

# Bandeirante

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



Um personagem de Sertão Bravio  
por João Pedro Torres.  
[www.patreon.com/jptrrs](http://www.patreon.com/jptrrs)  
versão 1.3  
setembro/2016



## COMO CRIAR UM BANDEIRANTE

Refleta sobre o que você quer experimentar vivendo esse personagem. Escolha para desafiar a si mesmo!

### 1. Números

Distribua seus atributos na próxima página: coloque +2 em *casca* ou *noção*, este é seu forte. Então, distribua entre os outros: +1, +1, 0, 0, -1.

### 2. Identidade

Escolha 3 jogadas culturais nas páginas 4, 5 e 6. Se você decidir permanecer em apenas uma cultura, você terá acesso ao bônus cultural correspondente. Se você optar por misturar as culturas, escolha mais 2 jogadas culturais quaisquer.

Escolha na lista de sua(s) cultura(s) um nome, um jeito de olhar, as feições de seu rosto, a aparência de seu cabelo, o som de sua voz, a constituição de seu corpo, a aparência de suas vestimentas e, por fim, sua pátria (ou a de seus antepassados).

### 3. Ofício

Veja na página 7 suas jogadas de ofício. Você começa com *Bandeira*, *Cabo de Tropa*, *Exploração* e *Lucros*. E você já começa em expedição: monte sua tropa! Na página 8, escolha sua tralha inicial.

### 4. Motivação

Escolha seu objetivo:

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

Então, escreva uma meta para alcançar durante o jogo. Seja específico e defina algo concreto: seu personagem vai evoluir com base nessa meta.

### 5. Preparando o terreno

Apresente seu personagem para os outros jogadores. Conte para eles qual a sua meta. A partir desse ponto eles podem te perguntar sobre o passado do seu personagem, ou sobre suas relações com o cenário e com outros personagens. Pode ser que, com essas perguntas, eles te coloquem em situações incômodas. Jogue com isso: seja aberto e deixe a criatividade fluir! Aproveite essa oportunidade para construir detalhes sobre seu personagem e sobre o universo onde o jogo vai se desenrolar.

Ouçá com atenção as apresentações dos outros jogadores, especialmente quais são as suas metas. Se você sentir que alguma coisa pode ficar mais interessante se for mais detalhada, faça uma pergunta.

### 6. Toma lá, dá cá

Depois de ouvir os outros jogadores descreverem suas metas, pense em como você pode ajudá-los. Então, escolha pelo menos um dos outros personagens, ofereça uma ficha e faça uma das propostas abaixo. Seja convincente, você está tentando vender os seus serviços!

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

Ao receber uma proposta responda com outra, escolhendo também desta lista. Se vocês dois estiverem de acordo, cada um recebe uma ficha. Acertem os detalhes entre si, estabelecendo compromissos que possam ser cumpridos no decorrer do jogo. Faça quantas propostas quiser, você pode ter o mesmo acordo com mais de um jogador, mas não pode ter dois compromissos diferentes com a mesma pessoa.

### 7. Moral

Suas fichas representam sua moral. A qualquer momento durante o jogo você pode usá-las para:

- pedir *favores*;
  - fazer *promessas*;
  - *Ajudar ou Atrapalhar* alguém;
  - trocar por *Experiência* e evoluir seu personagem.
- Ao longo do jogo, você ganhará mais moral ao:
- fazer *favores*;
  - acreditar em *promessas*;
  - *Ajudar ou Atrapalhar* alguém, se tiver sorte;
  - ativar jogadas que resultam em moral;
  - cumprir seus compromissos;
  - perseguir seu objetivo.

Veja mais detalhes no final deste livreto, em *Jogadas Básicas* e *Jogadas Especiais*.

## JOGADAS ESPECIAIS

### Economia da Moral:

#### Ajudar ou Atrapalhar

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

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

#### Dando moral

Pegue uma ficha de moral de outro jogador quando:

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

Ofereça uma ficha de moral para outro jogador quando:

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

#### Por hoje é só

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

Conforme seus acordos:

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

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

Conforme seu objetivo:

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

### Acesso Restrito:

#### Nasci Sabendo

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

### Invertidas:

#### Ferimentos

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

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

Com 7-9, escolha:

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

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

#### Doença

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

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

### Fontes Nativas de Poder:

#### Nas mãos do Pajé

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

Ao final, avalie se a experiência lhe impressionou. Em caso afirmativo, diga isto ao Pajé e ele recebe +1 moral.

#### Brincando com Fogo

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

- Obter um efeito positivo;
- Não receber a debilidade associada;
- Manter o controle;

Independente do resultado, entram em ação os efeitos colaterais e a condição associada, temporariamente.

## JOGADAS BÁSICAS

### Sacar um Lance

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

- O que aconteceu aqui recentemente?
- O que está para acontecer aqui agora?
- O que eu deveria procurar por aqui?
- O que eu considero útil ou valioso aqui?

### Sacar uma Pessoa

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

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

### Na Pressão

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

### Persuadir

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

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

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

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

Com 7-9 eles escolhem:

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

### Ameaçar

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

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

### Sair na Porrada

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

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

### Atirar

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

### Sobrevivência

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

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

Com 10+, você é capaz de alimentar a si mesmo mais um pequeno grupo de pessoas. Com 7-9 você terá que gastar mais tempo, empregar mais recursos, arriscar-se, ou terá o suficiente para apenas uma pessoa.

### Visão

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

nome: \_\_\_\_\_

aparência: \_\_\_\_\_

Casca  debilitado

Jeito  deficiente

Intuição  inseguro

Noção  confuso

Calma  nervoso

Presença  marcado

temporária  
 permanente

### Meta

### Acordos

| personagem: | compromisso: |
|-------------|--------------|
|             |              |

### Experiência:

Ao final da sessão, se quiser, evolua seu personagem: conte o número de jogadores, multiplique por 3 e pague essa quantidade em fichas de moral para marcar uma das opções abaixo:

- +1 para um atributo (máx. 2)
- +1 para um atributo (máx. 2)
- +1 para um atributo (máx. 3)
- escolha uma nova jogada cultural qualquer
- escolha mais uma jogada cultural qualquer
- escolha uma jogada adicional de seu ofício
- escolha outra jogada adicional de seu ofício
- escolha outra jogada adicional de seu ofício
- escolha uma jogada inicial de outro ofício
- escolha outra jogada inicial de outro ofício

Depois de marcar pelo menos 5 da lista acima, você também pode escolher uma destas:

- torne permanente uma debilidade e receba +1 para outro atributo (máx. 2)
- torne permanente uma debilidade e receba +1 para outro atributo (máx. 3)
- escolha outra jogada adicional de seu ofício
- escolha outra jogada cultural
- troque o seu ofício
- faça um segundo personagem para jogar
- aposente seu personagem

### Pertences

armadura:

armamento:

tralha:



### ○ Ferramenta certa

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

### ○ Civilizado

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

### ○ Promessa

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

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

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

### ○ Sem olhar para trás

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

- Construir \_\_\_\_\_.
- Descobrir \_\_\_\_\_.
- Conquistar \_\_\_\_\_.

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

**Se suas 3 escolhas iniciais estiverem todas nesta página, você começa com os bônus abaixo. Caso contrário, escolha mais 2 jogadas de qualquer cultura.**

### ○ COLONIZADOR

#### Fraternidade

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

#### Devoto

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

#### Pé de meia

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

#### Já ouvi falar

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

#### Defina sua identidade:

|                  |   |
|------------------|---|
| <b>nome</b>      | <i>masculino:</i> Altair, Amaro, Ambrósio, Álvaro, Bernardo, Caetano, Diogo, Dirceu, Félix, Fernão, Gaspar, Jaime, Jairo, Joaquim, Júlio, Manoel, Martim, Matias, Plínio, Petrucio, Robério, Severino, Vitorio<br><i>feminino:</i> Adelaide, Alzira, Benvinda, Celina, Clementina, Dalva, Domenica, Emilia, Henriqueta, Iolanda, Isolda, Josefa, Magda, Mirtes, Quitéria, Rita, Rosa, Soraia, Teodora, Virginia, Zuleica<br>(ou escolha um nome de santo, bíblico ou gringo.) |
| <b>sobrenome</b> | Álvares, Almeida, Anchieta, Andrade, Ávila, Borges, Bueno, Cunha, Dias, Freire, Freitas, Fonseca, Garcia, Gomes, Gusmão, Leão, Leme, Marinho, Martins, Montenegro, Paes, Pereira, Proença, Rajão, Reis, Rocha, Rodrigues, Sardinha, Silva, Souza, Torres  |
| <b>olhar</b>     | firme, inquieto, superior, malicioso, baço, cabreiro, aborrecido, severo, brilhante   |
| <b>rostos</b>    | belo, rude, úmido, ossudo, duro, rústico, pálido, enrugado  |
| <b>cabelo</b>    | curto, encaracolado, desgrenhado, penteado, preso, descuidado   |
| <b>voz</b>       | ríspida, desmedida, macia, rápida, monótona, rouca  |
| <b>corpo</b>     | esbelto, atarracado, pançudo, corpulento, franzino, gracioso, desajeitado, magro  |
| <b>roupa</b>     | refinada, extravagante, austera, prática, encouraçada, simples, rota  |
| <b>origem</b>    | lusitano, castelano, franco, flandrino, saxão, indefinido.  |

○ **Bravos Companheiros**

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

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

○ **Empreendedor**

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

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

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

○ **Macaco Velho**

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

○ **Nenhum Tempo é Perdido**

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

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

○○○ **Renome**

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

**TRALHA INICIAL**

Escolha suas armas:

- uma arma de fogo
- duas armas brancas

Então, escolha seu equipamento de proteção:

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

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

**Armas Brancas**

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

**Armas de Fogo**

cada uma inclui pólvora e munição para 10 disparos.

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

*o que os rótulos significam:*

alcance (m):

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

penetrante: atravessa armaduras, então ignore-as.

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

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

recarga: demora um pouco para preparar um segundo disparo.



○ **Artesanato**

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

○ **Caminhos da Floresta**

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

○ **Como a palma da mão**

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

○ **Curiosidade**

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

○ **Imprevisível**

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

○ **Vizinhos**

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

**Se suas 3 escolhas iniciais estiverem todas nesta página, você começa com os bônus abaixo. Caso contrário, escolha mais 2 jogadas de qualquer cultura.**

○ **SELVAGEM**

**Parentes distantes**

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

**Instinto predador**

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

**Filho da Floresta**

Você é sempre capaz de encontrar comida no Sertão.

**Conhecimento ancestral**

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

**Defina sua identidade:**

|               |  |
|---------------|--|
| <b>nome</b>   | <i>masculino:</i> Acir, Apoema, Antã, Araranã, Awakari, Babau, Caiubi, Djekupé, Huarí, Iapií, Iberê, Itagiba, Itambé, Jaguanã, Jari, Juacir, Jumã, Kanauã, Karamirã, Kauã, Kopenawa, Macunaíma, Maiarim, Moacir, Peri, Pindará, Pionim, Porã, Prepori, Raoni, Sepé, Tapaié, Teçã, Totomai, Tucutu, Ubatã, Ubirajara, Ubiratan, Uirá, Upiara, Werã, Yacamim |
|               | <i>feminino:</i> Adana, Amandí, Anaí, Aruanã, Bartira, Cendira, Coema, Eçabara, Eçauna, Eirapuã, Inã, Ibotira, Iracema, Iraci, Iúna, Jaçara, Jacina Jaciara, Juma, Joaci, Jupira, Jurandira, Jurecê, Jurema, Kaiulu, Kãñi-paka, Kuana, Kuaraxí, Maira, Mani, Moema, Nanine, Niara, Potira, Taci, Tacira, Tainaçã, Tataty, Uiara                            |
| <b>olhar</b>  | límpido, preciso, profundo, distante, desconfiado, sábio, contido, calmo, brincalhão   |
| <b>rostos</b> | gentil, vívido, suave, doce, duro, perfurado, honesto, batido  |
| <b>cabelo</b> | cuia, moicano, exótico, longo, descuidado  |
| <b>voz</b>    | suave, profunda, pausada, rítmica, enfática, aguda   |
| <b>corpo</b>  | compacto, esguio, gordo, leve, magro, fluido, sólido, atraente   |
| <b>roupa</b>  | nenhuma, pintura cerimonial, ornamentos, mínima, simples   |
| <b>tribo</b>  | caiapuna, huaripuna, jaguari, maoári, nanuque, iaraupé, inayê, kanauké, karinauã, urupé  |



○ **Capoeira**

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

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

○ **Comigo ninguém pode**

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

○ **Já é**

Quando espalhar pela comunidade que você está precisando de alguma coisa, pedindo ajuda, role +presença. Com 10+ alguém tem exatamente aquilo ou sabe quem tem. Com 7-9 ou você terá que se contentar com algo similar, ou ficará de rabo preso - a escolha é sua.

○ **Nagô**

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

○ **Rei do Salão**

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

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

○ **Suíngue**

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

Se suas 3 escolhas iniciais estiverem todas nesta página, você começa com os bônus abaixo. Caso contrário, escolha mais 2 jogadas de qualquer cultura.

○ **ESCRAVIZADO**

**A união faz a força**

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

**Protegido**

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

**Liberdade, Liberdade**

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

**No Sangue**

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

**Defina sua identidade:**

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

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

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

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

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

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

**voz** grave, baixa, alta, sonora, melódica, pausada

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

**roupa** austera, prática, simples, parcial, rota

**origem** aladá, bantu, efan, egba, ewé, ijexá, ketu, mahi, oyó, indefinido.

**Bandeira**

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

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

E qual o objetivo da empreitada:

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

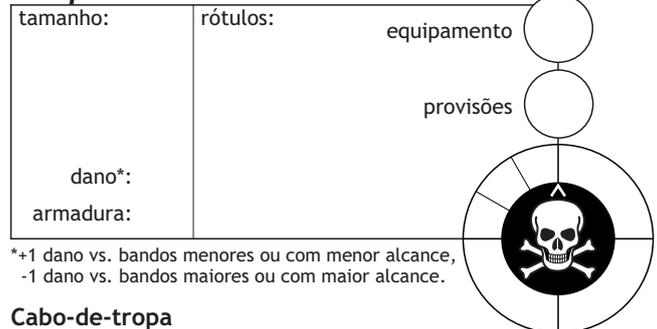
Enquanto durar a expedição, você comandará uma tropa de cerca de 40 homens (bando médio, dano 2, alcance: médio, armadura 0, brutos), acompanhados por um capelão, pelo menos um índio que sirva de guia e, eventualmente, outros civis. Se tiverem tempo para isso, sua tropa é capaz de pescar, caçar ou colher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

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

E duas vulnerabilidades:

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

**Tropa**



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

**Cabo-de-tropa**

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

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

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

**Exploração**

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

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

**Lucros**

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

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