PARTE IV

MESTRE DO JOGO



CAPÍTULO 1

MESTRE DO JOGO

Então foi você o escolhido para ser o mestre do jogo, não foi? Tudo bem, não se preocupe. Não é tão difícil quanto parece. Você só tem a responsabilidade de cuidar do lazer e do entretenimento de alguns dos seus melhores amigos durante uma tarde inteira. Além do mais, poderia ser muito pior. Você poderia estar embrenhado na mata, enfrentando doenças, animais selvagens e monstros desconhecidos, sem ter a menor idéia do que acontecerá a seguir.

Na verdade, seus amigos é que vão passar por isso, enquanto você, sentado em sua cadeira, apenas sorri e manipula seus medos e emoções. E, acredite, eles vão adorar.

Nesta parte do livro, você vai encontrar um roteiro que explicará, passo a passo, como se tornar um mestre do jogo, além de diversas dicas que o ajudarão, facilitando o seu trabalho na hora de preparar aventuras, coordenar o jogo e resolver alguns dos problemas que possam surgir. Sabemos que chegar até esse ponto nem sempre é simples, nem fácil. Mas com a nossa ajuda e algum trabalho você consegue.

APRENDENDO A SER UM MESTRE DO JOGO

01) Esteja familiarizado com as regras

Um mestre do jogo que não conhece as regras se torna inseguro, sendo facilmente contestado. E acaba por perder o controle do jogo e o respeito dos jogadores.

Como você certamente não quer que isso aconteça, leia as regras atentamente e procure esclarecer todas as suas dúvidas. Conheça bem os capítulos do livro e, antes de cada jogo, revise as principais regras.

Durante a sessão, se você tiver alguma dúvida, faça uma rápida consulta ao livro. Porém, se a dúvida persistir, analise a situação e decida o que seria mais sensato, lógico e justo, tanto para os jogadores como para os monstros e os personagens controlados por você (os PNJs — Personagens Não Jogadores). Faça isso, mesmo que as regras sejam contrariadas. Lembre-se que num RPG as regras não são leis invioláveis, são apenas a base para a criação da história. E o objetivo do jogo é criar emoção e divertimento. Portanto,

sempre que a regra ameaçar a emoção, não se acanhe em se desviar “um pouquinho” do que está escrito no livro. Só tome cuidado para o seu jogo não virar uma anarquia. Mantenha sempre o bom-senso.

02) Crie a aventura

O mestre do jogo também é o responsável por criar ou adaptar uma aventura para o jogo. Essa aventura deve ser compatível com a ambientação do jogo e com o estilo dos jogadores. Se eles preferem os combates, deve haver muitas lutas. Se eles se interessam pela interpretação, capriche na trama e abra espaço para os personagens atuarem.

O ideal é optar por uma aventura balanceada, onde cada jogador tenha a sua oportunidade de brilhar (ver *Crianças das Novas Aventuras*, Capítulo 2, Parte IV).

03) Prepare o material para a sessão de jogo com antecedência

Um bom mestre do jogo deve ser, além de criativo, bem preparado e organizado. Um mestre do jogo que passa metade da sessão remexendo folhas amassadas em busca de dados sobre um monstro que ele não se lembra onde pôs, em pouco tempo não conseguirá achar também os seus jogadores.

Por isso, uma vez criada a aventura, você deve preparar todo o material de que vai precisar: as descrições dos ambientes e situações-chave, os mapas de viagem e das salas, cavernas ou florestas, as listas de características dos PNJs e dos monstros, etc.

Todo esse material deve estar organizado e bem acessível à consulta do mestre do jogo. É aconselhável usar um fichário ou algumas pastas. Numa delas, você deve guardar as folhas de personagens de seus jogadores, distribuindo-as no início da sessão e recolhendo-as no final do jogo. O mestre do jogo é o único responsável por essas folhas, que não devem ficar em poder dos jogadores, evitando esquecimento e outros “acidentes”.

Além disso, para enriquecer o jogo, o mestre do jogo pode usar miniaturas de chumbo para representar os personagens, desenhos e fotos de lugares ou pessoas para ilustrar a narração, efeitos sonoros ou músicas gravadas em fita K7

para criar o clima da aventura, etc.

Quanto ao local do jogo, este também deve ser preparado com antecedência. Deverá ser bem iluminado e arejado, com bastante espaço disponível. O ideal é usar uma mesa grande com o mestre do jogo em uma das cabeceiras.

A comida e a bebida, providenciadas por todos os jogadores, podem estar numa mesa próxima e não devem ser levadas à mesa de jogo. É recomendável se criar intervalos para lanches, de forma a não interromper o ritmo da aventura.

04) Saiba coordenar a sessão de jogo

• **Antes do início:** procure ser pontual e exija pontualidade. Porém, enquanto o jogo não começa, converse com os jogadores sobre a última sessão ou aproveite para "bater-papo". Afinal, essa é uma ocasião social.

Na hora marcada para o jogo, distribua as folhas de personagens e, quando todos estiverem prontos e atentos, comece a aventura.

• **O início:** Um bom começo é necessário para se criar o ritmo e o clima adequados a sessão. Uma aventura dinâmica e acelerada requer um começo no mesmo pique. Uma história centrada na interpretação requer um começo misterioso e envolvente.

Se a sessão que está começando é continuação de uma aventura que não terminou, ou é uma nova aventura em uma campanha, procure recuperar, com a narração inicial, o clima da última sessão, criando um elo entre as histórias, reintroduzindo os jogadores na trama.

• **A seqüência de eventos:** Determine a seqüência da rodada, ou seja, a ordem em que os jogadores atuam. Uma solução simples é adotar a seqüência na qual os jogadores estão sentados na mesa, começando pela direita (ou esquerda) do mestre do jogo.

Você deve estar atento para que, durante o jogo, nenhum jogador "sufoque" ou "atropela" a atuação dos demais, agindo como se estivesse sozinho com o mestre do jogo. Isso é conseguido respeitando-se o limite de uma ação por rodada para cada jogador.

• Lidando com as situações do jogo:

a) **Ações simples** — Chamamos de ações simples tudo que os jogadores fazem sem que seja preciso rolar dados: acender uma tocha, apanhar um objeto, andar pela rua, olhar o fim do corredor, etc. Essas ações são resolvidas imediatamente, com o jogador declarando "vou fazer isso" e o mestre do jogo (se não houver problema) dizendo "Ok, você pode fazer isso".

Porém, para criar suspense, o mestre do jogo pode

perguntar num tom cínico: "você quer mesmo pegar a cruz no altar?" E, ante a afirmativa hesitante do jogador, dizer: "Tudo bem você apanha a cruz sem problemas". Um rolamento secreto dos dados acentua, e muito, a (falsa) ameaça. Experimente, mas não abuse.

b) **Teste de habilidades e atributos** — Conhecendo bem as regras e as habilidades, você não terá muitas dúvidas sobre o seu uso. Porém, não hesite em consultar o livro quando surgir uma dúvida. Pense rápido, analise a situação e dê seu veredicto. Permita a argumentação, mas não a briga. Tente evitar longas discussões sobre se um tiro é fácil ou normal. Diga logo: "é normal por este motivo e pronto". Mas não seja um tirano. Se o tiro pode ser considerado fácil, quebre o galho dos jogadores dessa vez. Mas deixe claro que foi só dessa vez.

c) **Rolamento secreto** — Existem habilidades cujo teste é realizado pelo mestre do jogo, sem que o jogador saiba o resultado. Isso é feito com habilidades como detectar armadilhas ou esconder-se nas sombras, por exemplo. Nessas situações, o personagem não tem como se certificar, na maioria das vezes, se obteve sucesso ou não. Para todos os efeitos, ele sempre vai achar que não existe armadilha, a menos que encontre, e sempre vai se julgar escondido, a não ser que seja descoberto.

Para determinar a necessidade do rolamento secreto, o mestre do jogo deve estar atento à habilidade que o personagem está usando e determinar se ele teria ou não condições de saber o resultado. Novamente, com bom-senso e lógica, analise a situação e tome a sua decisão.

O mestre do jogo também utiliza os rolamentos secretos para saber se os monstros percebem a aproximação do grupo, se um PNJ ouviu o grito de um dos jogadores, etc.

Além disso, esse tipo de rolamento é um ótimo elemento de suspense. Quando os jogadores começarem a ficar descuidados ou desatentos, faça alguns rolamentos secretos e olhe diretamente para alguém na mesa. Se quiser, pergunte: "qual é a sua sorte?" Role o dado em segredo (ignorando o resultado) e diga: "tudo bem, dessa vez não aconteceu nada".

d) **Combates** — O papel do mestre do jogo num combate é interpretar os adversários dos jogadores e, ao mesmo tempo, atuar como juiz, coordenando a ação. Isso deve ser muito bem feito para que o combate não se torne um mero rolar de dados nem vire uma confusão onde ninguém se entende.

Para isso, resolva os combates individualmente, na seqüência da rodada, ou seja, determine qual lado tem ini-

ciativa e resolva as ações de ataque/defesa de cada jogador, na ordem adotada desde o início do jogo. Assim, se os jogadores tem a iniciativa, o primeiro jogador ataca o adversário e sofre o ataque, esgotando suas ações naquela rodada. Quando o último jogador tiver agido, rola-se nova iniciativa e se começa uma nova rodada.

e) *O inesperado* — Acontece sempre. Mais cedo ou mais tarde, apesar de você ter se preparado para tudo, antecipando todas as alternativas de ação possíveis, os seus jogadores descobrem uma maneira de fazer algo que você não esperava.

Nesse caso, você só tem duas opções: dizer que eles não podem fazer o que queriam, apesar de ser lógico, sensato e justo, ou pensar rapidamente e, com muito "jogo-de-cintura", adaptar sua aventura ao novo acontecimento.

É claro que um mestre do jogo que vive dizendo "você não pode fazer isso porque eu não me preparei" não vai ter jogadores por muito tempo. Então, é melhor você estar pronto para a segunda opção.

Na verdade, lidar com o inesperado é uma das melhores partes dessa tarefa. Um bom mestre do jogo é aquele capaz de criar boas aventuras e que, a partir da ação dos jogadores, consegue rapidamente adaptar sua história, tornando-a ainda melhor.

Para isso, as suas aventuras não devem ser histórias fechadas e lineares, onde só há uma maneira possível de agir. Ao contrário, toda aventura deve ser uma história ainda não totalmente criada. Ela deve fornecer a trama e o ambiente para os personagens atuarem livremente, dentro do que você determinou. Agindo desse modo, você estará bem melhor preparado para pensar rápido e se adaptar.

f) *O fim do jogo* — Ao terminar uma sessão de jogo, o mestre do jogo deve fazer a distribuição dos pontos de experiência, comentando a atuação de cada jogador, elogiando os acertos e alertando para os problemas surgidos durante a sessão. Também deve haver espaço para que os jogadores comentem suas próprias atuações e a do mestre do jogo, conversando sobre a aventura e apontando os pontos positivos e negativos na visão de cada um.

Essa conversa é muito importante tanto para a inte-

gração do grupo como para o aprimoramento de todos, inclusive do mestre do jogo, que poderá adequar melhor as próximas aventuras às preferências de seus jogadores.

g) *Distribuindo os pontos de experiência* — Essa é mais uma ocasião onde o mestre do jogo deve ser justo e sensato. A distribuição dos pontos de experiência (PE) deve premiar os jogadores que interpretaram seus personagens de maneira interessante e coerente, tendo boas idéias ou tornando o jogo mais agradável.

Além disso, a dificuldade da aventura enfrentada pelos jogadores também é decisiva na determinação dos pontos. Uma missão fácil deve valer de 01 a 02 pontos. Se a aventura foi de dificuldade média, de 02 a 03 pontos. E de 03 a 04 pontos para aventuras realmente difíceis. As interpretações, as idéias originais e os personagens que mais se destacaram devem receber um ponto extra, variando o total de 02 a 05 pontos por sessão de jogo.

Distribua os pontos com atenção, evitando cometer injustiças. E tenha cuidado para não criar um distanciamento muito grande entre os personagens, em termos de experiência, dando muitos pontos para uns e pouquíssimos para outros. Pense na média de pontuação que o grupo merece e, então, premie os que mais se destacaram com um, e em casos excepcionais, dois pontos a mais.

• *A reação dos jogadores*: O mestre do jogo deve estar atento às reações dos jogadores, percebendo se eles estão ou não envolvidos na aventura. Isso é fácil de se notar quando um dos jogadores está lendo uma revista, um outro discutindo sobre futebol, e um terceiro se distraíndo com seus bocejos.

Nessas horas, o melhor é forçar a atenção dos jogadores, aumentando os perigos, criando suspense e caprichando nas descrições, excitando a imaginação.

Se eles estão atravessando uma floresta, ela deve ser escura e misteriosa, com ruídos estranhos e ameaçadores. Se um monstro está prestes a aparecer, não o descreva de imediato. Fale primeiro dos rosnados inquietantes, do barulho das moitas, das marcas de luta no chão. E então, depois de criar a atmosfera e o clima adequados, faça o monstro saltar ameaçadoramente sobre os jogadores. Isso sempre funciona.

CAPÍTULO 2

CRIANDO NOVAS AVENTURAS

No RPG, a aventura é uma história que os jogadores irão viver através dos seus personagens. Por isso, alguns dos segredos para se criar uma boa aventura estão nos elementos que fazem com que uma história seja realmente interessante e envolvente: o tema, a trama, o ritmo da narrativa, o mistério, o suspense, etc.

Neste capítulo, vamos analisar alguns desses elementos, procurando mostrar o processo de criação das aventuras. Tendo sempre em mente os itens apresentados e acrescentando a sua própria criatividade, em pouco tempo você estará apto a montar histórias cheias de emoção e desafio, além de transformá-las em ótimas sessões de jogo para você e seu grupo.

A) A IDÉIA DA AVENTURA

Toda história começa com a idéia original. Ela pode surgir nas mais diversas formas, vindas das mais diversas fontes. Pode ser apenas uma cena, uma frase, um personagem determinado, uma situação interessante ou uma história já desenvolvida. Pode vir de filmes de ação e aventura, livros de ficção científica, histórias de terror, mistério ou suspense. Pode até mesmo ser uma aventura criada para um outro RPG, devidamente adaptada para o mundo do **Desafio dos Bandeirantes**.

Uma fonte de idéias muito interessante são livros sobre mitos e lendas brasileiros, sobretudo os presentes na obra de Monteiro Lobato ou Luís da Câmara Cascudo. Qualquer boa livraria ou biblioteca terá, com certeza, vários livros sobre o assunto, que podem ser quase que inesgotáveis como material para suas aventuras. É só destacar algum ponto que tenha achado interessante na lenda e trabalhá-lo como sua idéia original.

Outra maneira de conseguir idéias, e talvez a melhor delas, é usando a imaginação. É fácil. Você pode partir de qualquer fato, pessoa, monstro, tema ou local e imaginar que tipo de desafio os seus personagens enfrentariam nessa situação. Um método muito usado é pensar num objetivo para os jogadores, numa missão que seus personagens têm de cumprir, o que já nos dá um esboço da história a ser

criada. Assim, "vingar um amigo", "salvar uma vila", "enfrentar um monstro", "recuperar um objeto mágico", "escapar de uma tribo hostil" ou "encontrar uma cidade perdida coberta de ouro" são algumas idéias que, trabalhadas com atenção e criatividade, podem se transformar em grandes aventuras.

B) A TRAMA

Se você já tem a idéia para sua aventura, você deve desenvolvê-la mais ou menos como uma história, com começo, meio e fim, determinando os acontecimentos e a ordem em que eles ocorrem, criando o desenrolar da aventura. Basicamente, a trama da aventura deve ser trabalhada em três pontos: o início, o desenvolvimento (com as situações-chaves e os encontros) e o clímax.

Além disso, numa aventura bem balanceada deve haver equilíbrio entre a dificuldade dos desafios e as habilidades dos jogadores, entre o número de combates e situações que possibilitem uma melhor interpretação (como resolver problemas, dilemas, situações embaraçosas ou delicadas, etc.). Procure reservar espaços iguais para a atuação de cada uma das diferentes profissões dentro da história.

b.1) O início

O início de uma aventura é um momento muito importante. Ele deve introduzir os jogadores no clima da história, ambientando-os no mundo do jogo. E deve fornecer um motivo muito forte e convincente para que os jogadores se envolvam na trama.

É claro que a clássica cena do estranho na taverna que contrata os jogadores para uma missão perigosa sempre funciona. Mas não deve ser o começo de toda e qualquer aventura, para não correr o risco de tornar a sua história desinteressante logo no início.

Portanto, procure variar as situações iniciais das suas aventuras, buscando idéias que sejam criativas e até mesmo surpreendentes.

O começo forçado — um dos problemas mais sérios que uma aventura pode enfrentar são os chamados começos impostos, ou forçados, onde os jogadores são colocados

numa situação onde são obrigados a agirem de uma determinada maneira apenas para que a aventura prossiga. Nessas horas, uma ação rebelde de qualquer jogador pode estragar toda a sua história, inviabilizando a aventura e pondo toda a sessão de jogo a perder.

Se você quiser usar uma cena de abertura com elementos de começo forçado, do tipo: "vocês foram capturados pelos índios acritós e estão sendo preparados para uma cerimônia", tente atenuar os pontos que possam gerar problemas. Pense nas motivações dos personagens dentro da história e tente adequar sua idéia a elas. Com o tempo, conforme as aventuras forem delineando o perfil dos personagens, você poderá usar essas características como ganchos para aventuras, introduzindo parentes, amigos ou inimigos dos jogadores, usando as crenças e a história dos personagens para atraí-los de maneira muito natural para o caminho que você traçou para a aventura.

b.2) *Situações-chave*

As situações-chave são os pontos centrais da trama de uma aventura. Nelas ocorrerão todos os encontros e os jogadores tomarão as decisões mais importantes.

Para desenvolver a trama da aventura, você deve dividi-la em partes ou módulos — as situações-chave. Com isso, você consegue preparar cada parte da história independentemente, facilitando o seu trabalho (ver *Aventura Pronta*, Capítulo 4, Parte IV).

b.3) *Encontros*

Dentro das situações-chave ocorrerão encontros onde a ação se concentra e onde os personagens realmente se integram com o ambiente e com os personagens criados pelo mestre do jogo, tanto através de uma conversa como através de um violento combate.

Os encontros devem ser preparados com cuidado e atenção, visando criar um desafio tanto para os músculos quanto para as mentes dos personagens, permitindo que os jogadores realmente interpretem seus papéis, enriquecendo a história.

Existem dois tipos de encontros numa aventura: os que têm de acontecer e os que podem vir a acontecer. Os primeiros são os encontros determinados, que cumprem o papel de fazer com que a trama siga o seu rumo.

O outro tipo de encontro são os encontros aleatórios, que o mestre do jogo prepara, mais deixa que o acaso decida se, e quando os jogadores irão passar por eles. Esses encontros servem para recheiar a aventura, acrescentando mais perigo e emoção à história.

Os encontros aleatórios são usados também em situações como viagens por terras ou por rios, acampamentos na mata, etc, para determinar que tipo de animais, criaturas ou

incidentes (doenças, por exemplo) os jogadores irão enfrentar, dando um sabor de desconhecido e inesperado para a aventura, até mesmo para o mestre do jogo.

b.4) *O clímax*

Toda aventura deve ter um clímax, que deve ser preparado com muito cuidado. Afinal, ele é, muitas vezes, a razão de ser da aventura. E deve ser o maior desafio de toda a história, o encontro decisivo entre os jogadores e os seus adversários. A batalha final.

Você deve prepará-lo de maneira que ele não se torne nem desinteressante, fácil demais, nem impossível de ser vencido. Um clímax pouco interessante "mata" toda a emoção criada durante a aventura, e um final onde nada do que os jogadores fazem tem resultado cria um sentimento de frustração muito grande em todo o grupo.

Quando uma aventura durar mais de uma sessão de jogo, o mestre do jogo deve se preparar, criando um clímax para cada sessão, além do clímax de toda história, que deve ser o mais perigoso e desafiador de todos.

C) SOBRE A AMBIENTAÇÃO

Apesar de possuir uma lógica interna e uma estrutura semelhante aos RPGs de Fantasia (dos magos e dragões), o **Desafio dos Bandeirantes** apresenta uma ambientação totalmente inédita. Essa diferença deve ser considerada na hora da criação das aventuras, para que a sua história não pareça deslocada dentro da ambientação.

Para isso, é preciso que o mestre do jogo se familiarize com o mundo do jogo, o que naturalmente vai levar algum tempo. O ideal é que você leia o capítulo da ambientação com muita atenção, procurando captar a atmosfera da história, se imaginando na viagem que está sendo narrada, experimentando as sensações que teria na floresta, nas vilas, visualizando os animais e monstros, vivendo personagens diferentes, procurando entender cada um deles.

Seria interessante que os jogadores também lessem a ambientação, para que pudessem se situar melhor nas aventuras, melhorando a interpretação dos personagens.

Outra idéia interessante seria uma rápida pesquisa na vasta literatura existente sobre os Bandeirantes, que vai desde livros históricos e relatos minuciosos das bandeiras até romances de aventura, bastante acessíveis e agradáveis.

É claro que os bandeirantes do jogo são bastante diferentes dos que existiram na realidade e que estão retratados nesses livros. Porém, mesmo assim, essa pesquisa pode enriquecer bastante a interpretação dos personagens e a criação das aventuras.

CAPÍTULO 3

TESOUROS E RECOMPENSAS

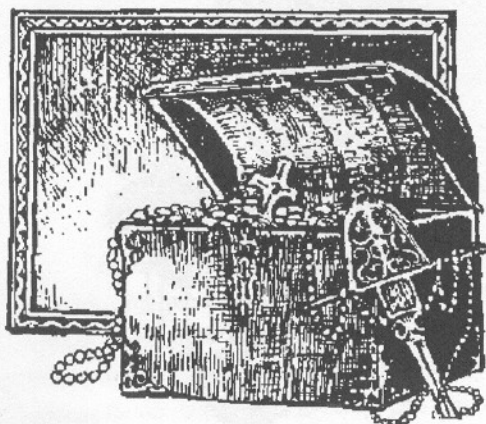
Para que os jogadores se sintam estimulados, é sempre bom distribuir no decorrer da aventura alguns objetos especiais, principalmente no final, onde algum tipo de recompensa sempre será bem vinda, até mesmo para que os personagens possam renovar o seu material. Mas é preciso que o mestre do jogo tenha bastante bom senso, adequando esses presentes à história, tanto em sua utilização como em sua obtenção.

Nunca faça: "você estava na floresta e encontrou uma arma contra seres malignos". Leve os aventureiros até uma tribo indígena onde um sábio pajé, ao saber de sua missão, dá de presente a um deles uma antiga arma, etc...

Também não é aconselhável começar com objetos muito poderosos e grandes fortunas. Isso acaba tirando a graça da aventura. Dê um presente de acordo com a dificuldade da aventura ou com o nível do personagem. Caso um objeto seja importante para uma missão, mas possa estragar a próxima, o mestre do jogo pode dar um jeitinho para que o personagem o perca, ou então diminuir ou simplesmente acabar com seu efeito (arrumando para isso uma explicação bem convincente).

A) TABELA DE TESOUROS E RECOMPENSAS

Quando os jogadores encontrarem um tesouro ou receberem uma recompensa, o mestre do jogo deverá rolar



1d100 e consultar a tabela abaixo para ver o que eles encontraram. Se ele decidir que o resultado é razoável e que não causará efeitos adversos em sua aventura ou campanha, ele os descreverá para os jogadores. Caso contrário, mudará os objetos encontrados.

d100	OBJETO ENCONTRADO
01-05	Amuleto mágico (consulte a tabela de amuletos).
06-10	Um mosquete ou uma escopeta.
11-20	Uma arma de arremesso (lança, arco e flecha, etc).
21-25	Uma pistola ou uma espada e um facão.
26-30	Um colete de couro leve.
31-40	Um colete de couro rígido.
41-42	Um cavalo.
43-45	Uma mula.
46-55	Mercadorias diversas no valor mínimo de 500 réis.
56-58	5 onças de prata no mínimo.
59-60	3 onças de ouro no mínimo.
61-62	Arma mágica: aumenta em 02 pontos o dano obtido com um golpe.
63-64	Arma mágica: aumenta em 10 pontos a habilidade de seu usuário ao ser utilizada.
65-66	Arma contra seres malignos: causa +03 pontos de dano e pode matá-los sem precisar decapitá-los.
67-68	Arma contra seres astrais: permite ver os seres astrais e causa-lhes o dano normal da arma, expulsando-os quando estes sofrem 10 pontos de dano.
69-73	Objeto abençoado.
74-79	Objeto amaldiçoado: quem usá-lo sofrerá uma maldição (a critério do mestre do jogo). Ao retirá-lo, cessa o efeito.
80-84	Objeto com 10 a 20 pontos de poder mágico que pode ser utilizado por feiticeiros ou sacerdotes para energizar seus encantos. O objeto pode ser recarregado se o seu usuário lhe transferir parte de seu próprio poder (ver como carregar um amuleto).
85-90	Pedras preciosas no valor mínimo de 1000 réis.
91-100	Poções diversas (consulte a tabela de poções)

B) TABELA DE AMULETOS

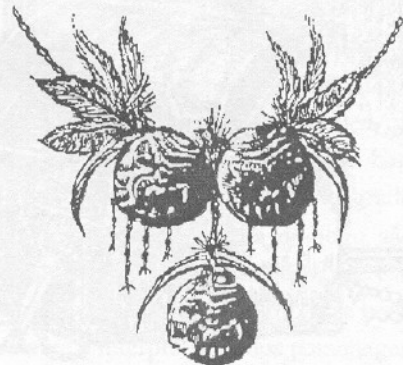
Se o jogador tiver obtido um amuleto na tabela de tesouros, o mestre do jogo deverá rolar 1d100 para descobrir qual foi o amuleto obtido. Se obtiver um número superior a 70, ele deverá rolar novamente até obter um amuleto.

D100	AMULETO OBTIDO	CARGA
01	Amizade	03
02	Andar sobre as águas	03
03	Apaixonar	02
04	Atear fogo	03
05	Aterrorizar animais	04
06	Barreira astral	05
07	Barreira de fogo	04
08	Bola de fogo	05
09	Camuflagem	05
10	Comunhão com a floresta	04
11	Comunicação	05
12	Comunicar-se com animais	05
13	Conjuração (1d6)	04
14	Conjurar animais (1d6 animais)	03
15	Controlar água	03
16	Controlar animais	05
17	Controlar entidades	04
18	Controlar fogo	06
19	Controlar metal	04
20	Controlar plantas	05
21	Controlar répteis	04
22	Criar ilusão	04
23	Criar doenças	05
24	Criar dor intensa	05
25	Criar nevoeiro	03
26	Cura	16
27	Desviar ataques	08
28	Detectar magia	07
29	Elo mental com animais	05
30	Escudo de força (Oxalá)	04
31	Evocação (Protetor)	01
32	Exorcismo para criaturas de nível baixo	04
33	Exorcismo para criaturas de nível médio	03
34	Exorcismo para criaturas de nível alto	01
35	Extinguir fogo	04
36	Força de Ogum	03
37	Imunidade ao fogo	03
38	Invocar tempestade	01
39	Levitar	04
40	Localizar água	03
41	Localizar ferro	03
42	Conjuração (01 ser de nível médio)	03
43	Conjuração (01 ser de nível alto)	01

44	Evocação (Bom espírito)	04
45	Evocação (Guardião)	01
46	Luz divina	05
47	Medo	04
48	Metamorfose	03
49	Moldar metais	04
50	Pele de ferro	03
51	Percepção de inimigos	04
52	Punho de ferro	03
53	Punho de fogo	03
54	Purificar água	03
55	Relâmpago	04
56	Remover encantos	10 a 30
57	Resistência	03
58	Respirar sob as águas	05
59	Trevas	04
60	Visão astral	06
61	Visão noturna	10
62	Voar com os ventos	04
63	Viagem astral	06
64	Adivinhação	05
65	Agilidade	04
66	Duplo	03
67	Resistência à magia (+10 pontos)	03
68	Sorte (+2 pontos)	10
69	Proteção contra doenças (duração 1 dia)	08

Como usar um amuleto — Para utilizar o poder mágico contido num amuleto (cordão, medalha, pedra preciosa, anel, etc.), tanto sob a forma de feitiços/encantos ou pontos de poder mágico/divino, o personagem deverá estar usando o objeto (um cordão deve estar no pescoço, um anel em seu dedo).

Além disso, o personagem deve acionar o poder do amuleto através do comando específico. Nesse caso, o jogador declara ao mestre do jogo: "estou acionando o feitiço do amuleto", ou então "vou invocar um feitiço usando os pontos de poder do amuleto".



Um feitiço armazenado num amuleto tem 95% de chance de ser efetivo, devendo o jogador rolar 1d100 e torcer para o resultado não ser maior ou igual a 96, o que determinará que o feitiço falhou.

Como recarregar um amuleto — Se o personagem conhece o feitiço contido no amuleto, basta que gaste os pontos de poder necessários (custo), passando um número de horas correspondente ao custo no processo de energizar o objeto mágico.

Se o personagem não conhecer o feitiço, mas este pertencer à lista de feitiços de sua profissão, o personagem deverá gastar o dobro do custo do feitiço para recarregar o amuleto, gastando o custo normal de horas no processo.

Se o feitiço do amuleto não pertence à lista da profissão do personagem, ou se o personagem não é usuário de magia, ele não é capaz de energizar o amuleto, devendo encontrar alguém para fazê-lo.

Exemplo: Um jesuíta quer recarregar seu amuleto de comunicação de carga 05 e, para isso, gasta cinco vezes o custo do feitiço ($5 \times 3 = 15$) e demora 15 horas para recarregar todo o poder do amuleto. Se ele não conhecer o encanto, mesmo assim poderá recarregá-lo (já que o encanto faz parte da lista de encantos dos jesuítas). Porém, ele gastará 30 pontos de poder mágico durante as mesmas 15 horas. É claro que ele poderia energizar apenas um encanto da carga total de 05, em apenas 3 horas.



Como reconhecer o feitiço de um amuleto — Quando um personagem encontra ou recebe um amuleto, muitas vezes não sabe (ou não tem como saber) sobre o poder mágico encerrado naquele objeto. Para ele, trata-se apenas de um colar, uma medalha, ou um anel.



Somente através da intervenção de um outro personagem que explique como utilizar o amuleto, ou através dos feitiços/encantos de detectar magia ou aura, é possível conhecer mais à respeito da natureza mágica do amuleto.

No caso do feitiço/encanto de detectar magia, o personagem, além de identificar que o objeto é mágico, também é capaz de identificar qual o feitiço ou encanto contido no amuleto, mas somente se a magia for originária da mesma escola de magia ou religião do personagem.

Para decidir se o personagem obteve ou não uma identificação positiva, o mestre do jogo deve considerar alguns pontos: primeiro, se o personagem conhece o feitiço do objeto (em caso afirmativo a identificação é possível); segundo, considera-se o rolamento do d100 feito para detectar magia (um rolamento muito bom deve ser bastante para identificar o feitiço, enquanto um mal rolamento dificulta as coisas); terceiro, o mestre do jogo ainda pode fazer um teste de sorte, inteligência, sabedoria ou outro método que julgar apropriado.

Algumas dicas para o mestre do jogo — Ao introduzir um amuleto em sua aventura, o mestre do jogo deve ter sempre em mente o suspense e a tensão do personagem quando sabe que possui um objeto mágico, mas não sabe como e nem para que usá-lo. Essa carga de emoção e mistério não deve ser subestimada.

Além disso, o mestre do jogo deve estar atento à coerência entre a magia contida e a origem do objeto, ou seja, um amuleto indígena deve ser descrito como um objeto indígena, feito de contas, raízes, barro, penas e outros materiais característicos de onde se originou aquela magia. Assim, um amuleto africano seria feito com pedras rudes, com trabalho em osso, marfim ou conchas e búzios. E objetos de

jesuíta ou bruxo da raça branca serão feitos de ouro, prata, metais diversos e pedras preciosas lapidadas.

O mestre do jogo também pode, e deve, criar novos amuletos e objetos mágicos, que podem conter mais de um poder mágico especial. E não se esqueça: os amuletos e objetos da tabela de recompensas são apenas sugestões que servem como orientação e ponto de partida para a sua criatividade.

C) TABELA DE POÇÕES

Se o jogador obteve uma poção na tabela de tesouros, o mestre do jogo deve rolar 1d100 para descobrir que poção o jogador conseguiu. Se o resultado do rolamento for superior a 90, ele deve rolar novamente até obter uma poção. O número de doses contidas na poção fica a critério do mestre do jogo.

D100	POÇÃO		
01/02	Amaldiçoar	25/26	Controlar plantas
03/04	Amizade	27/28	Controlar répteis
05/06	Andar sobre as águas	29/30	Criar doenças
07/08	Agilidade	31/32	Criar dor intensa
09/10	Apaixonar	33/34	Criar nevoeiro
11/12	Aterrorizar animais	35/36	Cura
13/14	Axé	37/38	Elo mental com animais
15/16	Camuflagem	39/40	Abençoar
17/18	Comunhão com a floresta	41/42	Força de Ogum
19/20	Controlar entidades	43/44	Imunidade ao fogo
21/22	Controlar animais	45/46	Levitar
23/24	Controlar mentes	47/48	Medo
		49/50	Metamorfose
		51/52	Pele de ferro
		53/54	Punho de ferro
		55/56	Punho de fogo
		57/58	Purificar água
		59/60	Remover encantos
		61/62	Resistência
		63/64	Respirar sob as águas
		65/66	Trevas
		67/68	Visão noturna
		69/70	Visão astral
		71/72	Viagem astral
		73/74	Voar com os ventos
		75/76	Adivinhação
		77/78	Dupla
		79/80	Resistência à magia
		81/82	Sorte



CAPÍTULO 4

AVENTURA PRONTA

No **O Desafio dos Bandeirantes**, tanto a ambientação quanto o sistema de jogo são novidades para os jogadores e mestres de jogo habituados com o RPG. Para os que não conheciam, tudo é novidade. Com o intuito de auxiliá-los a compreender perfeitamente o sistema e a familiarizar-se com o estilo de aventuras da nossa ambientação, criamos esta aventura pronta.

A aventura pronta é dividida em situações-chave que são os seus pontos principais. Neles ocorrem os principais encontros, ações e acontecimentos da aventura. A descrição dos locais onde os jogadores se encontram, a aparência e falas dos PNJs (personagens não jogadores, controlados pelo mestre do jogo) estão em destaque e devem ser lidos aos jogadores pelo mestre do jogo (que não deve esquecer de interpretar corretamente os PNJs). As estatísticas dos PNJs e demais informações necessárias encontram-se no texto e devem ser lidas apenas pelo mestre do jogo. Leia toda a aventura antes de "masterizá-la" (dirigí-la, conduzi-la - como preferir).

A) INÍCIO DA AVENTURA

Os aventureiros estão em Piratininga em busca de emprego para suas habilidades especiais (como guerreiros, rastreadores, feiticeiros, etc), podendo já se conhecerem há tempos ou terem se encontrado na vila. Descubrem que o importante fazendeiro D. Antônio Rodrigues e Martins está contratando homens e mulheres para escoltar uma remessa de couro e drogas do sertão para São Vicente. Esta descoberta pode ser feita pelos seguintes meios:

- Informando-se com transeuntes.
- Informando-se com um estalajadeiro.
- Informando-se na Igreja ou Câmara Municipal.
- Ouvindo um homem anunciando a oferta na praça central.
- Qualquer outro meio criativo que você consiga conceber.

Os aventureiros deverão ir à fazenda de D. Antônio, que fica a uma hora a pé de Piratininga, para obter maiores

informações sobre o pagamento oferecido (falaram em 10.000 réis) e provavelmente para pedir sua contratação na expedição.

B) PRIMEIRA SITUAÇÃO-CHAVE:

A Fazenda

Após viajarem uma hora pela estrada, os aventureiros se aproximam da fazenda de D. Antônio.

Vocês se aproximam da fazenda e notam que tudo está estranhamente quieto. Não se ouve a algazarra das pessoas, o murmúrio dos escravos trabalhando, o ruído dos animais... Um cheiro estranho empesteia o ar.

Um jogador bem sucedido em um rolamento normal de percepção reconhecerá o cheiro sendo de carnes podres, sangue e vísceras.

Se qualquer um dos jogadores olhar para cima perceberá diversos urubus sobrevoando a fazenda.

Vocês se aproximam do portão principal, que está escancarado, e avistam a casa grande. Ela está com sua porta principal arrombada e há marcas de sangue e luta no terreno entre o portão e a casa. À direita da casa, o corpo semidevorado de um cavalo tornou-se o macabro festim de um enxame de moscas.

Neste ponto, os jogadores deverão decidir o que fazer. Do portão principal conseguem avistar pegadas, mas para reconhecê-las terão de entrar. Se decidirem dar a volta na fazenda, verão outros sinais de morte e destruição. Verão diversos bois, vacas e cavalos mortos e perceberão que a maior parte do gado fugiu.

Se os jogadores decidirem não entrar na fazenda e voltar para Piratininga em busca de ajuda, vá direto para o encontro III. Se decidirem entrar na fazenda, prossiga com a aventura normalmente e leia o texto abaixo:



ÁRIO PROENÇA

Vocês entram na fazenda, o cheiro é cada vez mais forte. Quando se encontram a meio caminho da casa grande, ouvem às suas costas rugidos apavorantes. Duas criaturas enormes e peludas, semelhantes a ursos, com as presas manchadas de sangue vem avançando em sua direção. Outro rugido os surpreende e vocês vêem uma criatura semelhante a um macaco do tamanho de um homem contornando a casa grande e avançando com más intenções.

Encontro I

Os aventureiros estão enfrentando dois Ahors e um Curupí. As estatísticas destes seres são descritas à seguir:

Criatura	(F)	(D)	(R)	(HLE)	(V)	Dano de Ataque
Ahor	25	12	25	32	14m/r	d6+5
Curupí	20	08	22	28	10m/r	d6+3

O combate deverá ser resolvido pelas regras normais de combate. Para maiores informações sobre as criaturas, consulte o capítulo de Monstros e Criaturas (Parte III, Capítulo 5). Se vencerem o combate, os aventureiros devem decidir o que fazer (se por acaso o perderam, provavelmente não temos mais aventureiros e a aventura termina por aqui). Nesse momento, um débil gemido vem de dentro da casa grande. Se os jogadores decidirem entrar, eis o que verão:

A porta principal foi arrombada. Dentro do salão há móveis quebrados, cortinas rasgadas, sangue no chão, um Ahor morto, o corpo destrocado de um ser humano e, num canto da sala, uma mesa virada. De trás dela parecem vir os gemidos.

Se os jogadores se aproximarem da mesa...

Atrás da mesa há um homem ferido, ele parece ter perdido muito sangue e está semi-inconsciente. O homem usa roupas finas, é de meia idade e está empunhando uma escopeta.

Se os aventureiros tentarem falar com ele, o homem abrirá os olhos com um sobressalto e apontará a escopeta indagando quem são. Após os aventureiros terem se identificado, o homem se acalmará e revelará ser D. Antônio. Constará que seu capataz Torres estava se comportando

estranhamente há alguns dias e que o surpreendeu espiando-lhe a filha no quarto por entre os arbustos. Por este insulto, D. Antônio lhe deu uma sova. Naquela noite, Torres sumiu no mato. Dois dias depois, ou seja, hoje, Torres surgiu do meio do mato com uma manada de queixadas no seu encalço, atrás dos quais vieram alguns Ahors. Na confusão que se seguiu, o gado estourou e D. Antônio perdeu Torres de vista.

Neste momento, D. Antônio se lembra da filha e corre desesperado para o quarto dela e nota que esta foi raptada. Agoniado, oferece 30.000 réis a todo o grupo se forem imediatamente no encalço de Torres enquanto ele vai a Piratininga contratar mais homens para ajudá-los a resgatar sua filha.

Se os jogadores tentarem negociar o valor do resgate, eles serão uns crápulas, mas D. Antônio subirá sua oferta até 50.000 réis. Se ainda assim não aceitarem, D. Antônio partirá sozinho para Piratininga maldizendo-os e jurando vingança.

No terreno encontram-se rastros de diversos animais e criaturas. Um rolamento normal contra a habilidade de Seguir Trilhas de um dos jogadores permitirá que este perceba quais são os rastros de Torres. Se nenhum dos jogadores possuir a habilidade Seguir Trilhas ou falhar 03 vezes ao tentar usá-la, role contra a sorte de cada um dos jogadores. Aquele que for bem sucedido perceberá os rastros de Torres. Se ainda assim nenhum deles conseguir localizar os rastros corretos, siga para o encontro III.

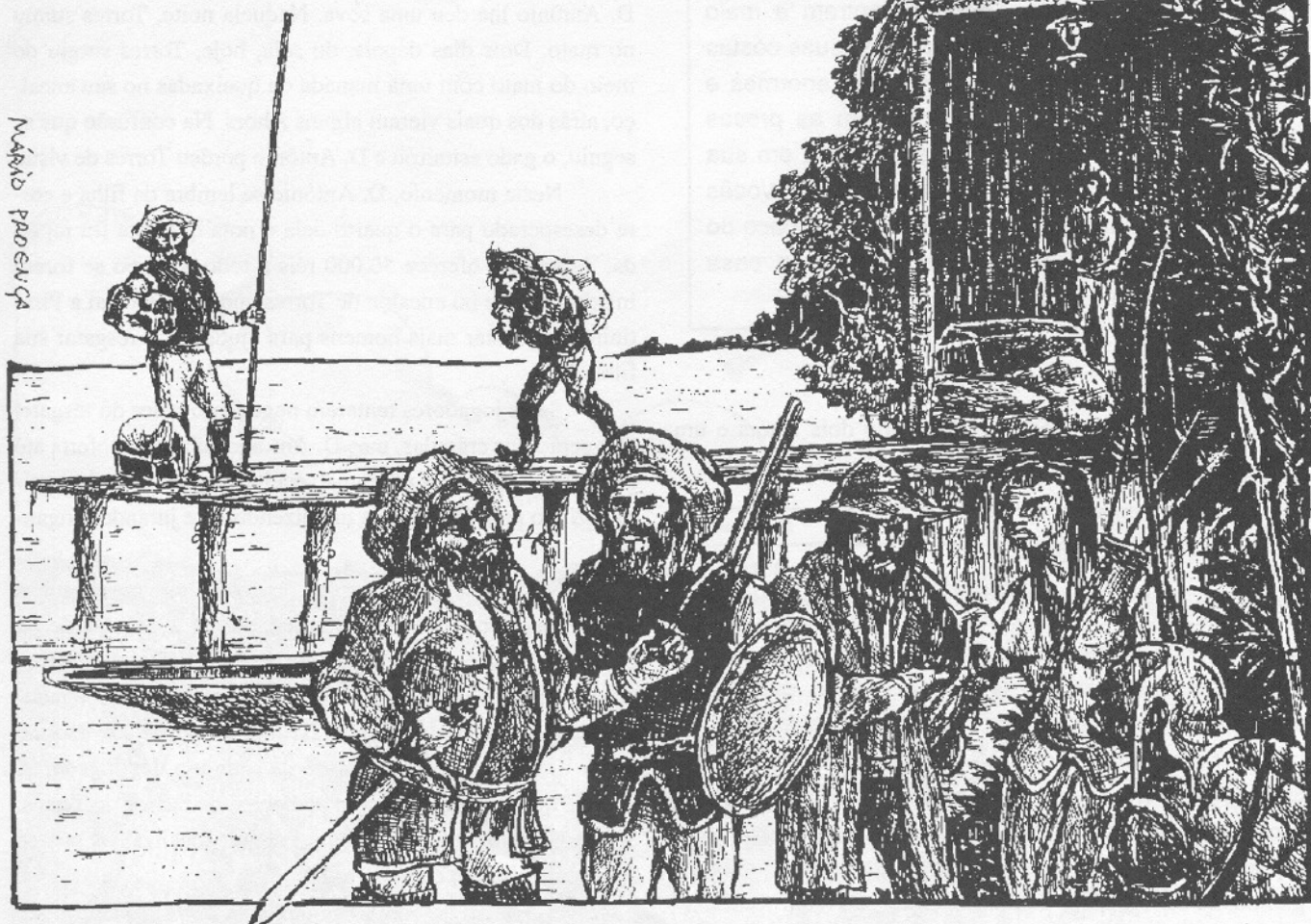
Os rastros de Torres seguem pela floresta adentro. Ao segui-los, os jogadores ouvirão os diversos ruídos da mata (pássaros, macacos, queixadas ao longe, etc.), mas poderão prosseguir sem maiores problemas.

Os rastros terminam junto a um rio e seguem em direção a um ancoradouro que parece ter a função de servir de entreposto comercial e de pesca. Ao longe pode-se avistar algumas pessoas trabalhando no local.

C) SEGUNDA SITUAÇÃO-CHAVE: O Entreposto comercial

Encontro II

Ao se aproximarem do entreposto comercial, os aventureiros são saudados pelo proprietário, um homem branco de meia idade, vestido de maneira rude com modos ainda piores. O proprietário se chama Manoel, é preconceituoso e tentará comprar os membros do grupo que forem negros e indígenas como escravos. Se lhe for indagado, Manoel responderá que um homem branco, com uma moça



branca que estava inconsciente, comprou uma canoa há três horas atrás e desceu o rio. Se os aventureiros quiserem, ele lhes alugará uma canoa por 1.000 réis por dia, ou lhes venderá uma canoa por 3.000 réis e exigirá pagamento adiantado. Estes preços são absurdos, mas ele se negará a baixá-los. Manoel é um canalha mesmo. Se por acaso os aventureiros entrarem em conflito com Manoel, ele tem 05 empregados que virão em seu socorro. As estatísticas deles e de Manoel estão na tabela abaixo:

Empregados	(F)	(D)	(R)	HLE	Armas	Dano
1	12	14	15	34	Facão	1d6 + 1
2	14	12	16	32	Facão	1d6 + 1
3 e 4	16	14	15	34	Machado	1d6 + 4
5	12	13	12	33	Porrete	1d6
Manoel	14	15	15	35	Pistola	2d6 + 1
					Facão	1d6 + 1

O mais provável é que os aventureiros aluguem ou comprem a canoa e desçam o rio sem maiores incidentes

D) TERCEIRA SITUAÇÃO-CHAVE: O Alagado

Encontro III

Após descer o rio por uma hora ao som dos animais da floresta, nossos heróis ouvem uma voz possante dirigindo-se a eles: "Arauê tera enaan!" Se algum dos aventureiros for indígena ou mestiço, o brado terá sido no idioma indígena que ele domina. Se nenhum dos aventureiros tiver sangue nativo, deverão ser feitos testes de habilidade em Idiomas Indígenas, dificuldade normal, ou em Cultura Indígena, tarefa difícil. Se o brado puder ser compreendido, ele significa: "Parem onde estão!"

O mestre do jogo descreverá então a seguinte cena:

Da margem do rio surge um homem peludo, forte e vigoroso, de longos cabelos avermelhados e com os pés virados para trás. Ele ergue as mãos em sinal de paz e começa a caminhar em sua direção.

Um rolamento fácil da habilidade de Cultura Indígena, ou teste de atributo difícil do atributo Sabedoria, se bem sucedido permitirá aos aventureiros reconhecer a figura como sendo o Curupira, o protetor das florestas e possuidor de grande magia.

O curupira se aproxima da margem e diz: "Caraíba ã carana enaan no paguá avere acá na taíra mê. Natê poti mati labá. Anaque tabur. Caraíba motera pindorama ã ari guajara. Adira! Pagua maratchi. Moa Sona."

O curupira fica olhando para o grupo esperando por uma resposta.

Se a primeira mensagem foi entendida pelo grupo por que este tem um membro que fala um idioma indígena, a segunda também será. Se foi entendida através da habilidade de Cultura Indígena, um novo rolamento será necessário. Um rolamento quase impossível permitirá a compreensão total da mensagem, um rolamento difícil permitirá a compreensão parcial, a critério do mestre do jogo. A mensagem é a seguinte: "Homem branco e mulher branca estão no alagado perto daqui na margem esquerda do rio. Não posso ir lá. É tabu. Homem branco feriu floresta e deve ser punido. Cuidado! Alagado perigoso. Boa sorte."

Se os aventureiros não conseguirem compreender a mensagem, o curupira usará diversos meios para fazê-los compreender (gestos, desenhos no chão, acompanhá-los pela margem, etc. Seja criativo).

Seguindo pelo rio, os aventureiros chegam ao alagado na margem esquerda. A floresta está estranhamente silenciosa. Os aventureiros sabem que o lugar é perigoso e tabu. Assim avisados, querem entrar?

O mapa do alagado não pode ser mostrado aos jogadores. O mestre do jogo deverá fazer uma cópia deste mapa — sem as indicações dos encontros, é óbvio —, desenhando as ilhas e as margens à medida em que elas vão sendo avistadas pelos personagens.

O alagado deve ser descrito aos jogadores como misterioso e sombrio. A alta vegetação das ilhotas encobre a visibilidade, assim uma terrível surpresa pode aguardar o

grupo a cada curva.

Os jogadores terão de ir manobrando a canoa por entre as ilhotas e escolher uma rota. Dependendo do caminho que fizerem, passarão por diferentes encontros (se forem suficientemente azarados, passarão por todos). Como é muito difícil prever todas as possíveis rotas seguidas pelos aventureiros, nós numeramos e descrevemos os encontros, e fizemos um mapa para servir de guia e referência para o mestre do jogo. As estatísticas dos monstros, criaturas e animais previstos nos encontros encontram-se nos respectivos capítulos do livro. A propósito, o alagado é infestado de piranhas.

Encontros do Alagado

(1) Um jacaré aparecerá e atacará o barco tentando virá-lo para devorar nossos heróis.

(2) A Iara surgirá das águas e atacará tentando enfeitiçar os membros masculinos do grupo. Estes deverão fazer uma resistência à magia. Se falharem, se atirarão na água e nadarão até a Iara, ficando a sua mercê. Após a criatura apresar um deles e começar a sugá-lo, os outros sairão do encanto e espera-se que tentem salvar seu companheiro. Mas cuidado, a Iara pode decidir fugir arrastando o infeliz com ela para o fundo.

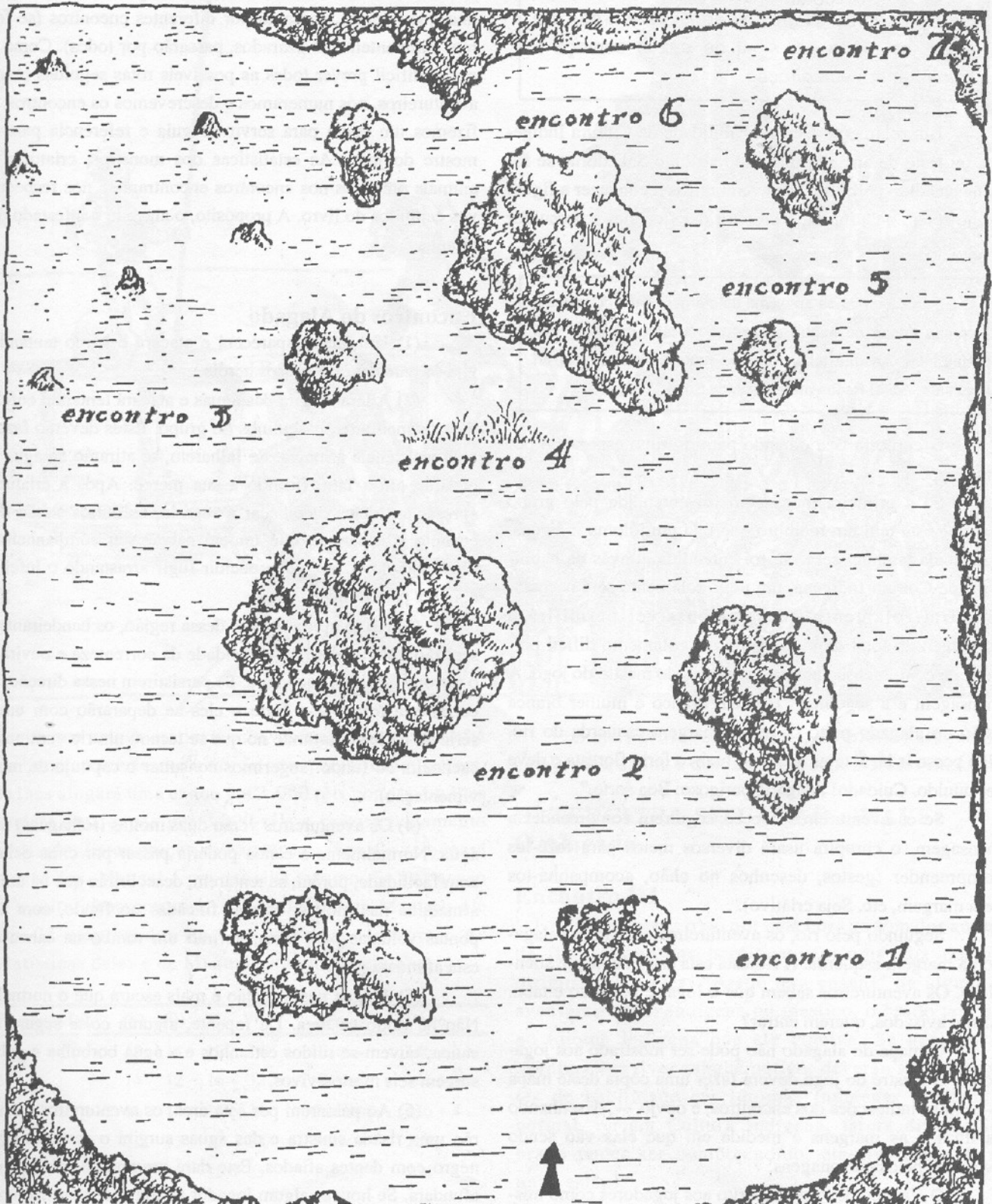
(3) Ao se aproximarem dessa região, os bandeirantes sentirão um aumento na velocidade da correnteza e ouvirão o estrondo de uma cachoeira. Se persistirem nessa direção, a correnteza tornar-se-á forte e eles se depararão com uma série de rochas aflorando no que se tornou um rio com uma cachoeira ao fundo (sugerimos consultar o capítulo de movimentação).

(4) Os aventureiros verão duas moitas (folhagens) na água. Normalmente a canoa poderia passar por cima delas com facilidade, porém, se tentarem, descobrirão que há uma armadilha nas moitas: estacas fincadas no fundo, com as pontas voltadas para cima, abrirão um rombo na canoa e esta afundará.

(5) A água nessa região é mais escura que o normal. Não há ruído na área. De repente, alguma coisa segura a canoa, ouvem-se ruídos estranhos e a água borbulha e dela surgem seis mortos-vivos.

(6) Ao passarem por esta área, os aventureiros ouvirão uma risada sinistra e das águas surgirá o rosto de um negro com dentes afiados. Este dará um sorriso maligno e afundará. Se houver algum jogador na água, o monstro (um negro d'água) o atacará por baixo ou pelas costas. Se isto não for possível, ele atacará a canoa por baixo virando-a.

DESENHO DO ALAGADO



Este encontro necessariamente levará ao encontro 7.

(7) Atrás de um pequeno morro (1,5m) estão Torres e a filha de D. Antônio amarrada. Torres está armado com duas escopetas, uma pistola e um facão, e possui um colete de couro rígido. Há uns 30m de Torres, na direção da cachoeira, há um outro morrinho igual ao primeiro que poderá servir de abrigo. Torres está alucinado e lutará até a morte.

ESTATÍSTICAS DE TORRES

Atributo	Habilidade	Dano
Força: 16	Pistola: 35	2d6 + 1
Destreza: 15	Escopeta: 35	3d6 - 1
Resistência: 15	Facão: 35	1d6 + 2
Inteligência: 11	Esquiva: 35	
Sabedoria: 12		
Carisma: 11		
Sorte: 03		

A filha de D. Antônio poderá explicar aos bandeirantes o que ocorreu com o capataz depois que estes o enviarem para aquela grande fazenda lá no céu. Torres fez um acordo com um Avasati (ver Monstros e Criaturas, Capítulo 5, Parte III). Se este o ajudasse a obter a filha de D. Antônio,

Torres compartilharia seu corpo físico com ele. O Avasati informou-o da existência do alagado, da rota segura por meio dele (desde que ele jogasse um pedaço de carne para o negro d'água) e o inspirou a fazer uma chacina da floresta de modo a provocar a ira do Curupira, queixadas e ahors e atraí-los até a fazenda, aproveitando a confusão para se apossar do objeto de seu desejo.

Uma vez salva a moça e tendo saído do alagado maldito, nossos heróis farão seu caminho de volta à fazenda sem maiores problemas.

Essa é a nossa aventura pronta. Em breve publicaremos outras tão ou mais emocionantes do que esta. Talvez você não agüente esperar tanto tempo, mas não há razão para desespero. Existem mil e uma maneiras de criar uma aventura. Essa foi apenas uma delas. Neste livro lhe fornecemos todos os instrumentos para você contar sua própria história, lhe abrimos um mundo novo repleto de possibilidades, mistérios e emoções. O que você está esperando? Pegue logo um lápis e um papel e embarque numa bandeira, descubra um templo perdido, penetre os vales dos mais selvagens índios — há um mundo a ser descoberto! Seja você mesmo uma lenda! Agora estamos em 1650. Você tem mais de três séculos à sua frente.



Jogador

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES

Nível

PE

Ficha de Personagem

Nome:
 Raça:
 Profissão:
 Classe Social:
 Idade:
 Local de Nascimento:

FORÇA:
 DESTREZA:
 RESISTÊNCIA:
 INTELIGÊNCIA:
 SABEDORIA:
 CARISMA:
 SORTE:

Resistência à magia:
 Bônus de dano:
 Peso / Levantamento: /

Recuperação (por dia)
 Resistência: 3
 Poder Mágico: 6

Velocidade de Deslocamento
 exploração | básica | correr

Armas	Dano	Defesa	Res	Abs

Poder Mágico:

\$\$ Dinheiro \$\$

Habilidades	Nível	Habilidades	Nível
<i>Esquiva</i>			

Objetos Pessoais

1	5	7	3	6	9	0	1	7	9
3	9	2	8	1	7	4	9	7	8
6	1	0	7	3	0	5	4	6	7
0	2	8	9	2	9	6	0	2	4
5	9	6	4	8	2	8	5	6	3
0	3	1	3	9	7	5	0	1	5
5	8	2	5	1	3	6	4	3	9
7	0	4	8	6	4	5	1	4	2
4	6	8	3	2	0	1	7	2	5
8	3	7	0	9	6	2	4	8	1

D10

4	9	3	10	6	14	18	8	3	12
12	2	11	5	19	20	13	15	7	11
5	8	17	13	15	6	16	2	18	19
20	7	11	1	3	10	19	12	20	7
14	2	16	6	19	4	15	1	6	17
9	18	5	13	10	3	20	5	16	14
10	1	15	8	9	18	13	4	1	8
7	14	4	16	2	6	11	20	12	18
12	3	11	9	17	4	19	9	13	17
15	8	16	1	7	10	17	5	14	2

D20

TABELAS DE SIMULAÇÃO DE DADOS

6	5	4	3	2	1	2	3	4	5
5	4	3	2	1	6	1	2	3	4
4	3	2	1	6	5	6	1	2	3
3	2	1	6	5	4	5	6	1	2
2	1	6	5	4	3	4	5	6	1
1	6	5	4	3	2	3	4	5	6

D6

Usando apenas este livro, lápis, papel, alguns dados e muita imaginação, você já pode se aventurar por florestas e terras desconhecidas e selvagens. **O DESAFIO DOS BANDEIRANTES** traz para você toda a emoção de um **Role-Playing Game** (RPG) do estilo fantasia, com combates heróicos, magias poderosas e seres mitológicos. A diferença é que as histórias se passam num mundo muito parecido com o Brasil da época dos bandeirantes. Uma terra inexplorada e hostil, envolta em mistério e magia, cheia de perigos desconhecidos e criaturas sobrenaturais.

O DESAFIO DOS BANDEIRANTES é o primeiro RPG com ambientação e temas totalmente brasileiros. É um passatempo apaixonante, que estimula a criatividade, a imaginação e o raciocínio dos jogadores, além de divulgar, de maneira agradável e sadia, um pouco da mitologia e costumes do nosso povo.

Tudo isso num único livro, onde você encontra todas as informações que precisa para criar os personagens e todas as regras do jogo explicadas passo a passo. Além de informações detalhadas sobre a História, a Geografia, os povos, os animais, os monstros e as lendas desse mundo desconhecido. E você também tem uma aventura já pronta, para que possa começar a jogar assim que abrir o livro.

E então, o que você está esperando? Junte logo alguns amigos e comece a criar suas próprias aventuras. Monte seu personagem e parta em busca de grandes emoções, enfrentando magias poderosas, lutando contra animais selvagens e monstros fantásticos, conquistando riquezas e tesouros incalculáveis. Ou será que você não tem coragem de aceitar este desafio?

Para 2 a 7 jogadores adolescentes e adultos
O DESAFIO DOS BANDEIRANTES é jogado com dados de 6, 10 e 20 faces.

