

Pajé

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



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



COMO CRIAR UM PAJÉ

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 *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 *Mãe Natureza, Não tão fácil e Pajelança*. Escolha também sua tralha inicial e, na página 8, monte sua tribo. Suas fontes de poder estão na página 9.

4. Motivação

Escolha seu objetivo:

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

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 não faz idéia do perigo em que está se metendo. Eu o guiarei em segurança.*
- *Você está vulnerável e sua fraqueza pode lhe derrotar. Eu o tornarei forte e invencível.*
- *O problema que você tem nas mãos pode ser facilmente resolvido se você colocar em uso aquilo que eu sei.*

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 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

Moral

∅ 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, Petrucio, Robério, Severino, Vitória <i>feminino:</i> Adelaide, Alzira, Benvinda, Celina, Clementina, Dalva, Domenica, Emilia, Henriqueta, Iolanda, Isolda, Josefa, Magda, Mirtes, Quitéria, Rita, Rosa, Soraia, Teodora, Virginia, 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
rostos	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, flandrinho, saxão, indefinido.

Fortes

Estes são aliados poderosos, reverenciados por sua capacidade transcendente. Produzem *Visão* e permitem acessar o plano astral, cada qual à sua maneira. Todos eles são considerados raros.

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

Fracos

Remédios e estimulantes reverenciados como presentes dos céus. À critério do mestre, podem ser considerados raros.

- **Andá-áçu**, o fruto purgante. Ingerido, pode curar 1 ponto de doença nauseante. **ímpeto:** purgar; **efeitos colaterais:** enjoo, diarreia.
 - **Caapiá**, a erva-de-cobra. Suas raízes amassadas são colocadas sobre uma picada para eliminar um veneno e sua infusão pode curar 1 ponto de doença nauseante. **ímpeto:** dissolver; **efeitos colaterais:** vômitos, azia, diarreia, hemorragia.
 - **Copaíba, Capebe, Cabreúva ou Maçaranduba**, árvores cicatrizantes. Suas folhas ou o óleo extraído de sua madeira, aplicados em emplastos sobre machucados curam 1 ferimento. **ímpeto:** endurecer; **efeitos colaterais:** inchaço, infecção.
 - **Guaraná**, o fruto abençoado. A ingestão de seu suco pode curar 1 ponto de doença debilitante e conferir +1 casca brevemente. **ímpeto:** agitar; **efeitos colaterais:** insônia, +confuso brevemente.
 - **Ipadu**, a folha sagrada. Pode ser mascada pura ou acompanhada de resina. Elimina fome; elimina dor, +1 brevemente para casca (ou -debilitado). Queimada pode revelar um presságio. **ímpeto:** anestesiá; **efeitos colaterais:** insensibilidade, +nervoso brevemente.
 - **Jatobá**, árvore do equilíbrio. O chá de suas folhas, cascas e sementes pode curar 1 ponto de doença respiratória. **ímpeto:** pacificar; **efeito colateral:** demora.
 - **Jurubeba**, erva fortificante. É preparada em forma de infusão. Cura 1 ponto de doença febril. **ímpeto:** apertar; **efeitos colaterais:** náuseas, vômitos, diarreia, cólicas
 - **Mel**, o prêmio dos corajosos, pode ser aplicado sobre feridas para recuperar 1 ferimento ou ingerido para curar 1 ponto de doença respiratória ou febril. **ímpeto:** adoçar; **efeitos colaterais:** infecção ou demora.
 - **Petyma**, o fumo purificador. Suas folhas secas podem ser mascadas, enroladas em cigarros, trituradas para serem aspiradas em forma de rapé ou queimadas em cachimbos ritualísticos. Pode eliminar encantamentos e conferir +1 brevemente para intuição (ou -inseguro). **ímpeto:** viciá; **efeitos colaterais:** tosse; doença respiratória
 - **Sangue**, humano ou animal, extraído ainda quente com cortes limpos e precisos e aplicado sobre ferimentos. Cura o equivalente ao dano aplicado ao doador e aciona *Sacar uma Pessoa* com o doador, com sucesso automático. **ímpeto:** contaminar; **efeitos colaterais:** contágio, demora.
- Ou crie seus próprios efeitos e os atribua a:
- **alguma semente, fruto, folha, caule ou raiz;** que pode ser integral ou triturada, espremida, torrada, seca, em infusão e então comida, bebida, mascada, aplicada diretamente ou em forma de emplastro.
 - **algum animal ou uma de suas partes:** cauda de cascavel, cabeça de cobra, gordura de onça, bicos, garras, chifres, ossos, órgãos internos; que podem ser comidos ou triturados em pilão, calcinados e/ou misturados com cinzas e então aplicados diretamente em feridas, ingeridos, bebidos em forma de infusão, etc.




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

sobras:

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

apertos:

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

sobras:			
	escambo	comida	orgulho
apertos:			quantidade*:

* poucos (-12) < razoável(-30) < muitos (-75) < considerável (-150)

JOGADAS RELACIONADAS

Recompensas

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

Sintonia

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

Festival

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

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

o que os rótulos significam:

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

deserção: em um aperto o número deles diminui.

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

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

julgamento: em um aperto eles vão colocar a culpa em você e vão agir.

orgulho: representa a auto-estima de um grupo, o que o mantém coeso. Quando houver sobra, isso pode ser usado em um Festival.

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

sintonia: quando houver sobra você tem acesso ao movimento Sintonia.

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

ANOTAÇÕES



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:

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, Macunãima, Maiarim, Moacir, Peri, Pindará, Pionim, Porã, Prepori, Raoni, Sepê, Tapaiê, Teçã, Totomai, Tucutu, Ubatã, Ubrajara, Ubiratan, Uirá, Upiara, Werã, Yacamim
	<i>feminino:</i> Adana, Amandí, Anaí, Aruanã, Bartira, Cendirã, 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, Tatãty, Uiara
olhar	límpido, preciso, profundo, distante, desconfiado, sábio, contido, calmo, brincalhão
rostos	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

Quanto 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	<i>masculino:</i> 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 <i>feminino:</i> 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 <i>Mas nomes negros são proibidos. Mais comuns são nomes coloniais ou apelidos.</i>
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.

Mãe Natureza

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

Não tão fácil

Quando você procura por uma planta ou animal considerados raros, role +noção. Com 10+ você encontra exatamente o que procura. Com 7-9 você encontra o que quer, mas com um porém. O mestre escolhe:

- Você precisa da ajuda de alguém que conheça melhor a região.
- Está em um lugar protegido ou de difícil acesso.
- Será preciso viajar para encontrar aquilo.
- Você encontra algo parecido, que pode servir.

Pajelança

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

* Em caso de poderes fortes, sempre que o sujeito for outro jogador, ele está *Nas mãos do Pajé*. Caso um não-iniciado tente usar uma fonte de poder forte sem o acompanhamento de um pajé, ele está *Brancando com Fogo* (veja jogadas relacionadas, na página 11).

○ Percepção Extrassensorial

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

○ Lógica Ancestral

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

○ Veneno

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

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

Então, role +noção. Com 10+, você recebe 3 trunfos. Com 7-9, 2.

Depois que a vítima for envenenada, gaste seus trunfos para definir como o veneno age (podendo escolher uma opção mais de uma vez):

- causa +1 ferimento *penetrante*;
- avança +1 como uma doença não-contagiosa, manifestando um dos efeitos colaterais como sintoma (a seu critério).

○ Transformação

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

○ Efeito Estendido

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

TRALHA INICIAL

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

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

Escolha uma arma:

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

Por fim, você possui algumas plantas de poder que cultivou pessoalmente, conforme rituais ancestrais que ninguém mais conhece. Escolha 1 vegetal de poder forte e 3 de poder fraco. A seu critério, elas podem estar reunidas em uma horta ou espalhadas por um território. Quando utilizar suas próprias fontes de poder em *Pajelança*, trate todo resultado 7-9 como 10+.

Horta do Pajé