

Êhefe

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



Um personagem de Sertão Bravio
por João Pedro Torres.
www.patreon.com/jptrrs
versão 1.3
outubro/2016



COMO CRIAR UM CHEFE

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 *presença*, 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

Na página 7, monte seu povoado. Na página 8, veja suas jogadas de ofício. Você começa com *Autoridade*, *Liderança* e *Recompensas*. Escolha também sua tralha inicial.

4. Motivação

Escolha seu objetivo:

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

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.

Ouçã 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!

- *Você precisa se tornar alguém na vida. Trabalhando para mim, você terá o seu lugar.*
- *Sua posição está ameaçada. Comigo como seu aliado você terá os recursos que precisa para dar a volta por cima.*
- *No fundo, nós queremos a mesma coisa. Fique do meu lado e nós faremos isso se tornar realidade.*

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 traír, 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 traír, 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, sintá-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, uma 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 troco. Com 10+, escolha:

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

Atirar

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

Sobrevivência

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

- Procurando frutos, raízes, mel ou 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:

nome	<i>masculino:</i> Altair, Amaro, Ambrósio, Álvaro, Bernardo, Caetano, Diogo, Dirceu, Félix, Fernão, Gaspar, Jaime, Jairo, Joaquim, Júlio, Manoel, Martim, Matias, Plínio, Petrócio, Robério, Severino, Vítório <i>feminino:</i> Adelaide, Alzira, Benvinda, Celina, Clementina, Dalva, Domenica, Emilia, Henriqueta, Iolanda, Isolda, Josefa, Magda, Mirtes, Quitéria, Rita, Rosa, Soraia, Teodora, Virgínia, Zuleica (ou escolha um nome de santo, bíblico ou gringo.)
sobrenome	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
olhar	firme, inquieto, superior, malicioso, baço, cabreiro, aborrecido, severo, brilhante
rosto	belo, rude, úmido, ossudo, duro, rústico, pálido, enrugado
cabelo	curto, encaracolado, desgrenhado, penteado, preso, descuidado
voz	rispida, desmedida, macia, rápida, monótona, rouca
corpo	esbelto, atarracado, pançudo, corpulento, franzino, gracioso, desajeitado, magro
roupa	refinada, extravagante, austera, prática, encouraçada, simples, rota
origem	lusitano, castelano, franco, flandrico, saxão, indefinido.

Autoridade

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

para personagens do Mestre:

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

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

para personagens de outros jogadores:

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

- Obedecer e receber 1 moral. Neste caso, com 10+ você também recebe 1 moral.
- Desobedecer, e neste caso eles estão *Na Pressão*. Além disso, com 10+ eles recebem -1 adiante com você.

Liderança

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

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

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

Recompensas

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

○ Fama

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

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

○ Herança

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

○ Aliados

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

- **reforços:** considere que seu bando dobrou de tamanho.
 - **mantimentos:** eles enviam o suficiente para prevenir a fome.
 - **alerta:** eles trazem para o seu conhecimento uma informação importante.
- Com 7-9 eles a ajuda ainda virá, mas eles esperam algo em troca, adicione +obrigação como aperto.

TRALHA INICIAL

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

o que os rótulos significam:

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

crescimento: quando há um saldo positivo sua população aumenta em cerca de 10%

doença: em um aperto uma doença se instalou e você está exposto.

escambo: representa bens que podem ser trocados, quando houver sobra, você pode dispor dessa quantidade.

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

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

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

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

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

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

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



○ 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.

○ Improvisável

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:

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



○ 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.

POVOADO

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

○ Arraial

defesas:

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

atividades:

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

bônus:

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

○ Aldeia

defesas:

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

atividades:

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

bônus:

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

○ Quilombo

defesas:

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

atividades:

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

bônus:

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

Deficiências

Além disso, escolha um destes apertos:

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

Povoado

tamanho**:	sobras:	escambo 
atividades:	apertos:	comida 

Bando

tamanho**:	rótulos:	
dano*:	armadura:	

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

**medidas de tamanho (em nº de pessoas)

de um bando: pequeno (-20) < médio (-40) < grande (-60) < milícia (+100)

de um povoado: pequeno(-150) < médio (-300) < grande (-750) < vila (+1500)