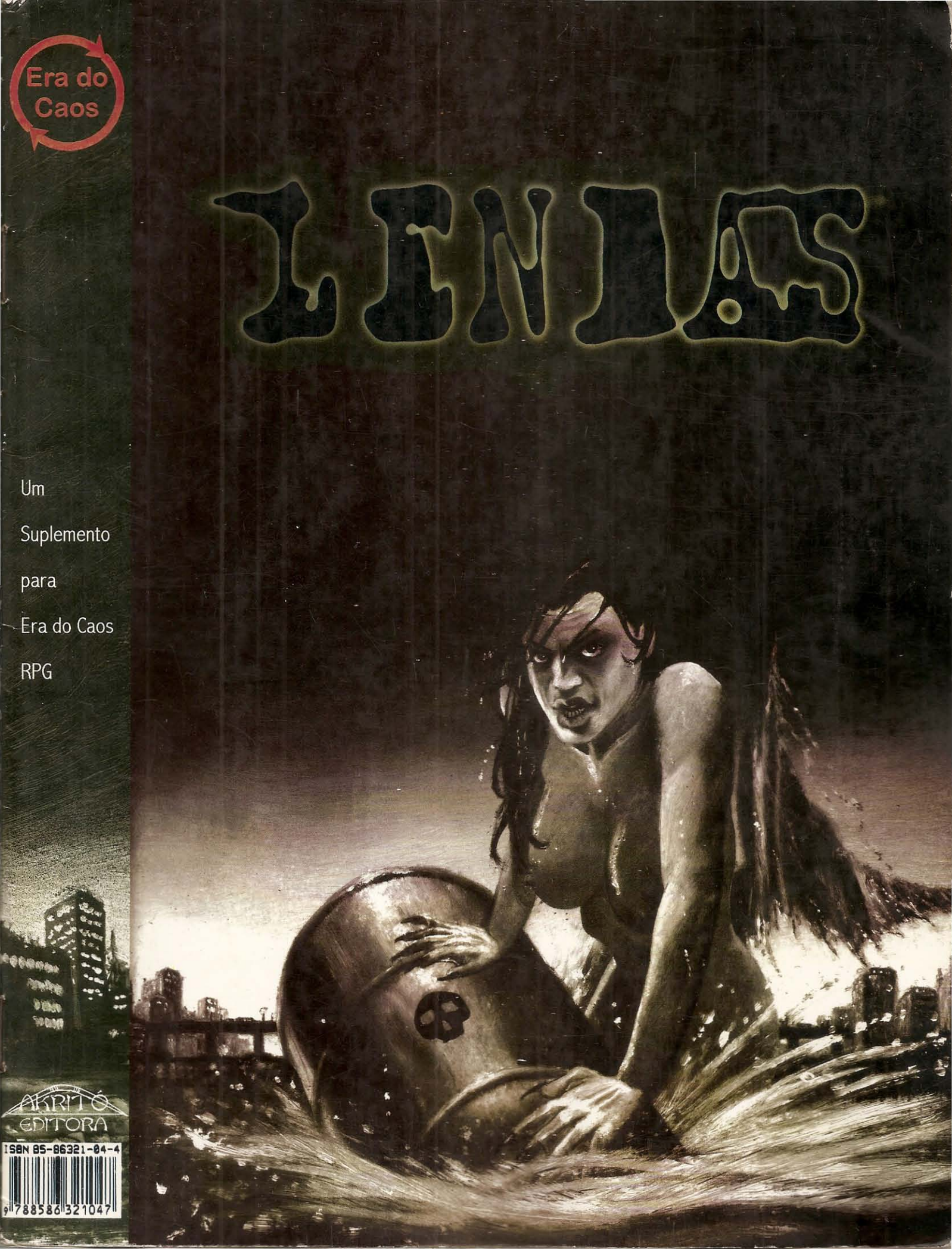
Era do Caos

LENDAS

Um Suplemento para Era do Caos RPG



AKRITO EDITORA

ISBN 85-86321-04-4

9 788586 321047

LENDAS

Carlos Klimick
Eliane Bettocchi
Flávio Andrade

AKRITÓ
EDITORA

Criação:
Carlos Eduardo Klimick Pereira

Desenvolvimento:
Carlos Eduardo Klimick Pereira
Eliane Bettocchi
Flávio Maurício Andrade

Texto:
Carlos Eduardo Klimick Pereira
Flávio Maurício Andrade

Editor:
Flávio Maurício Andrade

Programação Visual:
Eliane Bettocchi

Diagramação:
Flávio Maurício Andrade

Capa (design e ilustração):
Eliane (Lilith) Bettocchi

Ilustrações:
André Gomes de Aguiar (42)
Antônio dos Santos (7, 8)
Daniel Garcia (43)
Eliane (Lilith) Bettocchi (4, 5, 17, 22, 23, 24, 26, 27, 33, 38, 39, 44 a 47)
Luís Carlos (Lucas) Augusto dos Santos (12)
Márcio Lima da Fonseca (16, 28, 42)
Marco Antônio Veloso (40)
Mário Alberto Lopes (14, 20)
Mário Proença (3, 6, 25, 30, 31, 32)
Pablo de Assis Baptista (42)
Pedro Pontes (32, 34, 36)
Ricardo Guimarães (10)
Thais (Lir) Quintella de Linhares (17, 19, 23, 25, 28, 29, 31, 37, 40, 41)

Agradecimentos:
Ênio Pereira de Souza
Glenda Meyer
Guilherme Meyer de Aranha Borges
Heinz Prellwitz
Isabela de Castro
Juliana Terán
Márcio Lima
Marco Antônio Veloso
Victor Manoel Andrade
Zander Catta Preta

Lendas© 1998 – Akritó Editora

ISBN: 85-86321-04-4

Todos os direitos reservados. Nenhuma parte desta publicação, exceto as fichas de personagem, pode ser reproduzida ou transmitida por qualquer processo de reprodução sem autorização prévia e escrita dos autores e editora.

Akritó Editora
Caixa Postal 37842 – Rio de Janeiro – RJ – CEP: 22642-970
e-mail: akrito@marlin.com.br
http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/akrito.htm

LENDAS

Há histórias que são verdadeiras para muitos e falsas para outros. Histórias que definem um povo, que revelam seus medos e suas esperanças. Histórias sopradas pelo vento, que se misturam nas correntezas, que avançam e se renovam através dos séculos.

Muitas permanecem vivas, algumas se tornam irreconhecíveis, outras jazem esquecidas numa volumosa biblioteca centenária. Histórias sobre espíritos da terra, seres fantásticos, heróis, monstros...

Você nunca sentiu que há algo paralelo em nossas vidas, que vive entre nós, que faz parte de nós, mas que não conhecemos? Algo mais do que lendas...

Espíritos da Terra

- espíritos da terra
- curupira
- iara
- boto
- kanaíma

Histórias

- outras lendas
- histórias
- referências
- personagens

Magia

- magia
- poderes

1652

A bandeira prossegue pela mata. Os índios, cabisbaixos, seguem acorrentados, sob o olhar vigilante dos caboclos armados. Escondido nas matas, eu observo.

As coisas andam diferentes entre os homens, nesta terra. Eles surgem, cada vez mais numerosos, em diferentes cores. Cada vez mais brancos, cada vez mais negros... Vi Jurupari perder o poder para Tupã. Seria por causa dos galhos-de-trovão que empunham os brancos? Ou seria por influência desse novo e estranho deus?

Chego a experimentar um pouco de compaixão pelos antigos habitantes da floresta. Sempre respeitosos, sempre zelosos, tementes aos espíritos da terra. Diferentes dos brancos, que carregam centenas e centenas de árvores rumo ao mar, e trazem estranhos mas bondosos animais em seu lugar. Que terras haverá por lá, onde nem um irmão uauiará consegue alcançar?

Mas isso não me diz respeito, pois a floresta sempre continuará floresta, a mata sempre permanecerá forte, pois também os homens dependem do poder da natureza. E esse poder é meu.

1829

A mulher negra corre desesperada, agarrando seu filho junto ao colo, com todas as forças. Ela deixara a grande casa branca, fugindo do homem branco. Pelo desespero em seus olhos, ela já sabia que estavam à sua procura.

Diante do rio, exausta, ela pára para beber. Depois segue por entre as águas, avançando penosamente contra a correnteza, numa tentativa de despistar seus perseguidores. Logo avisto um mulato forte e determinado, quase branco, quase preto. Estranho. Mais estranho ainda por guiar outros brancos, igualmente armados.

O rapaz é esperto. Vejo-o fuçar a lama das margens como um queixada e logo seguir rio acima. A negra não terá chance. Observo o drama que se desenrola à minha frente e luto para compreender. Desde que aqui chegaram, vejo os brancos caçando os índios, os negros trabalhando para eles... Vi brancos lutando entre si, como também o fazem os índios. Vi negros, cada vez mais, correndo para as montanhas. Agora vejo um negro comandando brancos na caça a uma negra. São humanos. Essa é a única explicação.

Olho à minha volta. A terra mudou muito. As aldeias mudaram. Maiores, mais fortes, mais povoadas. Meu poder parece diminuir com o tempo.

Brados me chamam a atenção. A mulher, escondida na moita com a criança junto ao peito, começa a chorar baixinho. Falta pouco agora. Vejo o caçador cada vez mais perto, a fêmea com filhote cada vez mais desesperada. Vejo a dor desnecessária que se seguirá. Hora de agir.

*Sem dificuldade, faço com que os caçadores vejam a negra correndo rio acima, e correndo rápido. Os cães são o menor dos problemas. Em breve, o grupo se verá irremediavelmente perdido na floresta. Na **minha** floresta.*

2008

A pequena família caminha à noite pela calçada. Pai, mãe e filho. O menino ri e brinca pela rua. O novo filme do Batman era um sucesso. O suficiente para os pais saírem distraídos pelas ruas da cidade, desfrutando a alegria das crianças. Será que eles não lêem jornais?

Pode ser verdade que os maravilhosos projetos do governo tenham "recuperado" o bairro, mas a maquiagem apenas oculta a decadência por detrás dela. Como antes, pessoas desesperadas dormem sob as marquizes. Volta e meia, algumas são queimadas ou desaparecem como cinzas de cigarro na chuva. As escadarias do metrô, devo admitir, estão mais limpas. Mas no interior dos velhos prédios, novos criminosos crescem. É mais fácil recuperar prédios do que pessoas.

Nas sombras, um homem se esconde, pronto para lutar por sua felicidade. Ah, é sempre assim... Centenas de justificativas ecoando pelo seu cérebro, enquanto o dedo fica coçando o gatilho do revólver.

O casal caminha, alheio ao perigo cada vez mais próximo. Ele se move, pronto para agir. A mãe parece pressentir algo, o pai apenas sorri e caminha um pouco mais atento. O assaltante surge do nada, empunhando o revólver. O pai puxa o filho para trás e, trêmulo, entrega a carteira. O assaltante pede o colar da mãe. Ela chora e se recusa. Ele agarra o colar e o puxa. A mãe grita. Ouço as contas se espalhando pelo chão.

O pai avança sem tempo de pensar em seus atos. O assaltante aponta a arma. O dedo comprime o gatilho. Em um único salto, eu arranco sua mão e o puxo para as sombras. Ouço a família assustada correndo para o metrô. Os gritos do assaltante vão se tornando cada vez mais fracos entre as minhas presas, até serem seguidos pelo silêncio.

Eu me levanto, já na minha forma normal e pego a sacola que havia jogado ali perto com minhas roupas. Me visto e esvazio uma garrafa de gasolina sobre o corpo estraçalhado.

Olho uma última vez para o corpo do predador. A terra mudou, a selva mudou, mas suas leis continuam as mesmas. Assim como eu. Risco um fósforo e me afasto calmamente pelas trilhas da cidade. Eu sou um curupira, e esse é o meu trabalho.

ESPÍRITOS DA TERRA

Espíritos da Terra

Curupira

Iara

Boto

Kanaíma

ESPÍRITOS DA TERRA

'Nós já estávamos aqui antes dos homens brancos chegarem com sua mensagem de escravidão, cobiça e intolerância. Nossa vida flui pelos rios, nossa força corre pelas florestas, nós somos parte do espírito e da magia da terra.'

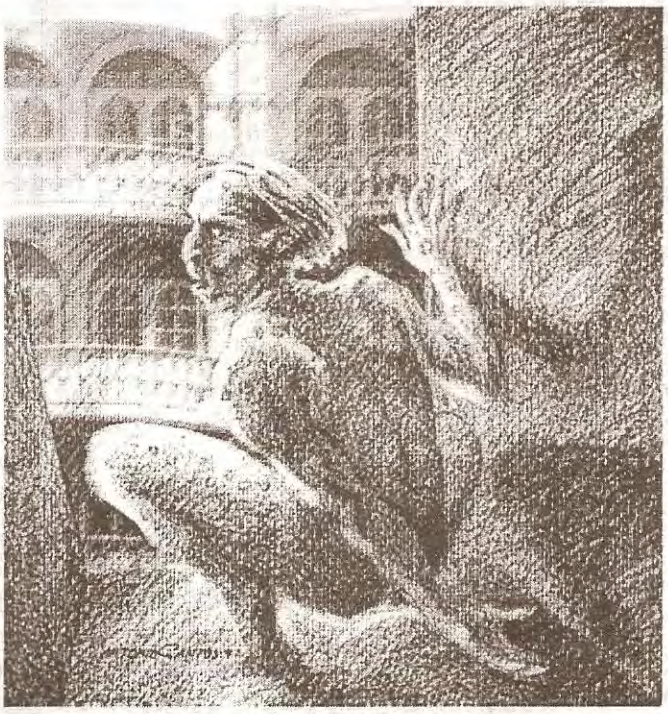
Jurupari

Os primeiros habitantes das terras que viriam a formar os países do Novo Mundo acreditavam que diversos espíritos guardavam os animais, rios, montanhas e plantas das florestas; fossem eles habitantes de civilizações complexas como os Incas ou simples como as tribos da selva. Um profundo respeito caracterizava a busca por harmonia com os espíritos da natureza, mesmo na construção das grandiosas cidades incas.

Os homens brancos chegaram com suas armas de fogo, couraças de metal, cavalos e doenças. Os nativos resistiram com astúcia e coragem, às vezes ingenuidade, usando a proteção das florestas e dos espíritos. Os homens brancos venceram.

Civilizações foram esmagadas, povos escravizados e florestas destruídas. Cidades e fazendas cobriram a terra, abrigando elites soberbas e aventureiros inescrupulosos. Mais do que estranhas doenças, os europeus trouxeram a miséria.

A ordem se impôs, mas a guerra nunca terminou. Dos conquistadores ibéricos às ditaduras militares do século da democracia, a luta nunca cessou. O fim da Era da Ordem está próximo, o desespero da civilização é a esperança do Caos. Nestes anos de transição e incertezas, os espíritos da terra se erguem uma vez mais.



A terra contém matas e campos, rios e lagos, plantas e animais... e pessoas. Com a chegada dos homens brancos e negros a terra mudou, e os espíritos da terra mudaram com ela.

Fazendas e cidades tomaram o lugar de matas e cerrados. Rios foram drenados e solos foram irrigados. A população nativa tornou-se uma minoria, substituída por populações brancas, negras e mestiças.

O ar e a água foram envenenados pelo progresso. O ritmo de vida tornou-se cada vez mais rápido. O campo deu lugar à cidade. Porém, em meio ao caos, a vida persiste. As leis de sobrevivência, amor e ódio continuam. Sonhos e pesadelos cruzam a noite.

Os espíritos da terra são manifestações da energia espiritual de uma região. Seres que tomam forma e consistência para interagir com o mundo criado a sua volta. Como os humanos são os seres que exercem mais impacto sobre a terra, os espíritos agem através deles, seja usando hospedeiros humanos, seja assumindo a forma humana.

Como a humanidade que habita a terra mudou, os espíritos mudaram em sua forma e atuação. Do campo para a cidade, de uma raça para três. Em forma humana, no mundo que a humanidade construiu, as lendas continuam.

CURUPIRAS

'É coisa sabida e pela boca de todos corre que há certos demônios, a que os Brasis chamam Corupira, que acometem aos Índios muitas vezes no mato, dando-lhes de açoites, machucam-n'os e matam-n'os. São testemunhas disto os nossos Irmãos, que viram algumas vezes os mortos por eles.'

Padre José de Anchieta
Carta de São Vicente,
31 de maio de 1560.

O Curupira era um dos maiores mitos dos nativos. O ser sobrenatural que habitava as matas, inspirava terror aos índios, exigia tributos para deixá-los em paz, determinava leis e às vezes concedia favores aos seus escolhidos.

Seu poder foi quebrado com a chegada dos homens brancos. Sua influência, corroída pelos jesuítas. As matas, fonte de seu poder, substituídas pelas fazendas.

Sendo uma força da natureza, o Curupira sempre esteve em movimento, sempre mudando. Ao longo dos séculos, o Curupira manteve várias formas: macho ou

fêmea; orelhas compridas ou normais; dentes azuis, brancos ou amarelados; feições grotescas ou belas; o corpo coberto de pelos ou apenas uma cabeleira ruiva.

Em comum, apenas os pés virados para trás e a baixa estatura. Mesmo assim, há boatos sobre um Curupira gigante, lá pelos lados dos pampas...

Assim, com o passar dos séculos, o Curupira foi ganhando diversos nomes e versões, como o Caipora e a Flor-do-Mato, mas todos preocupados em proteger as matas e os animais dos excessos dos caçadores. Um código de honra de preservação da vida em que fêmeas prenhas e filhotes são protegidos, violentamente se necessário.

Mesmo centenas de anos após a chegada dos homens brancos, o Curupira se mantinha preso às matas, evitando as cidades, até o inevitável momento em que ele teve que se adaptar.

Curupiras vivem muito, mas não são eternos. Nos dias de hoje, para se manifestar sobre a terra, o Curupira precisa de um hospedeiro. Em troca dos poderes do Curupira, o hospedeiro recebe sua missão e código de honra. Um pacto que deve ser negociado, nunca imposto.

As matas cederam lugar às florestas de concreto, o mundo tornou-se mais complexo, hospedeiros de outras raças se tornaram comuns, mas a missão continua a mesma.

IPUPIARAS

"Há também nos rios outros fantasmas, a quem chamam Ygpupiara, isto é, que moram nágua, que matam do mesmo modo aos índios."

Anchieta (1560).

As águas dos rios trazem a vida e a morte. Inicialmente, os espíritos ligados às águas eram os Ipupiaras. Seres monstruosos, machos e fêmeas, que afogavam os índios, devorando-lhes em seguida os olhos, narizes, genitálias e pontas dos dedos.

Alguns ipupiaras tinham forma próxima à humana, com os olhos encovados e força sobrenatural. Outros tinham aparência mais brutal. Nenhum deles jamais seduziu. A chegada das outras raças mudou isso.

Os "homens-peixe" foram mudando de forma, englobando atributos de antigos mitos do velho continente. Da fusão dessas lendas surgiram novos seres.

Os Ipupiaras são, agora, seres caprichosos e irreverentes, espíritos ligados aos rios, lagos e mares. As fêmeas são conhecidas como Iaras e os machos como Botos. Ambos são apaixonados e inconseqüentes, buscando viver ao máximo cada minuto de suas existências.

Os Ipupiaras são fascinados pelos humanos. Sua arte e paixão os atraem irresistivelmente. As iaras são mais agressivas e podem destroçar seus amantes com a fúria de sua paixão. Os botos são mais gentis e brincalhões.

Estes seres não gostam de planejamento e preocupações em sua luta por prazer e preservação da vida aquática. Ambos preferem seguir a orientação do Curupira enquanto buscam se adaptar à realidade urbana.

Diferente dos Curupiras, os Ipupiaras são seres mágicos que assumem a forma humana. Por algum tempo eles vivem entre os homens inconscientes de sua origem e de seus poderes.

IARAS

"O por do sol é a hora da Jara. Desafortunado é o homem que ouve seu canto. Incapaz de resistir à sedução da Jara, ele é levado por ela para o fundo, onde é devorado ou morre afogado."

Iaras são as fêmeas dos Ipupiaras. Lindas, sedutoras, as iaras habitam os rios e lagos da terra, mas os mares não são proibidos para elas. Possuem uma forma humana e outra mística, na qual o torso feminino termina em uma cauda de boto.

Elas cantam e seduzem seus amantes, afogando-os ou devorando-os nos rios, ou devolvendo-os extasiados.

As iaras se preocupam em preservar as águas por uma razão bem simples: dependem delas para renovar seu poder e costumam nadar e viajar por elas. Afinal, quem gostaria de nadar pelos rios e baías das grandes cidades?

BOTOS

'O Boto sempre se intromete nas redes dos homens. Durante o dia, ele fura a rede dos pescadores e lhes rouba os peixes. À noite ele se deita em suas redes e lhes rouba as mulheres. E dizem que nenhuma mulher consegue resistir aos seus encantos.'

Ele, Boto. No Amazonas ele é muito conhecido. Tanto que, devido aos esforços de evangelização, a sua sedução passou a ser vista por alguns como demoníaca, como se fosse um incubo brasileiro. Porém, não existe nenhum registro que ele afogue suas vítimas. Quer dizer, isso na Amazônia, pois lá pelos lados da Bacia do Prata...

Enfim, a América é vasta e complexa, e também assim são as lendas.

Este sedutor das águas aparece nas festas como um belo rapaz que seduz as moças. Seus olhos negros as encantam completamente e elas se deixam levar para a beira do rio. Lá, eles fazem amor por horas, até que o boto reassume sua forma de delfim e parte para as águas. Assim surgem os filhos-do-boto. Crianças normais, apesar de sua paternidade.

O Ipupiara macho também possui duas formas: uma humana e outra animal, a forma de um boto. Eles possuem a mesma sedução e sexualidade das iaras. Porém, sua sedução está no olhar e não no canto.

Os Botos são inconseqüentes e brincalhões, desfrutando da vida, de seus poderes e da sexualidade. Eles dependem das águas tanto quanto as iaras para manter seus poderes e, obviamente, costumam nadar nelas por horas e horas. Portanto, têm grande preocupação em preservá-las, até mesmo por higiene.

KANAÍMAS

'Certo índio foi a uma gameleira, koddu i, com urucu, nonogo, para o amolecer com o leite da árvore. Foi surpreendido nesse momento por uma onça, adugo, que avançou e travou com o índio uma luta que demorou desde o nascer do sol , até quando o sol chegou bem no alto, a metade do seu caminho.

O índio exausto de forças, prestes a ser vencido, disse:

– Adugo, adugo, deixa-me, não posso mais, deixa-me livre – o adugo respondeu:

– Sim, deixo-te livre, se me deres tua filha por esposa.'

Padres A.Colbacchini e C.Albisetti
Os Bororos Orientais, 1942.

O predador perfeito. Kanaímas são os homens-jaguar, as mulheres-onça. Algumas vezes, o espírito de uma onça encarna em um ser humano. Outras vezes, o espírito de um ser humano encarna em uma onça. Essa união pode ser agradável ou terrível, amigável ou furiosa; porém, sempre mortal.

O espírito humano é o dominante em qualquer um dos casos, mas a onça luta pelo controle. Kanaímas têm três formas: humana, feral e onça. Quanto mais próximo da onça estiver o kanaíma, mais bestial será sua forma feral.

O kanaíma busca proteger seu território, normalmente a parte da cidade onde vive, atacando outros "predadores" que o invadam. Muitas vezes ele devora suas presas, devorando com elas, aos poucos, sua própria humanidade.

Mais e mais a onça vai crescendo dentro dele. Mais e mais o kanaíma vai necessitando da floresta, buscando por ela nas reservas e nos parques, até o momento fatídico em que a onça se torna dominante e o humano não mais se manifesta.

Existem kanaímas que conseguem preservar sua humanidade por muitos anos. Existem aqueles que jamais sucumbem à onça. A tentação do poder é grande – a força da fera, a fúria sem culpa, a excitação da caça.

Alguns kanaímas são atormentados por sua condição, outros se regozijam nela. O kanaíma é tão cruel quanto o seu hospedeiro. A onça apenas exponencia o que o humano já traz dentro de si. Raiva, ressentimento, ódio, desejo, amor, honra, coragem, tudo depende essencialmente da alma humana que recebe o animal. Cada um usa a fera como julga ser certo fazê-lo.

Sendo predadores que combinam a fera e o humano, eles se adaptam bem a qualquer território. A selva urbana, com seus terraços, ruas escuras e favelas, também é seu território de caça.

Kanaímas são ágeis, fortes e se recuperam rapidamente de ferimentos. Eles não têm poderes sobrenaturais; eles não precisam.

Curupira

"As notícias chegam em volumes cada vez maiores. Um incêndio num velho sobrado, ameaçando famílias abrigadas ilegalmente no local. Às margens de um canal, uma moça procura por sua bolsa no banco de trás; o cano do revólver em sua boca reflete o desespero de seu rosto. Um carro da polícia passa abrindo caminho com sua sirene.

Observo e ouço tudo do alto de um prédio. No apartamento sob os meus pés, um homem se recusa a deixar sua namorada ir embora. Do outro lado da rua, seis andares abaixo, uma criança serve de cinzeiro à mãe embriagada. O porteiro vê na televisão um desastre envolvendo um ônibus e dois carros; muitos mortos. Tiros na favela anunciam a chegada de mais um carregamento.

Os ratos se aproximam atraídos por meus pensamentos. Gritos, muitos gritos percorrem a noite. As lágrimas caem por todas as encostas. A selva urra. Esse é o meu território. Eu sou apenas um, mas essa é a minha missão. Quantos teriam motivo melhor para viver? Uma noite curta para uma vida longa."

NOVOS TEMPOS

A terra existia com seus animais, plantas e espíritos. Então, o ser humano chegou, olhos amendoados, cruzando estreitos, mares e montanhas, e passou a fazer parte da terra. A natureza mudou com a sua chegada, assim como os espíritos.

Milênios se passaram e homens brancos vieram, trazendo novas crenças, novos animais, novas plantas, derrubando matas e construindo fazendas. E os espíritos mudaram com eles.

O tempo passou e homens negros vieram pelas mãos dos homens brancos. E os espíritos mudaram com eles.

O curupira manteve diversas formas, mudando conforme o mundo mudava a sua volta, mas sua missão se manteve a mesma – a proteção da floresta e da vida.

O Brasil urbanizou-se. A maior parte da população vive nas cidades, sejam elas pequenas, médias, grandes ou gigantescas metrópoles. As lendas deixaram de ficar acuadas nos campos e passaram a se manifestar também no ambiente urbano, lutando para se adaptar à nova realidade.

O curupira se adapta através dos seus hospedeiros humanos, mantendo seu código de honra e sua missão na tresloucada selva de pedra que não pára de crescer. Uma selva de rios semi-mortos, árvores agonizantes e fauna miserável.

Predadores sem rumo atacam vítimas indefesas, movidos pelo desespero que transforma fome em crueldade, inveja em ódio. Nos campos, o sangue corre nas disputas por terra, enquanto governos se eximem de culpa e pessoas fazem justiça pelas próprias mãos.

É uma era de caos. Em breve, a humanidade terá de encontrar um novo caminho, abraçando o caos ou uma nova ordem.

NATUREZA

O código de honra do curupira e a sua missão consistem em preservar a natureza e a vida, coibindo predadores e caçadores que matam sem motivo. Protegendo principalmente fêmeas prenhas e filhotes e impedindo a destruição das áreas naturais que ainda existem.

Alguns curupiras preferem agir indiretamente através de meios políticos ou artísticos. Outros preferem ações diretas e violentas, como paladinos ou eco-terroristas. Alguns se tornam curandeiros, confundidos com bruxos ou mesmo milagreiros.

O curupira não mata por matar. Por outro lado, não possui nenhum impedimento moral em tirar a vida de quem merece, segundo seu próprio julgamento.

O código de honra do curupira é extremamente rígido. Sem esse código, não haveria curupira. Contudo, ele pode agir de forma racional e estratégica, permitindo alguns abusos enquanto espera a hora certa de atacar.

Nas grandes cidades, o curupira é confundido com um justiceiro implacável, chegando onde a polícia não consegue, ou não quer, alcançar. Nos primeiros anos de adaptação dos curupiras nas cidades, curiosamente, quanto mais o tempo passava mais eles se sentiam em casa. Continuava prevalecendo a Lei da Selva.

ORIGEM

Para se manifestar sobre a terra, o curupira precisa de um hospedeiro. Este pacto entre hospedeiro e espírito da terra deve ser negociado, jamais imposto. Em troca dos poderes do curupira, o hospedeiro aceita sua missão e seu código de honra. Não é uma coexistência entre a alma do hospedeiro e o espírito, mas uma fusão entre os dois.

O hospedeiro mantém sua identidade, valores, memórias e personalidade. Ele adquire os dons inatos do curupira e o potencial para os Poderes Sobrenaturais que deve desenvolver.

O curupira é fértil e tem descendentes, que são humanos absolutamente normais.

A fusão não torna o hospedeiro humano imortal ou coisa parecida, mas, sem dúvida, lhe concede uma vida longa. O hospedeiro envelhece fisicamente como qualquer ser humano, mas sempre se mantendo

saudável, ágil e lúcido. Sempre na melhor forma física e mental possível para aquela idade. É comum um curupira passar dos 100, mas até hoje não se sabe de nenhum que tenha chegado aos 150 anos.

Quando o curupira vai ficando velho ou se sente ameaçado, começa a procurar um novo hospedeiro entre seus descendentes diretos ou indiretos. Se possível, o curupira observa e depois treina seu escolhido por algum tempo, preparando-o para a missão que o aguarda. Porém, nem sempre há tempo para isso.

Quando o corpo físico morre, o espírito do curupira procura um novo hospedeiro, propondo-lhe o pacto. Se nenhum possível hospedeiro aceitar o pacto, aquele curupira não mais se manifestará sobre a terra. A troca de hospedeiros permite que o curupira se renove, mantendo-se ágil de mente e espírito.

FORMAS

Uma criatura humanóide, coberta de pelos pardos, orelhas pontudas e pés virados para trás. Sim, com certeza essa é a forma mais conhecida do curupira, como foi difundida pelos índios tupis. Porém, a sua forma sobrenatural varia bastante.

Já se ouviu falar de curupiras com dentes azuis, afiados, feições grotescas ou belas, orelhas normais ou compridas, o corpo coberto de pelos ou com apenas longos cabelos ruivos. Às vezes é uma criatura, outras é um curumim (como são chamadas as crianças indígenas), ou mesmo um homem velho. Com uma única exceção, é sempre baixinho. Os pés virados pra trás é outra constante, embora possam não ser notados quando a lenda é conhecida por um nome diferente.

O curupira também pode ser macho ou fêmea, embora as fêmeas sejam sempre conhecidas por outros nomes.

Normalmente, o curupira possui a forma humana do hospedeiro. Mas a qualquer momento poderá assumir a forma mística, com os pés virados pra trás, seja ela qual for. Essa forma é visível para os seres sobrenaturais e humanos com magia ótima ou excelente. Humanos com magia boa apenas pressentem alguma coisa estranha e o curupira será visto como se fosse um índio baixinho.

As diferentes formas e atitudes dependem da personalidade de cada curupira (há vários deles pela América do Sul) e de cada hospedeiro. Alguns curupiras são mais bem-humorados no cumprimento de sua missão, outros mais rabugentos. Muitos preferem soluções sutis, outros preferem métodos mais diretos e violentos. Há curupiras sérios e outros que se divertem com seus poderes. Curupiras novos e curupiras velhos, refinados ou bestiais, fêmeas e machos.

A versão mais violenta costuma ser conhecida como Caipora, macho ou fêmea. Ambos são peludos e aparecem mais no nordeste. O Caipora costuma andar rodeado por porcos selvagens, extremamente perigosos, e armado com um porrete. A Caipora é ainda mais violenta e temperamental, ostentando uma farta cabeleira. Esses curupiras têm dificuldade em se adaptar à vida urbana. Alguns caboclos acreditam poder apaziguá-los oferecendo fumo e aguardente. O povo acredita em cada coisa...

Outra que prefere os campos é a Flor-do-Mato. Com certeza uma das formas mais curiosas de curupira. Sua aparência é a de uma menina de doze anos, cabelos claros e estirados, bastante simpática, esperta e ágil. Sua fisionomia doce e ingênua é a sua principal arma e diversão.

No Chile e na Argentina, o curupira prefere manter a sua forma humana. O Yastay, da Argentina,

geralmente é um homem baixo, forte e gordo, com a pele queimada pelo frio. Usa um chapelão de lã e gosta da companhia de lhamas e vicunhas. Além disso, tem sempre um cão negro ao seu lado. Não muito diferente é o Anchimallen, do Chile, só que sem o cão. Alguns dizem que ele pede sangue humano aos caçadores e que pode se transformar em fogo fátuo. Histórias que divertem muito os demais curupiras.

Curupira, aliás, é o nome dado pelos tupis. Mesmo em sua forma mais tradicional ele pode ser conhecido por outros nomes: Maguáre, na Venezuela; Chudiachaque, no Peru; Cauá, em algumas regiões da Bolívia; Pocai, em Roraima; Konokokuyuha, na bacia do Orinoco; Curupi, no Paraguai, entre outros.

Realmente, pedir que os humanos não ficassem confusos era impossível.

TERRITÓRIO

Curupiras possuem territórios bem definidos. Geralmente são locais onde ficam as florestas que eles protegem, mesmo que as ditas florestas hoje não passem de prédios e fazendas.

A extensão desse território pode depender da área natural existente nele, da população local e, principalmente, da capacidade do curupira de tomar conta da região. Na Chapada Diamantina (Bahia), deve haver apenas um curupira, assim como em outros parques nacionais e cidades pequenas. Numa metrópole como Rio de Janeiro e São Paulo, uns dez. São Paulo pode ser maior do que o Rio, mas o Rio possui muito mais áreas verdes.

De modo geral, um curupira deve considerar como seu território, nas regiões urbanas, a área correspondente a, no mínimo, três bairros de tamanho médio. Nos campos, eles atuam sobre áreas bem maiores, tomando florestas inteiras.

Curupiras costumam respeitar os territórios uns dos outros, fazendo inclusive alianças. Porém, o trabalho é tanto que muitas vezes isso não ocorre. Raramente os curupiras agem em conjunto. Preocupados cada um com seu território, preferem buscar auxílio entre as outras lendas, ou mesmo entre os humanos e outros seres sobrenaturais.

Um curupira costuma não ligar se outro agir em seu território. Numa cidade grande, nem sempre os problemas que enfrentam são restritos a uma única região. E com certeza há trabalho para todo mundo.

Um território "vaga" porque o curupira dali não consegue nenhum hospedeiro e pára de se manifestar no plano físico. Com isso, outros curupiras podem disputar o novo território. Tal disputa não gera nenhum tipo de conflito. Geralmente o território é dividido e ocupado de acordo com a capacidade de cada curupira em aumentar sua área de atuação.

Contudo, atritos podem ocorrer. Um curupira usa métodos que o outro discorda, e o infeliz tem o hábito de aplicá-los também fora do seu território. Normalmente, os curupiras de uma mesma localidade acabam chegando a algum tipo de acordo. A única coisa que realmente pode causar inimizade é a diferença radical de estilos. Um curupira "caipora" e outro "flor-do-mato" fatalmente entrarão em atrito.

Dentro do seu território, o curupira é capaz de pressentir a entrada de qualquer ser sobrenatural, mas será incapaz de estabelecer a localização e natureza do ser (a não ser que seja uma lenda). Isso só não ocorre com os espectros. Há tantos soltos por aí que mais um, menos um...

Em seu território, ele é capaz de pressentir a utilização de magia até o triplo da distância que normalmente conseguiria.

DONS INATOS

Os curupiras recuperam 2 pontos de Saúde por rodada em contato com a terra (solo, chão de terra, mas não um vaso de terra) ou gastando 1 ponto de Poder Mágico.

Recuperam 1 ponto de Poder Mágico a cada 2 rodadas em contato com a natureza. Porém, em lugares "artificiais", como quintais, praças e margens de canais poluídos, será necessário meia hora.

Nenhum animal jamais atacará um curupira. E o curupira com certeza retribuirá a gentileza.

Podem se comunicar com os animais normalmente.

Se assim o desejarem, não deixam rastros (incluindo odor) e podem andar ou correr pela floresta sem que as folhas, galhos e raízes representem qualquer tipo de obstáculo. Nem ao menos chegam a fazer barulho ao passar.

BÔNUS DE ENTIDADE

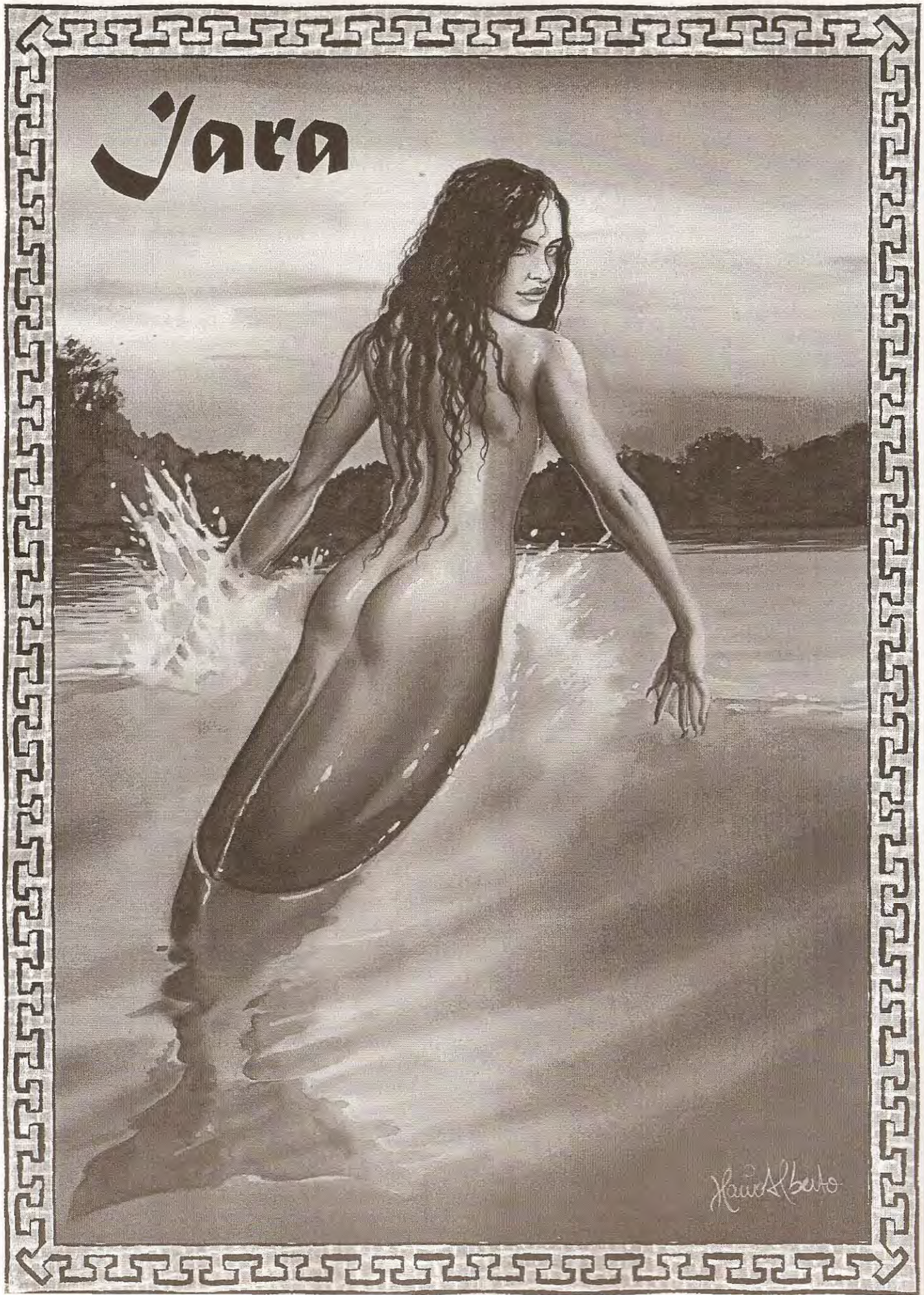
Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

• Magia e dois Atributos à escolha: 10 pontos cada.

Os atributos escolhidos devem representar o estilo do curupira. Um personagem mais próximo ao caipora talvez tenha +10 em Força e Presença. Um curupira mais tradicional pode ter Destreza e Intuição. O fato é que todos os atributos podem representar as diferentes facetas do curupira.

PODERES SOBRENATURAIS

Animais, Cura, Força, Ilusão e Plantas.


Jara

"É hora do show! Quando a bateria começa, sinto minha alma ser projetada por todo o teatro. Entro com a guitarra. Todos aguardam ansiosos que eu comece a cantar. A multidão em delírio. Homens e mulheres. Risos, pulos, braços para cima.

Penso em caravelas, em rios cristalinos. Penso numa época em que não poderia cantar para uma platéia. Sinto o riff da guitarra. Me vejo sentada numa pedra, minha cauda roçando as ondas, homens fascinados caminhando em minha direção. A linha do baixo me faz pulsar.

Dentes na garganta, manchas de sangue cobrindo o lago, tiros de carabina. Presas e navalhas. Manchas de sangue e manchas de óleo. Armas e homens. O baixista me faz um sinal positivo com a cabeça. Muitos dizem preferir o romantismo de outros tempos. Eu apenas destruo o passado com a minha voz."

NOVOS TEMPOS

A sedutora das águas. A lenda da iara é a perfeita fusão das três raças. O tempo fez com que as ipupiaras se transformassem nas iaras. Uma mudança para melhor, segundo a opinião da maioria.

As iaras se adaptaram à nova realidade e passaram a freqüentar as cidades. O que não quer dizer que elas trocaram os rios pelas piscinas. Elas agora também "caçam" fora d'água. Procuram suas vítimas em boates, danceterias e praias.

Matar os amantes já não é aceitável. Muitas iaras usam seus poderes para se divertir, outras lutam por causas ecológicas. A maioria faz as duas coisas. Há iaras que usam seus poderes nas artes ou nos esportes, sempre com sucesso.

NATUREZA

Inconseqüentes e alegres, as iaras adoram desfrutar da vida e da sua sexualidade. Às vezes se deixam levar pelas emoções e devoram ou afogam seus amantes. É claro que como isso não é mais aceitável no mundo moderno, elas procuram se controlar mais.

Uma das formas preferidas de subjugar uma vítima é atraí-la para a água, enlaçar as pernas ao redor do tronco do infeliz, abraçá-lo, morder-lhe o pescoço e puxá-lo para o fundo.

A ligação das iaras com as águas naturalmente as leva a se preocupar em preservá-las. Esse engajamento ecológico pode ser através de passeatas, campanhas, financiamentos ou através do eco-terrorismo. Nesses casos, a aliança com os curupiras sempre é bem-vinda.

Iaras podem ser boas ou más, mas são sempre divertidas. Não há um comportamento padrão, cada iara é uma pessoa diferente.

ORIGEM

A iara assume forma física e seu espírito reencarna na terra após a sua morte. Iaras envelhecem e morrem normalmente. Logo após a morte do corpo físico, uma flor aquática se abre e dentro dela surge uma menina minúscula, capaz de correr e saltar como uma pequena fada.

Este pequeno ser se esconde nas matas, crescendo até atingir o tamanho de uma menina de uns cinco anos. Essa criança não possui lembranças de que é uma iara. Ela cresce nas ruas ou é adotada, sempre julgando ser uma pessoa normal. Seu poder de sedução latente e inconsciente costuma garantir que essa experiência não seja tão traumática. Sempre surge alguém disposto a ajudar e a cuidar dela.

Ao atingir a puberdade, ocorre uma transformação. A iara redescobre seus poderes e dons inatos e começa a desenvolvê-los, renovada e adaptada ao novo mundo que a cerca. Por uma questão de sobrevivência, como num afogamento, essa descoberta pode acontecer mais cedo.

FORMAS

As iaras têm duas formas: a humana e a mística. Em sua forma mística, o torso de mulher da iara termina em uma cauda de boto. Ao nadar, a cauda se movimenta verticalmente como a de um boto e não horizontalmente, como a de um peixe.

A iara também fica com garras, membranas entre os dedos, todos os dentes afiados como presas de piranha, e uma película protetora ao redor dos olhos. Ela pode incorporar essas características místicas secundárias em sua forma humana.

A forma e características místicas da iara são vistas pelos seres sobrenaturais e por humanos com magia ótima e excelente. Humanos com magia boa pressentem alguma coisa estranha na pessoa. As roupas da iara não se transformam com ela.

Uma vez imersa, surge um pequeno orifício na cabeça, imperceptível graças aos cabelos, usado na respiração.

TERRITÓRIO

Iaras adoram viajar e conhecer lugares e pessoas diferentes. Ainda assim, são, de certa forma, territoriais. Esse território, porém, é flexível. Uma iara pode considerar como território qualquer rio, lago ou lugar onde tenha o hábito de "caçar" suas vítimas.

Nesses territórios, ainda que provisórios, ela têm grande dificuldade de tolerar poluentes, sujeiras, seres indesejáveis e rivais.

Normalmente, iaras aceitam que outras "sedutoras sobrenaturais" passem por seu território. É quando as

visitantes decidem ficar que os problemas começam. Algumas vezes as visitantes são expulsas, outras é a residente que perde o território.

Iaras também tendem a considerar alguns de seus amantes como seus "territórios", tornando-se bastante possessivas. Mas isso não as impede de possuir (literalmente) diversos amantes.

SEDUÇÃO

As iaras seduzem cantando. Sua voz é irresistível para os homens. Nesse momento, as iaras podem se entregar aos prazeres da carne – literalmente, se decidirem devorar o seduzido. Alguns afirmam que aqueles que olham em seus olhos ficam cegos, mas o povo se deixa levar por muitas crendices. Não é bom acreditar em tudo o que se fala por aí.

O "pobre rapaz" normalmente é devolvido à margem extasiado. Outros menos afortunados podem ser afogados ou devorados. Algumas vezes as iaras se limitam apenas a beber o sangue de suas vítimas, sem matá-las.

A sedução pode ser usada como arma para eliminar inimigos ou obter informações.

Iaras têm diversos amantes, a maioria para poucas noites. Algumas vezes, elas escolhem namorados mais fixos, que precisam compreender as "paixões" da namorada.

As iaras são férteis, mas seus filhos são crianças normais. Herdam apenas uma grande vocação para atividades aquáticas.

DONS INATOS

Possuem a mesma capacidade respiratória dos botos e golfinhos, podendo ficar vários minutos sem respirar. Na média, cerca de 15 minutos.

Seus atributos físicos (Força, Destreza e Resistência) aumentam em um nível quando estão em contato com a água (chuva torrencial, parcialmente imersas, etc).

Recuperam 2 pontos de Saúde em contato com a água ou gastando 1 ponto de Poder Mágico.

Quando estão imersas na água, possuem um sentido de sonar e enxergam perfeitamente.

Mesmo na forma humana se deslocam velozmente na água, nadando na mesma velocidade com que correm em terra firme.

Recuperam Poder Mágico em contato com a água. 1 ponto a cada duas rodadas em rios, lagos limpos ou no mar; e 1 ponto a cada 15 minutos em uma fonte urbana.

Comunicam-se com golfinhos.

Podem criar presas e garras que causam d+2+Força de dano.

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

• Magia, Intuição e Presença: 10 pontos cada.

PODERES SOBRENATURAIS

Aquáticos, Fluidez, Sedução e Som.

Boto
©

'No horizonte avisto as jangadas regressando. Suas redes, com certeza, devem estar carregadas de peixe. Me recosto à sombra do coqueiro, rindo ao lembrar do cheiro nos portos da cidade. Ah, isso é que são férias!

Penso no curupira... trinta anos sem descansar! Qualquer um enlouquece desse jeito. Tudo bem que há poluição, crimes, exploração... Mas sempre vai haver, não vai? O mundo não vai desandar se a gente parar por três dias. Tá certo, estou aqui há três meses. Mesmo assim...

O mundo não é só as cidades. Não é só pobreza e perversão. Nem só paranóia. O mundo é grande! Aprendi mais com esses pescadores do que em dez anos navegando pela Rede. Por outro lado, tremo ao pensar que essas coisas possam chegar aqui.

Mas uma morena passa por mim. A canga enrolada, a água salgada brilhando entre os seios. Meus olhos deslizam por sua cintura. E o sorriso... humm! Espero pelo seu olhar, que não tarda.

Ah, curupira, eu lhe mando um cartão.'

NOVOS TEMPOS

O sedutor das águas, extremamente popular no Amazonas. O boto é uma evolução do ipupiara, misturado ao uauiará (o boto) e às lendas européias. Agora, ele não faz mais mal às pessoas, contentando-se em seduzir as mulheres, por vezes engravidando-as. Brincalhão e irresponsável, assim é o boto.

Como as outras lendas, o boto agora também habita as cidades. Ele não trocou rios por piscinas, mas passou a freqüentar escritórios e shoppings, além das festas.

NATUREZA

Como os uauiarás eram os protetores da fauna aquática, os botos têm grande preocupação em preservar as águas (afinal de contas, eles dependem delas). Essa atuação ecológica pode ser pacífica ou violenta, sutil ou direta.

Eles não ferem suas vítimas, pelo menos não fisicamente, e até ajudam os humanos quando podem. É claro que existem botos que são canalhas, botos que são amantes irresponsáveis, mas também existem os carinhosos e dedicados. Porém, botos monogâmicos jamais foram registrados. Eventuais namoradas precisam ignorar ou compreender isso.

Em termos gerais, os botos são muito mais amistosos e menos violentos que as iaras. Com exceção do Ú-Pora, um boto que vive às margens da Bacia do Prata e que possui o costume de seduzir suas vítimas de forma violenta, às vezes matando-a.

Na defesa da fauna aquática e da vida, os botos possuem uma aliança natural com o curupira, que se encarrega das decisões mais responsáveis, deixando os botos livres para viver a vida.

ORIGEM

Os botos envelhecem e morrem normalmente, como um humano comum. Logo após a sua morte, seu espírito reencarna, nascendo como um filhote de boto nos rios ou nos mares. O início de sua vida corre entre os botos, até que um dia ele chega na margem e assume a forma de um menino de uns cinco anos.

Essa criança não tem consciência de que é um boto e cresce nas ruas ou é adotado, julgando ser uma pessoa normal. Seu poder de sedução latente e inconsciente costuma garantir que essa experiência não seja tão traumática. Sempre surge alguém disposto a ajudar e a cuidar dela.

Ao atingir a puberdade, o boto desperta dentro do menino. Ele readquire a consciência de quem é, recupera seus dons inatos e começa a desenvolver seus poderes. Dessa forma, o boto se renova e se readapta ao mundo que muda a sua volta. Por uma questão de sobrevivência (afogamento, por exemplo), esse despertar pode ocorrer mais cedo.

FORMAS

Os botos possuem duas formas: humana e boto. Se necessário, eles podem adquirir características físicas semelhantes as das iaras em sua forma humana: garras, membranas entre os dedos, dentes afiados como presas de piranha, e uma película protetora ao redor dos olhos. Mas eles evitam fazer isso.

As roupas do boto não se transformam com ele. A transformação e as características místicas na forma humana só são visíveis para os seres sobrenaturais e humanos com magia ótima e excelente. Humanos com magia boa apenas pressentem que há alguma coisa estranha. A transformação simplesmente não é vista, ficando todo mundo sem saber de onde apareceu aquele boto de repente.

Uma vez imerso, surge um pequeno orifício na cabeça, imperceptível graças aos cabelos, usado na respiração.

É óbvio que, na forma de boto, as características transitórias não aparecem. Trata-se de um autêntico boto.

TERRITÓRIO

Botos gostam de viajar e conhecer pessoas e lugares novos. Mas também podem adquirir hábitos territoriais, tendo grande dificuldade em aceitar poluentes, criminosos e "rivais" em sua área.

O boto não tem nada contra outros botos compartilhando a mesma região aquática. É no campo da sedução que as coisas se complicam. Um outro boto participando da mesma festa pode criar sérios problemas. Um visitante ainda é bem vindo. Mas quando ele decide ficar, o confronto torna-se inevitável. O perdedor tem que deixar o território.

Dificilmente o boto se torna possessivo com suas conquistas, embora possa ser sinceramente apaixonado por todas elas.

SEDUÇÃO

Os botos seduzem com o olhar. Não há mulher que o resista. Eles procuram suas vítimas nas festas e praias e costumam fazer amor nas margens dos rios e mares. Eles não as ferem fisicamente, mas corações podem ser machucados.

Algumas vezes as mulheres engravidam. Muitos botos sentem amor por seus filhos, outros os abandonam. Essas crianças são humanos normais, mas herdam uma vocação para atividades aquáticas e uma facilidade para se relacionar com botos e golfinhos.

Botos podem usar a sedução como arma contra inimigas ou para obter informações.

DONS INATOS

Possuem a mesma capacidade respiratória dos botos e golfinhos, podendo ficar vários minutos sem respirar. Em média, quinze minutos.

Seus atributos físicos (Força, Destreza e Resistência) aumentam em um nível quando estão em contato com a água (chuva forte, parcialmente imersos, etc).

Recuperam 2 pontos de Saúde em contato com a água ou gastando 1 ponto de Poder Mágico.

Quando estão imersos na água possuem um sentido de sonar e enxergam perfeitamente.

Mesmo na forma humana deslocam-se velozmente na água, nadando na mesma velocidade com que correm em terra firme.

Recuperam Poder Mágico em contato com a água. 1 ponto a cada duas rodadas em rios, lagos limpos ou no mar; e 1 ponto a cada quinze minutos em uma fonte urbana.

Comunicam-se com golfinhos, mesmo na forma humana.

Podem criar presas e garras que causam d+2+Força de dano.

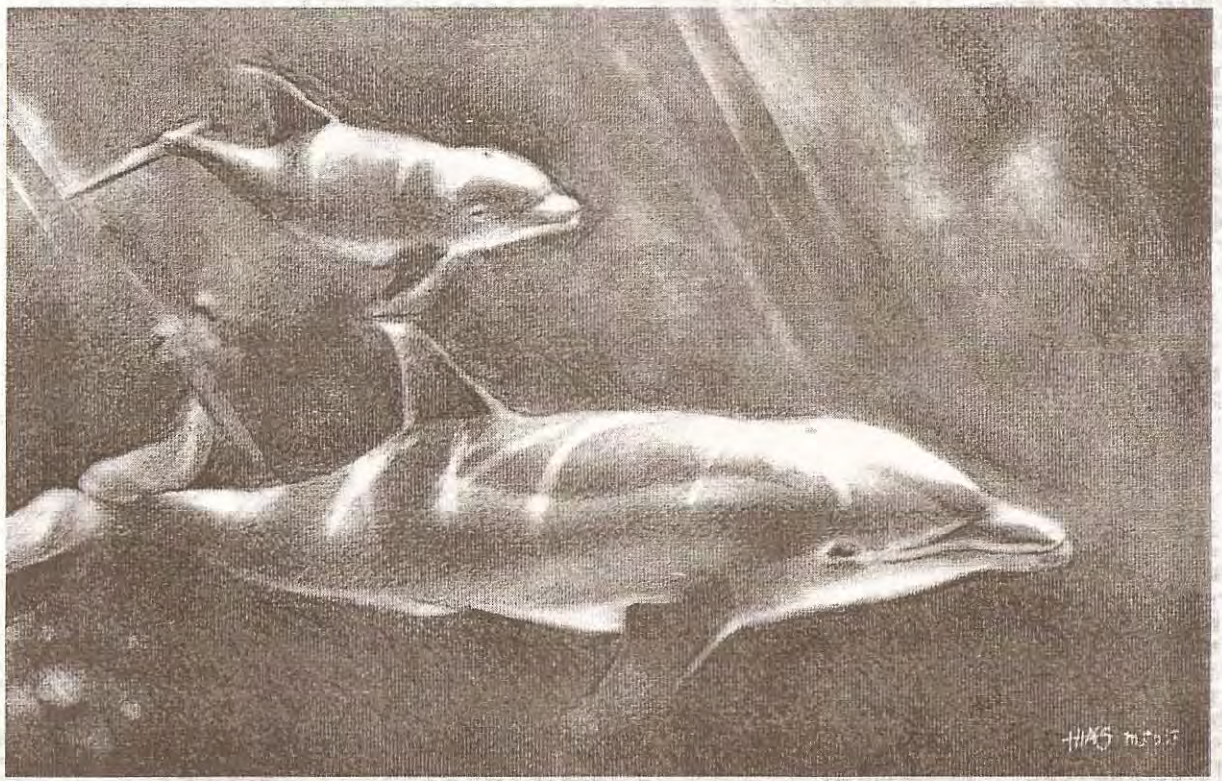
BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Magia, Intuição e Presença: 10 pontos cada.

PODERES SOBRENATURAIS

Aquáticos, Fluidez, Sedução e Som.



Kanaíma

"Você já dividiu um apartamento com uma onça? Claro, nem mesmo entraria numa jaula com uma dentro, mesmo se ela estivesse visivelmente dopada. Você já dividiu o corpo com uma onça? Não, eu não estou bêbado.

Sabe lá o que é se deitar no escuro, fechar os olhos pra dormir, e dar de cara com ela te fitando, os olhos brilhando semi-demoníacos? Nessas horas você só ouve o silêncio. Nem mesmo um rugido. Sinto apenas a sua força, o seu olhar, suas garras querendo rasgar a escuridão.

Ah, você costuma sonhar com um tigre... Será que existem tigres também? E leões? É verdade, muitos acreditam em lobisomens, mas não há lobos no Brasil. Às vezes fico com medo do meu corpo virar um jardim zoológico.

Será que quando eu morrer eu vou entrar no corpo de uma onça? Que estranha forma de vingança..."

NOVOS TEMPOS

O kanaíma é um predador, um monstro, o resultado da união de dois espíritos em um só corpo. No norte da Amazônia, os kanaímas eram temidos pelos índios, um povo jaguar, considerado amaldiçoado e maligno. Mas as lendas de onças virando gente, ou o contrário, são encontradas nas várias regiões onde vivem esses felinos, da Patagônia ao sul do México.

As onças estão em extinção nas florestas, muitas se encontram em zoológicos. Assim como a população trocou o campo pelas cidades, também há kanaímas urbanos. Eles são raros, assim como as onças. Mas, sendo predadores que combinam a ferocidade animal com a astúcia humana, conseguem se adaptar bem a qualquer ambiente. A selva urbana contém seus próprios esconderijos, predadores e presas.

NATUREZA

Kanaíma é um ser onde coabitam o espírito de uma onça e o de um humano. Raramente o convívio é pacífico. O espírito humano é dominante, mas é constantemente desafiado pelo espírito da onça. O conflito pode durar anos, mas, no final, a onça quase sempre vence.

A onça sempre luta pela dominância. Cada vez que o kanaíma devora um ser humano, ele devora parte de sua própria humanidade. O kanaíma deve fazer um teste normal ou difícil de Vontade (de acordo com as circunstâncias – um combate sangrento dificulta as coisas) para resistir à tentação de devorar um adversário ou uma presa.

Cada vez que ele falhar, ficará um pouco mais distante de sua humanidade. Com isso, sua forma feral torna-se cada vez mais bestial.

O número de pessoas que o kanaíma deve devorar antes que a onça se torne dominante é variável. Depende do mestre do jogo, do atributo Vontade do kanaíma, ou da própria história. Mas nunca considere menos de nove pessoas para um kanaíma com Vontade mediana. A degeneração do personagem pode ser interessante para o desenvolvimento de uma campanha.

Kanaímas tendem a ser confundidos com psicopatas (ou ser realmente um serial-killer). Os mais atormentados assumem um comportamento suicida e premeditadamente descuidado.

Há kanaímas que sofrem com a sua condição, enquanto outros a desfrutam. E há aqueles que usam suas novas habilidades para agir como justiceiros. Por outro lado, alguns já eram monstros antes de receberem seus novos dons.

Mesmo com essa variedade e liberdade de ação, os kanaímas possuem uma missão inconsciente, fundamentada em sua origem. Eles são como soldados da natureza, um exército à disposição dos Curupiras. Porém, bastante rebelde e difícil de controlar.

O principal trunfo do Curupira é que o espírito da onça sempre o obedece, o que pode causar um grande conflito com o espírito humano. Quanto mais bestial for o kanaíma, mais obediente ele será ao Curupira. Mas, obviamente, o instinto de sobrevivência sempre falará mais alto.

ORIGEM

O kanaíma poderá surgir quando uma onça for possuída por um espírito humano ou quando um humano for possuído pelo espírito de uma onça. Esse "casamento" é cuidadosamente orquestrado pelos espíritos dos Curupiras que habitam o Plano das Névoas (ou Plano Astral), que não mais se manifestam fisicamente no Mundo dos Vivos.

Os Curupiras precisam de aliados em sua missão. Nada melhor do que fortes guerreiros como os kanaímas. Quando uma onça morre, e o Curupira assim desejar, ele ordena que ela possua um corpo humano. Essa escolha não é aleatória. O humano precisa unir algumas características para ser considerado apto a receber o espírito do animal.

É necessário, antes de mais nada, ter um espírito guerreiro. O futuro kanaíma deve ter alguma simpatia pela missão do Curupira ou, simplesmente, ser ele mesmo um humano bestial, amoral e selvagem.

No caso inverso, quando o humano morre, o Curupira interpela seu espírito no Plano das Névoas e oferece a ele uma nova vida, um retorno ao Mundo dos Vivos, dessa vez como um kanaíma. Se o humano aceitar, ele retorna e possui o corpo de uma onça. Os

kanaímas originários desse tipo de fusão tendem a ser menos atormentados, uma vez que é consentida.

A vida de um kanaíma dura até o limite máximo de sua forma física original. Uma onça pode viver 20 anos e alcança a sua maturidade aos 3.

FORMAS

Os kanaímas possuem três formas: humana, feral e onça.

Na forma feral, os atributos físicos do Kanaíma aumentam. Pêlos cobrem o corpo com manchas iguais às da onça, os dentes crescem e tornam-se afiados, garras retráteis surgem na ponta dos dedos. Os músculos se tornam rijos, mas não necessariamente inchados como os de um halterofilista.

O kanaíma não é o Hulk e seu corpo não cresce ao ponto de rasgar suas roupas (a menos que elas sejam muito justas e pouco elásticas). Além disso, ele deverá querer tirá-las, pois as roupas NÃO se transformam com o kanaíma.

Além da tradicional onça pintada, também existe a onça negra, muitas vezes confundida com uma espécie à parte. Porém, trata-se da mesma onça, só que com melanismo (anomalia que se caracteriza pela cor acidentalmente negra ou escura no pêlo dos animais). Assim, como as onças normais, ela também possui manchas (igualmente pretas). A diferença entre as duas é puramente estética.

A forma feral só é visível para pessoas com magia ótima e excelente. Pessoas com magia boa conseguem notar alguma mudança e a pressentem mais do que a vêem.

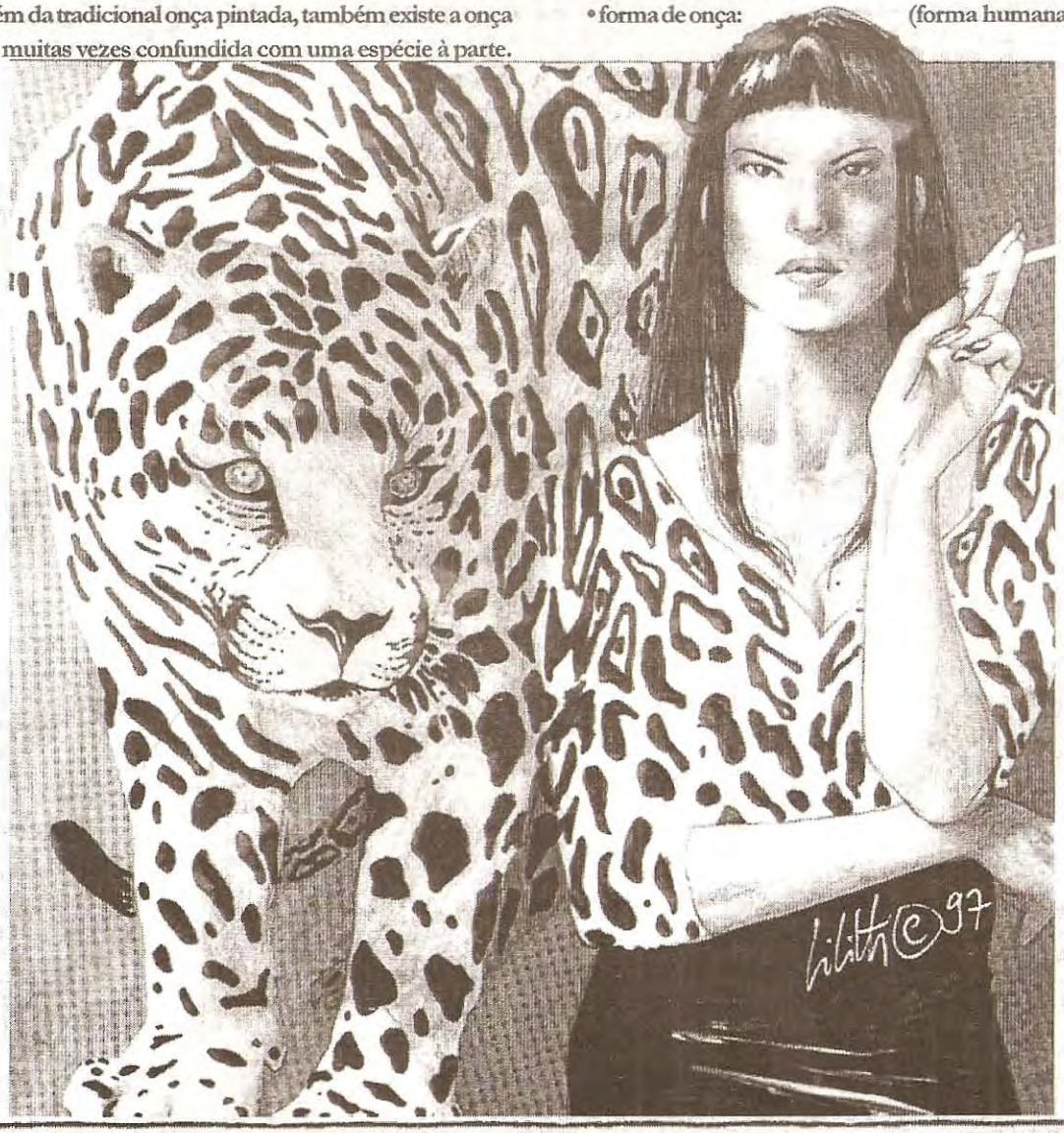
Na sua forma feral, os atributos físicos do kanaíma sobem três níveis.

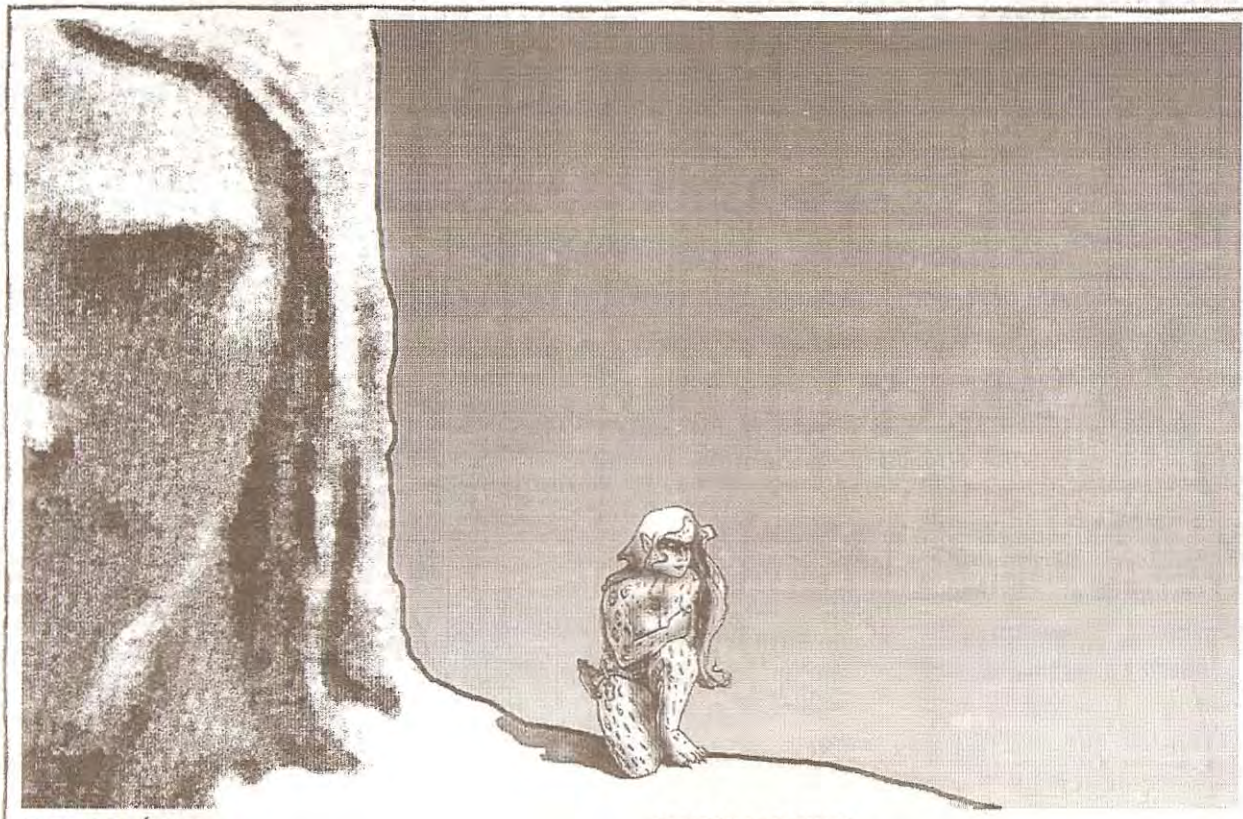
Na forma de onça, a Destreza aumenta três níveis e a Força e a Resistência aumentam dois níveis.

Provavelmente, esses atributos serão elevados a níveis sobre-humanos. Os atributos sobre-humanos serão melhor explicados no capítulo de Magia, em Atributos Sobre-Humanos.

A velocidade de deslocamento de corrida é alterada nas duas formas:

- forma feral: (forma humana) x 1,5
- forma de onça: (forma humana) x 3





TERRITÓRIO

A onça costuma viver em largos territórios individuais, com média de 8 km de diâmetro, e só procura um parceiro para procriar. Duas onças simplesmente não convivem no mesmo território. Quando se encontram, alguém tem que sair. Porém, uma outra onça pode atravessar o seu território, mas não ficar.

As onças são extremamente territoriais e solitárias, mas os kanaímas possuem uma metade humana, bastante social, e que, a princípio, é a dominante. Portanto, os kanaímas possuem um instinto territorial, mas não fazem disso um motivo para conflitos sangrentos e disputas intermináveis.

Ou seja, há a possibilidade de dois kanaímas partilharem o mesmo território, ou mesmo agirem em conjunto. Mas isso só é possível quando a parte humana tem perfeito controle da situação.

Quanto mais a parte humana for perdendo o controle para a onça, mais vai prevalecer o instinto territorial do animal.

Kanaímas também defendem seu território de outros predadores, o que pode incluir criminosos, psicopatas e outros seres sobrenaturais, como renascidos e iaras. Tudo depende da interpretação do kanaíma em questão.

Nas médias e grandes cidades, o tamanho do território de um kanaíma costuma diminuir bastante, podendo ser reduzido a um terço.

DONS INATOS

Em qualquer uma de suas formas, o kanaíma tem sentidos apurados e pode agir duas vezes na rodada, sem penalidades no seu rolamento ou deslocamento.

Os animais temem o kanaíma e não o atacam (em qualquer forma), a não ser em defesa própria ou da família.

O kanaíma enxerga no escuro, mas não no breu total.

Kanaímas possuem presas e garras que causam d+4+Força de dano.

Ganham +1 no cálculo da Iniciativa.

Kanaímas regeneram 4 pontos de Saúde por rodada, em qualquer forma. Essa regeneração pode ser controlada e reduzida, se necessário, ao nível de um ser humano normal para evitar que o kanaíma revele a sua natureza. Contudo, se ele estiver inconsciente, a regeneração ocorre naturalmente.

BÔNUS DE ENTIDADE

Além dos Bônus de Profissão, os seres sobrenaturais ganham Bônus de Entidade. São pontos extras de atributos que o personagem ganha por suas características especiais.

- Magia, Força e Destreza: 10 pontos cada.

PODERES SOBRENATURAIS

Os kanaímas não possuem Poderes Sobrenaturais.

MAGIA

Magia

- criação de personagens
- atributos sobre-humanos
- características especiais
- poder mágico
- uso dos poderes sobrenaturais
- atributo magia

Poderes

- poderes de curupira
- poderes de ipupiaras

Magia é a manipulação de energias naturais para a obtenção de efeitos sobrenaturais. É a capacidade de entrar em sintonia com o Universo. É um ato de vontade através do qual uma pessoa altera o visível e o invisível à sua volta. Magia é todas essas definições e muito mais. Ela existe na **Era do Caos** e é manipulada pelos feiticeiros e seres sobrenaturais. Entre eles, os espíritos da terra, as lendas.

A magia, para ser usada, depende do **Poder Mágico**, que deve ser gasto para ativá-la.

Os Poderes Sobrenaturais podem ser usados em diferentes níveis: **Percepção**, **Intervenção** e **Modificação**, indo dos efeitos mais sutis e básicos até os efeitos mais poderosos.

Quanto maior o efeito, mais pontos de Poder Mágico devem ser gastos para obtê-lo, e mais tempo deve ser gasto em sua preparação.

A magia também depende enormemente do atributo Magia do usuário e do alvo, que simboliza a ligação de ambos com as energias naturais. Isto define o quanto de Poder Mágico o usuário pode manipular e o quão suscetível é o alvo à magia.

Há locais onde a magia é mais forte e os efeitos mágicos são mais facilmente obtidos. As matas, as margens de determinados rios, mares e lagos, lugares que estimulam a intuição e o inconsciente. De qualquer forma, os efeitos mágicos costumam ser relativamente sutis e apenas visíveis para aqueles que já acreditam na magia.

Criação de Personagens

Assim como os humanos, as lendas recebem **80 pontos de criação** para a compra de **atributos**. Além desses pontos, o personagem ganha **30 pontos de bônus** para distribuir entre determinados atributos.

- **Kanaíma:** +10 pontos em Magia; +10 em Força; e +10 em Destreza.
- **Iara:** +10 pontos em Magia; +10 em Presença; e +10 em Intuição.
- **Boto:** +10 pontos em Magia; +10 em Presença; e +10 em Intuição.
- **Curupira:** +10 pontos em Magia; e +10 pontos em dois atributos à sua escolha.

Os **poderes** são as **habilidades sobrenaturais** dos seres místicos, as magias e os encantamentos que eles possuem. Os poderes devem ser comprados como habilidades, ou seja, o personagem recebe **160 pontos de criação** que devem ser divididos entre a compra de **Habilidades** e de **Poderes**.

Os poderes são aumentados da mesma forma que as habilidades, usando os **pontos de experiência**.

Cada tipo de lenda, curupiras e ipupiaras (iaras e botos), possui uma lista de poderes próprios. Assim, curupiras só podem aprender poderes de curupiras, ipupiaras só podem aprender poderes de ipupiaras.

- **Curupira:** Animais, Cura, Força, Ilusão e Plantas.
- **Ipupiaras:** Aquáticos, Fluidez, Sedução e Som.

Os kanaímas são uma exceção: lendas que não possuem Poderes Sobrenaturais, mas diversos dons inatos.

O **Poder Mágico** do personagem é calculado de acordo com o seu **atributo Magia**.

Atributo Magia	Poder Mágico
Mediana	02
Boa	10
Ótima	18
Excelente	26

Atributos Sobre-Humanos

Na forma de onça e de feral, o kanaíma pode ter alguns de seus atributos elevados a níveis sobre-humanos. O mesmo pode acontecer com o Curupira ao utilizar o poder Força (ver Poderes). Entre os personagens Noturnos (ver suplemento), o mesmo pode acontecer com os poderes Resistência e Força (igual ao do Curupira).

Todos os níveis de atributo acima de excelente são denominados **sobre-humano**. A cada nível vai aumentando o modificador do atributo.

Assim, por exemplo, teremos Força **sobre-humana +4**; Força **sobre-humana +5**; ou Força **sobre-humana +6** (lembre-se que +3 é o modificador de atributo **excelente**).

Um kanaíma humano com Força, Destreza e Resistência medianos teria, na forma feral, Força, Destreza e Resistência excelentes.

Um kanaíma com Destreza boa passaria a ter Destreza sobre-humana com modificador +4.

Um com Força ótima passaria a ter Força sobre-humana com modificador +5. E assim por diante.

Força: o aumento da Força influi no dano. No caso do poder Força, essa influência já se encontra indicada na descrição do poder.

Resistência: com o aumento do nível da resistência, aumenta também o número de pontos de Saúde por nível. Se o máximo de um humano é 6 pontos por nível, ao atingir **Resistência sobre-humana +4**, serão **7 pontos** de Saúde **por nível**. Se atingir Resistência sobre-humana +5, **8 pontos** de Saúde por nível.

Características Especiais

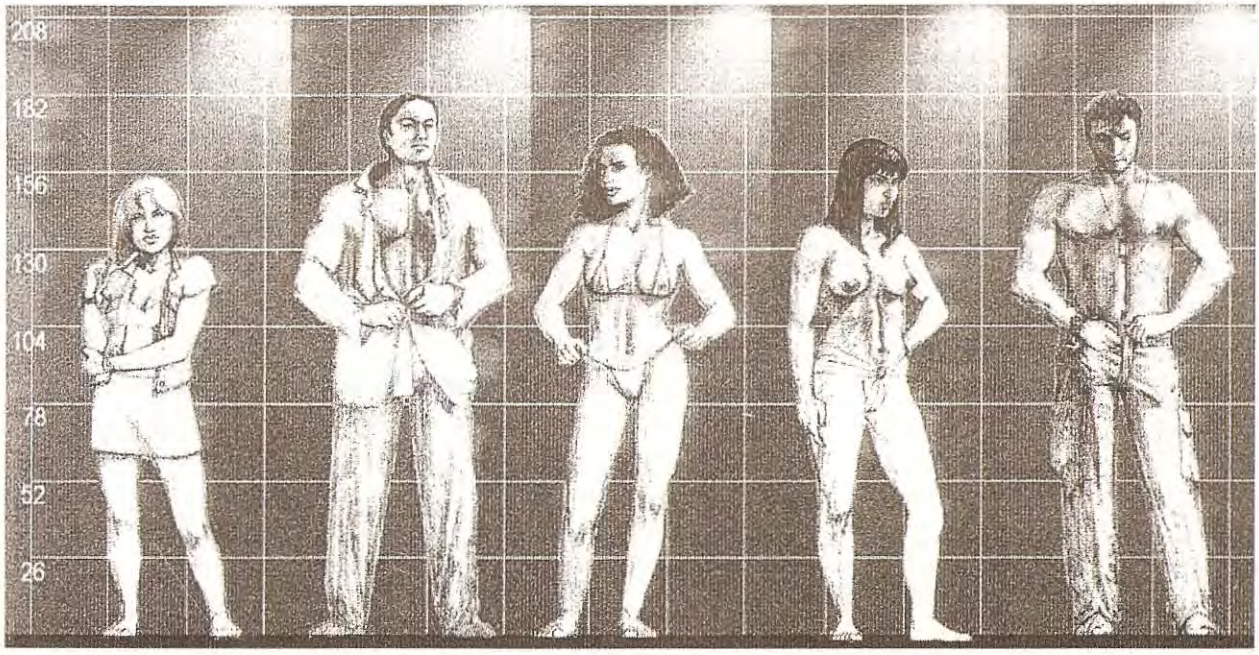
Mentor (custo 5)

O personagem tem ao seu lado um ser sobrenatural mais experiente, disposto a guiá-lo em seus primeiros passos. Na maioria dos casos, trata-se de um curupira. Afinal, é difícil pra uma iara e um boto assimilarem a consciência de não ser um humano normal. Ou melhor, de nem ao menos serem humanos.

Já um curupira pode ter como mentor o seu antecessor que ainda está vivo para lhe explicar como funcionam as coisas e dar conselhos; ou um curupira vizinho, que prometeu ao seu antecessor cuidar dele nos primeiros meses de atividade.

Vontade (custo 5)

O personagem tem um bônus de +3 em qualquer teste de Vontade, incluindo a resistência a poderes e feitiços de dominação mental. Para poder comprar essa característica, o personagem deverá ter, pelo menos, Vontade ótima.



Poder Mágico

Os poderes são as habilidades sobrenaturais das lendas. Habilidades que os distinguem das pessoas mundanas, e, ao mesmo tempo, os isolam dos demais. Os Poderes Sobrenaturais precisam de tempo de preparação e gasto de Poder Mágico para serem usados.

Os seres místicos começam com um número limitado de pontos de Poder Mágico, determinados pelo atributo Magia. Esses pontos são usados normalmente na realização dos poderes.

Se o ser místico gastar todos os seus pontos de Poder Mágico, ele perde temporariamente os seus dons inatos, até recuperar pelo menos um ponto de Poder Mágico (como possuem duas formas, isso significa ficar preso à forma na qual se encontra).

Experiência

Os pontos de Poder Mágico podem ser aumentados posteriormente, gastando 5 **pontos de experiência** por cada **ponto de Poder Mágico**.

Recuperação

O Poder Mágico das lendas é recuperado facilmente.

Curupiras recuperam pontos de Poder Mágico em contato com a natureza. 1 ponto a cada 2 rodadas em uma floresta ou um rio limpo. 1 ponto a cada meia hora em um fundo de quintal, uma praça ou na maioria dos parques urbanos.

Ipupiaras recuperam Poder Mágico em contato com a água. 1 ponto a cada 2 rodadas no mar ou num rio limpo. 1 ponto a cada 15 minutos em lagos artificiais de parques urbanos. Se o mestre permitir, 1 ponto a cada meia hora em uma banheira.

Kanaímas, obviamente, não precisam se preocupar com essas coisas.

Uso dos Poderes Sobrenaturais

Ao contrário dos **dons inatos**, os poderes precisam de um **Teste de Habilidade** e do gasto de **Poder Mágico** para serem utilizados.

Cada vez que uma lenda desejar usar seu poder, ela deverá fazer um teste de Habilidade (dificuldade estipulada de acordo com a descrição do efeito) e gastar o Poder Mágico necessário para atingir o efeito desejado.

Para alguns efeitos, a magia requer algum tempo de preparação: o ser místico deverá gastar algumas rodadas se concentrando, sem agir, para conseguir o efeito.

Níveis de Poder

- **Percepção:** nível fraco. Os efeitos mágicos normalmente só são visíveis para quem fez o feitiço. Permite uma percepção superior ou diferenciada da realidade à sua volta. Pode perceber, mas não interferir.

Tempo de preparação: instantâneo.

- **Intervenção:** nível médio. Os efeitos mágicos se tornam mais fortes e são visíveis para os seres sobrenaturais e para os humanos com o atributo Magia ótimo e excelente.

Alterações em seres e objetos já são possíveis. Pode amplificar ou reduzir algo já existente.

Tempo de preparação: instantâneo.

• **Modificação:** nível forte. Os efeitos mágicos tornam-se maiores e levam mais tempo para serem obtidos. Os efeitos são claramente visíveis para os outros seres sobrenaturais e para os humanos com o atributo Magia ótimo e excelente. Alterações substanciais em seres e objetos são comuns. Pode converter uma coisa em outra.

Tempo de preparação: 3 rodadas.

Duração e Abrangência

O tempo de duração das magias (por quanto tempo o efeito permanece) e sua abrangência (quantos alvos diferentes podem ser afetados de uma só vez) varia de acordo com o Nível de Aprendizado do personagem no poder usado (ver Tabela).

Atributo Magia

O atributo Magia representa a abertura para o sobrenatural que o personagem possui. Isto o afeta de diferentes formas: na percepção da magia e na sua receptividade.

Percepção

• **Seres sobrenaturais** sentem a utilização de magia (sem poder identificar qual) e podem ver as formas sobrenaturais uns dos outros. A percepção não é exata, mas a proximidade do efeito mágico realizado é sentida. O alcance desta percepção é de **1 metro** para cada ponto de Poder Mágico do ser.

• Humanos com **Magia ótima** e **excelente** conseguem ver todos os efeitos mágicos, pressentir a utilização de magia e ver a forma sobrenatural dos seres místicos.

• Humanos com **Magia boa** conseguem ver os efeitos mágicos e pressentir algo de diferente no ser místico quando ele assume sua forma sobrenatural.

• Humanos com **Magia mediana** e **regular** racionalizam o efeito mágico de algum modo e não percebem a forma sobrenatural do ser místico.

Aprendizado	Duração	Abrangência
Aprendiz	1d rodadas	1 alvo
Novato	1dx4 rodadas	1 alvo
Habilitado	1dx16 rodadas	1 alvo
Experiente	1dx32 rodadas	1d alvos
Perito	1d horas	1dx2 alvos
Mestre	1d dias	1dx4 alvos
Grão-Mestre	1d semanas	1dx8 alvos
Legendário	1d meses	1dx16 alvos

• Humanos com **Magia fraca** simplesmente não vêem o efeito mágico ou a forma sobrenatural do ser místico. Qualquer efeito percebido é naturalmente racionalizado.

Essa diferença de percepção entre as pessoas facilita o ocultamento dos seres sobrenaturais na sociedade humana. No século XX e início do XXI, a maioria dos seres humanos tem o atributo Magia regular e mediano. Uma minoria tem Magia boa.

Poucas pessoas têm Magia ótima ou excelente. E essas pessoas já têm uma atitude tão diferente em relação ao mundo e à vida, que as demais tendem a considerar suas experiências e percepções como loucura ou devaneios.

Por outro lado, poucas têm magia fraca. Quase ninguém é totalmente cético.

Exemplos de Percepção

• **O Curupira comanda os pássaros para que atrapalhem um assaltante que persegue uma vítima.**

Magia ótima: "Você viu só? O cara mandou os pássaros saírem voando pra cima do marginal."

Magia mediana: "Não deve ser muito difícil treinar pombos para sujar alguém."

• **Iara nada com sua cauda de boto para ganhar uma competição de "bodyboard".**

Magia ótima: "Meu Deus! Aquela menina tem uma cauda de peixe! Ela é uma sereia!"

Magia mediana: "Você bebeu, cheirou, fumou, ou o quê?"

•**Kanaíma retalha um inimigo.**

Magia ótima: " Um monstro! O cara é um monstro!!!"

Magia mediana: "Estou vendo! O cara parece um animal, olha só o olhar raivoso! Deve ser um louco! Vamos sair fora senão sobra pra gente."

Receptividade

Quanto maior o atributo Magia do humano ou do ser sobrenatural, maior a receptividade dele à magia. Ou seja, ele será mais sensível e vulnerável aos seus efeitos (ver Tabela).

Humanos com **Magia fraca** não são afetados pelos Poderes Sobrenaturais.

Humanos com **Magia regular a ótima** exigem cada vez menos gasto de Poder Mágico para serem afetados.

Humanos com **Magia excelente** sofrem o efeito da magia com o custo mínimo de Poder Mágico.

O mesmo ocorre com os **seres sobrenaturais**, os quais costumam ter Magia, no mínimo, **boa**.

Animais têm Magia boa e **objetos**, para fins de sistema, têm Magia mediana.

Magia	Fraca	Regular	Mediana	Boa	Ótima	Excelente
Percepção	sem efeito	1pt de PM	sem custo	sem custo	sem custo	sem custo
Intervenção	sem efeito	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM	2pt de PM	1pt de PM
Modificação	sem efeito	8pt de PM	6pt de PM	4pt de PM	3pt de PM	2pt de PM

CURUPIRA

Animais

Este poder amplia o elo natural que o Curupira tem com os animais.

• **Atributo relacionado:** Intuição.

• **Percepção:** sentidos apurados a níveis sobre-humanos. Bônus de +3 em qualquer rolamento relacionado aos sentidos.

• **Intervenção:** animais obedecem ao comando do curupira e podem, inclusive, ser convocados se estiverem nas proximidades.

• **Modificação:** o Curupira pode assumir a forma de qualquer animal vertebrado. O feitiço dura por tempo indeterminado e o curupira precisa fazer outra transformação para retornar à forma humana.

Cura

O Curupira pode realizar curas sobrenaturais, mais rápido e eficiente do que qualquer medicina. O poder permite efeitos acumulativos. Pode-se fazer uma Cura de intervenção seguida de uma Cura de modificação. Porém, após a pessoa recuperar 12 pontos de saúde misticamente, o Curupira deve esperar pelo menos 6 horas antes de fazer Cura novamente na mesma pessoa.

Obs: o Curupira não precisa usar Cura para recuperar pontos de Saúde dele mesmo, mas podem fazê-lo para acelerar sua recuperação e economizar Poder Mágico.

• **Atributo relacionado:** Intuição.

• **Percepção:** permite diagnosticar o estado geral de saúde do alvo (ferimentos, doenças, etc.).

• **Intervenção:** pode curar pequenas leves, parar sangramentos e restaurar até 3 pontos de Saúde.

• **Modificação:** pode restaurar até 9 pontos de saúde ou curar doenças graves. Não permite eliminar doenças incuráveis, mas pode retardá-las, estendendo o tempo de vida do doente.

Força

Age sobre a força do Curupira, alterando-a. Assim como nos poderes Força e Resistência dos Renascidos (ver suplemento **Noturnos**), não é possível realizar efeitos acumulativos com esse poder.

O personagem poderá fazer uma intervenção seguida de uma modificação, mas não poderá repetir o processo ou ir fazendo uma modificação em cima da outra, ou uma intervenção em cima da outra, não importa quantos pontos de Poder Mágico sejam gastos, para aumentar em mais de um nível a sua força.

Ex: a Força do personagem pode subir de mediana para boa e depois dobrar o dano; mas a Força não poderá ir a excelente, nem o dano poderá quadruplicar.

• **Atributo relacionado:** Força.

• **Percepção:** permite saber a Força de uma determinada pessoa.

• **Intervenção:** aumenta a Força do personagem em um nível. Se o personagem já tiver Força excelente, ele passa a ter **Força sobre-humana +4.**

• **Modificação:** os golpes do personagem fazem o dobro do dano.

Ilusão

O Curupira cria ilusões e altera a percepção da realidade. As ilusões só são visíveis para o alvo.

• **Atributo relacionado:** Intuição.

• **Percepção:** ilusões pequenas, como se fossem golpes de vista (ou de audição). A gente sempre pensa ter ouvido alguém nos chamando, ou ter visto um vulto passando pela janela. São apenas impressões, rapidamente esquecidas de tão banais e breves. Por outro lado, se a pessoa vir realmente alguém passando pela janela, aí já será uma intervenção. Se vir um monstro ou uma pessoa que não poderia nunca estar ali, será modificação.

• **Intervenção:** ilusão simples e crível. Mudar a própria aparência ou a de outra pessoa; criar pegadas que levem para a direção errada; fazer a floresta parecer sempre igual, etc.

• **Modificação:** ilusão complexa ou fantástica. O caçador transformou-se em um animal e está sendo caçado; uma enorme serpente surge das águas; aranhas sobem sobre o corpo da vítima; etc. Se o alvo sob o efeito da ilusão acreditar que morreu, ele terá uma parada cardíaca e morrerá em poucos minutos se não for socorrido. O alvo poderá perceber essa ilusão fazendo um teste de Intuição (dificuldade a cargo do mestre).

Plantas

Com este poder, o Curupira amplia o seu elo natural com as plantas.

• **Atributo relacionado:** Intuição.

• **Percepção:** apenas observando uma planta, o curupira sabe as suas características (venenosa, comestível, medicinal, etc).

• **Intervenção:** o Curupira pode criar uma espécie de elo mental com a floresta (uma floresta de verdade!), uma comunhão. O alcance deste elo dependerá diretamente do tempo que o Curupira permanecer em meditação, aumentando 10 metros de raio por rodada. Com isso, ele poderá localizar pessoas estranhas à floresta ou qualquer coisa de anormal que esteja ocorrendo nela.

• **Modificação:** plantas alteram suas características (de comestíveis tornam-se venenosas, de sedosas se tornam cortantes) e podem fazer alguns movimentos (arbustos se fecham, vinhas e trepadeiras se enrolam ao redor de adversários). Mas nada radical como troncos de árvores se tornarem flexíveis ou plantas brotarem instantaneamente do solo.

IPUPIARAS (IARAS E BOTOS)

Aquáticos

Permite aos ipupiaras estabelecerem contato com outros seres aquáticos.

• **Atributo relacionado:** Presença.

• **Percepção:** permite ao ipupiara saber da presença de outros seres aquáticos nas proximidades.

• **Intervenção:** o ipupiara consegue se comunicar com esses seres.

• **Modificação:** o ipupiara consegue convocar e dar ordens a esses seres (convocar exige um rolamento e ordenar, outro). Essa ordem só será atendida enquanto o ipupiara estiver presente.

Fluidez

Este poder amplia o elo natural do ipupiara com a água.

• **Atributo relacionado:** Magia.

• **Percepção:** o ipupiara consegue enxergar perfeitamente nas águas mais escuras, chegando efetivamente a pressentir qualquer movimento próximo nas águas.

• **Intervenção:** o ipupiara é imperceptível se estiver imóvel e imerso na água. O ipupiara pode nadar entre algas, sargaços e outras plantas aquáticas ou corais sem ser detido, ferido ou retardado.

• **Modificação:** o ipupiara é imperceptível ao se deslocar sob as águas. A sua velocidade de deslocamento nadando dobra de valor.

Poderes

Sedução

O ipupiara se torna irresistível, carismático e persuasivo. Exceto na **percepção**, este poder só funciona em seres do sexo oposto. Porém, devem ser observados os casos homossexuais, pois o poder é baseado na atração sexual. Uma iara pode seduzir uma lésbica, mas não terá a menor chance com um gay convicto. Um bissexual, obviamente, estará a mercê de ambos.

- **Atributo relacionado:** Presença.
- **Percepção:** instintivamente, o Ipupiara sabe como se insinuar e agradar seu alvo. A dificuldade para o uso das **habilidades** Sedução e Persuasão baixa em 3 pontos. Neste nível, não importa a preferência sexual do alvo. Um grupo de pessoas pode ser encarado como um único alvo (mas só neste nível). Neste caso, o ipupiara sentiu o que poderia agradar o grupo como um todo. É o caso de um artista diante do seu público, ou de um político em um comício.
- **Intervenção:** o alvo fica seduzido pelo Ipupiara e ansioso para agradá-lo. Fará o que lhe for pedido, desde que não seja algo absurdo. Exemplo: um guarda poderá abrir a cela, mas não abrirá se for um guarda incorruptível; um motorista de ônibus poderá parar fora do ponto para a iara, mas não se desviará de sua rota para deixá-la em casa.

O ipupiara tem que estar presente enquanto a ação pedida é realizada ou o encanto se desfaz. A vítima pode tentar resistir rolando Vontade. Neste caso, a sedução já atua através da atração sexual.

- **Modificação:** a vítima fica totalmente seduzida pelo ipupiara e atenderá a praticamente qualquer pedido. Não se matará, mas poderá tomar ações suicidas para agradar seu amado. O ipupiara não precisa estar presente durante a realização do ato pedido. A vítima pode tentar resistir rolando Vontade.

O efeito dependerá da diferença entre o rolamento do poder do ipupiara e o da Vontade do alvo. Se superar em +6, o alvo ficará totalmente subjugado, fazendo qualquer besteira suicida. Se superar em +3, o alvo ficará subjugado, mas não fará nada que arrisque a sua vida ou de alguém que goste. Se superar em +1, o alvo será seduzido, mas com efeito semelhante ao da intervenção. Se o rolamento do alvo for superior, o ipupiara levará um belo "pé-na-bunda".

Som

O ipupiara emite sons que podem produzir diferentes efeitos.

- **Atributo relacionado:** Magia.
- **Percepção:** audição apurada a níveis sobre-humanos.
- **Intervenção:** o ipupiara é capaz de imitar perfeitamente qualquer som vocal: voz de uma determinada pessoa, latido de cães, canto de baleias, etc...
- **Modificação:** o ipupiara é capaz de emitir um ultra-som que causa 2d+2 de dano em seres com audição normal e 3d+3 de dano em seres com audição sobre-humana. Além disso, o ipupiara é capaz de causar alucinações usando a voz.

A vítima vê pessoas que não estão lá, monstros, perde o senso de orientação, etc, e fica com pelos menos -3 em suas ações. A critério do mestre, a vítima pode desmaiar se falhar em um teste difícil de Resistência.

HISTÓRIAS

Outras lendas

Referências

Histórias

Personagens

Endereço: http://www.marlin.com.br/~akrito/akrito/caos.htm

Akritó Editora

Outras Lendas

É claro que há muitas outras lendas espalhadas pela América do Sul e por todo o mundo. Algumas são realmente lendas. Outras se mantêm em sua forma original, animalescas, fantasmagóricas. Algumas adormecidas, outras adaptadas ao mundo urbano.

Vários seres místicos habitam as matas e cidades do Brasil. Apesar de não serem opções de personagens, merecem ser citados. Eles poderão ampliar as possibilidades de aventuras e servir como personagens coadjuvantes, controlados pelo mestre do jogo.

Mais lendas poderão ser desenvolvidas em outros suplementos ou em nosso fanzine, ou mesmo através da nossa home-page. O mestre do jogo tem liberdade para desenvolver personagens, criar, desde que respeite o equilíbrio existente em Era do Caos entre seres sobrenaturais e humanos.

Sumé

Homem branco que, em diferentes idades, caminhou pela América do Sul ensinando técnicas e artes, e ditando regras morais para os índios. Foi amado, aceito, odiado e atraiçoado.

Muitas vezes foi perseguido por pajés e sacerdotes que não aceitavam a intromissão de um homem branco nos assuntos espirituais da tribo. Fugia entre chuvas de flechas, que não o atingiam, e caminhando sobre as águas do rio.

Conhecido no litoral do futuro Brasil como Sumé, foi visto entre os índios do Paraguai e reapareceu no altiplano, lá pelo século XII ou XIII, às margens do Titicaca, com o nome de Tonapa.

Com barba, magro, andando com um bastão, expulsou os demônios da região e pregou o amor ao próximo numa época entre a queda de Tiahuanaco e o surgimento dos irmãos Ayar, que deram origem aos Incas. Na Ilha do Sol fez brotar uma fonte de água santificada, que curava qualquer enfermidade. Foi expulso pelos mesmos motivos de sempre e partiu andando sobre as águas do grande lago.

Assim dizem as lendas. Um homem branco, muito antes dos portugueses e espanhóis, antes até mesmo dos incas. Os índios falavam sobre esse homem como se vivo ainda fosse. Mais do que uma lenda, um grande mistério.

Anhanga

Os anhangas são espíritos da natureza que incorporam em animais e não em seres humanos. Assim como o curupira, eles também tinham a missão de proteger as matas e traziam terror aos índios.

Diferente do curupira, são espíritos mais primitivos, ligados aos animais e à natureza que o cerca, não incluindo o homem. Talvez por isso, o anhanga muitas vezes seja encarado pelos índios como um ser maligno.

Os anhangas não conseguiram se adaptar aos tempos atuais. Atormentados, eles vagam tentando cumprir sua missão, sem entender o mundo que os cerca e carregando o ódio pelos que agridem seus protegidos, pela morte e extinção de inúmeros seres.

Os animais possuídos pelos anhangas têm um brilho vermelho nos olhos que pode ser visto por pessoas com magia ótima e excelente ou pelos seres sobrenaturais.

Os anhangas possuem os mesmos poderes que os **Espectros** (ver suplemento **Noturnos**), mas sua **Possessão** não funciona em seres humanos.

Se o mesmo ser humano conseguir matar três de seus hospedeiros, o anhanga o deixará em paz, considerando-se derrotado.

Boitatás e Boiúnas

São as grandes serpentes dos mitos brasileiros. A Boiúna habita as águas profundas dos rios. É a mãe d'água. A lenda em si fala sobre uma gigantesca cobra preta, mas, na verdade, a Boiúna dá origem a diversos mitos e a ela convergem outros tantos. Onipresente nos mistérios dos rios da Amazônia. Em alguns lugares chega a ser capaz de se disfarçar em navios e canoas.

O Boitatá habita os campos. É a cobra de fogo. A lenda fala sobre uma serpente de tamanho variável, às vezes coberta de fogo, por outras apenas os olhos flamejantes.

Elas são as versões nacionais do mito universal do Dragão Serpentário, da Grande Serpente. Assim como Jormungand, para os nórdicos, e Tiamat, para os mesopotâmicos.

A maior parte delas se encontra adormecida, por enquanto.

Saci

Uma das lendas mais conhecidas. Evita o ambiente urbano, preferindo os campos e fazendas. Apesar da sua popularidade, trata-se de uma lenda obscura sobre a qual a maioria das coisas que se sabe é apenas... lenda.

A forma mais conhecida é a de um garoto negro, de uma perna só, fumando cachimbo e vestindo uma carapuça vermelha. Porém, seria mais correto descrevê-lo como um índio ou mestiço sem um dos pés (mas com as duas pernas), joelhos feridos e chapéu de palha.

Sua forma de agir varia muito. A única em comum é a presença anunciada por um assobio persistente e misterioso. De resto, ele é capaz de fazer travessuras ou maldades, ou agir seriamente como o curupira, atrapalhando os caçadores.

Às vezes pode chegar na forma de um redemoinho de vento e desaparecer numa nuvem de fumaça. Outras, pode diminuir de tamanho ou ficar invisível.

Em outros recantos da América do Sul (sim, existem sacis por lá!), a lenda se enrola ainda mais. Na Argentina ele pode ser um anão ruivo (?), bonito, vestindo um chapéu de palha e usando um bastão de ouro. É o Yasi Yaterê. Já no Paraguai são longos cabelos dourados.

Uma criatura irreverente ou um outro tipo de curupira? As crendices e "invencionices" não nos permitem afirmar. Há muito já se perdeu a origem da lenda.

Talvez seja uma confusão criada pela ação conjunta de um curupira e um dos espíritos da natureza, quem sabe um anhanga.

Alamoa

Algo entre um espírito e um duende feminino de Fernando de Noronha. Um poderoso espectro, sem dúvida. Tem a aparência de uma mulher branca, loura e nua que tenta os pescadores e turistas desavisados e solitários.

Mora no pico de uma elevação rochosa, de mil pés, absolutamente inacessível. Apenas ela guia o caminho, do qual não há retorno, pois, com a vítima em seus braços, ela se tranforma em esqueleto e enlouquece seu amante.

Ela surge na praia como uma sedutora luz ofuscante.

Mapinguari

É um monstro que habita a Amazônia. Pouco citado pelos antigos cronistas, seu domínio é certo sobre o Acre, o Pará, o Amazonas e selvas do Peru e Bolívia. Ele dorme à noite e ataca de dia, na penumbra da selva, fazendo-se anunciar com grandes gritos.

É um homem gigantesco, coberto de pelos, com presas e garras enormes. Ele é invulnerável a ferimentos devido ao seu couro espesso e impenetrável, exceto no umbigo. Possivelmente, os olhos e outros orifícios do corpo, como boca e ouvidos, podem ser pontos vulneráveis.

Sua forma varia, talvez devido ao pânico ante a sua presença. Em alguns relatos ele tem os pés em forma de cascos e, algumas vezes, virados para trás, além de uma grotesca boca vertical, rasgada até a altura do estômago. Às vezes brada na linguagem humana, mas não conversa, não auxilia, não negocia, apenas ataca e devora suas vítimas.

Não consta que ele proteja a fauna ou a floresta. É uma fera de apetite insaciável e solitária.

O que é essa criatura? Os pés virados para trás e os pelos recobrindo o corpo fazem lembrar um curupira em forma de caipora. Se assim for, por que tamanha bestialidade? Por que teria abandonado sua missão? Versão pouco provável.

Se for apenas uma criatura, qual a sua origem? Natural ou mística? Seria um elo perdido ou mais uma manifestação dos espíritos da natureza?

De qualquer forma, o couro do monstro tem 25 de absorção de dano, exceto no umbigo, nos olhos e dentro da boca. Ele tem 11 pontos de Saúde por nível (Resistência sobre-humana +8). Sua Força é sobre-humana +7 e faz d+12 de dano com as garras. O Mapinguari regenera 2 pontos de Saúde por rodada. Além disso, possui duas ações por rodada.

Drama

Falaremos aqui do clima das histórias e das questões dramáticas que podem ser abordadas para criar uma aventura mais rica e emocionante.

Em **Era do Caos**, os personagens principais são os humanos. Em **Lendas**, os seres sobrenaturais contracenam com eles. A própria descoberta da existência de seres sobrenaturais já pode dar início a uma campanha.

Apesar de ser uma ambientação de futuro próximo, curupiras, iaras, botos e kanaímas sempre existiram, de forma que você pode adaptar suas histórias para os dias de hoje, para o passado, ou mesmo levá-las a um futuro distante.

Lembre-se que as lendas sofreram profundas alterações através dos séculos.

No século XVII, por exemplo, os curupiras ainda não tinham se urbanizado e os ipupiaras eram muito mais comuns, enquanto iaras e botos eram raros. No século XIX, as lendas já tinham sua forma presente, mas poucas delas tinham rumado para as cidades.

No futuro? Quem pode dizer? Talvez tenhamos cidades submarinas. Como seriam botos e iaras nesse contexto? Depende só do mestre.

Neste suplemento, o mais importante é a caracterização dos personagens. Eles são eternos e inconstantes ao mesmo tempo.

Descobertas

Os seres místicos, as lendas, são diferentes dos seres humanos normais. Diferentes por opção, no caso dos curupiras; por natureza, no caso das iaras e dos botos; e por destino, no caso dos kanaímas.

Curupiras e kanaímas foram humanos normais até se tornarem hospedeiros de espíritos da terra. Foram, não são mais. Iaras e botos julgavam-se humanos normais por toda a sua infância e pré-adolescência, mas não eram.

As lendas compartilham o mundo com os humanos normais, vivem os problemas das sociedades humanas, mas sempre serão diferentes do resto da humanidade. Eles têm preocupações que os humanos normais não compreendem ou não consideram tão vitais.

Por outro lado, as lendas têm capacidades acima da capacidade humana, poderes que eles podem usar para fazer uma diferença, por menor que seja, em relação ao que acreditam. Poderes que devem ocultar dos humanos.

Os novos tempos

O mundo mudou muito. Cidades cobrem as terras,

matas foram derrubadas e rios e mares se encontram poluídos. Multidões de humanos cobrem a terra com uma impressionante diversidade, sobrepujando as demais espécies. A própria humanidade que habitava a terra foi profundamente alterada.

Uma realidade virtual é construída ao lado da realidade real. O mundo gira cada vez mais rápido. A tecnologia cria soluções que criam novos problemas, numa corrida sem fim.

Os grandes seres místicos, os espíritos da terra, ao verem seu poder ser cada vez mais corroído, tiveram que se adaptar aos novos tempos. Seu mais profundo temor: que tenham se tornado ultrapassados, que o mundo não mais precise deles. Mas as leis do mundo continuam as mesmas.

As lendas se adaptaram ao meio urbano. Curupiras lutam para cumprir sua missão, iaras e botos se divertem e lutam pra preservar as águas, e kanaímas lutam para manter sua humanidade.

Antigos métodos não funcionam mais, mas os métodos atuais também não estão dando conta do serviço. Novas soluções devem ser encontradas, complexas ou simples, sutis ou violentas.

Alguns lutam pela civilização, outros preferem abraçar o Caos. Os novos tempos trazem oportunidades e riscos.

Clima

Curupiras sempre combateram os caçadores que matavam por prazer, preservando a vida e submetendo às suas leis os que entravam nos seus domínios, as matas. Quer na sua forma tradicional, quer na forma de Caipora ou Flor-do-Mato, sua luta sempre foi a mesma.

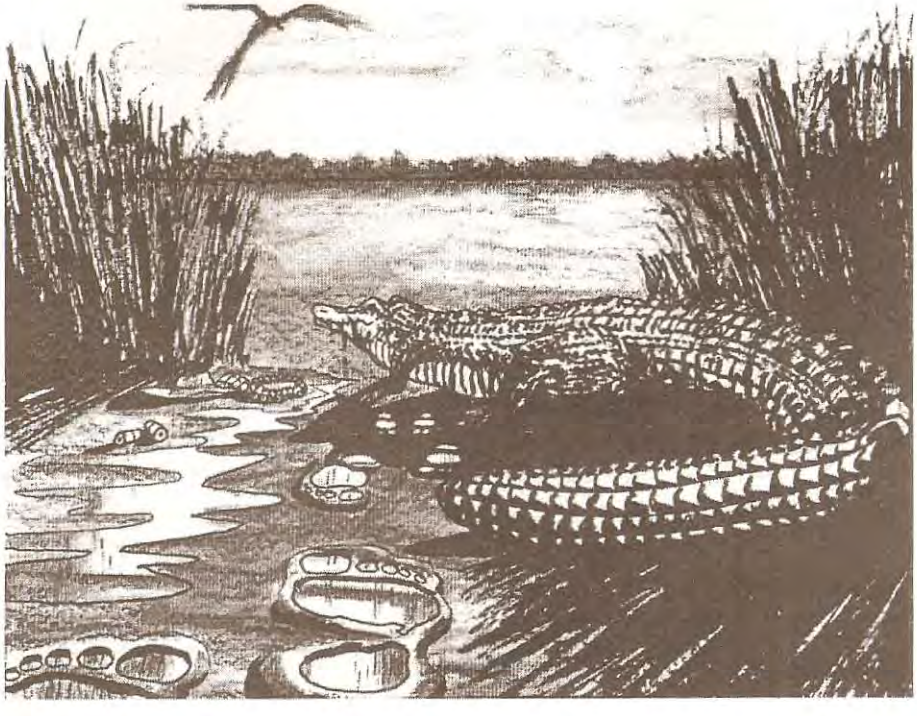
Botos e Iaras trazem as promessas de mistério e encantamento, vida e morte das águas. O uauiará, o boto, era o guardião dos peixes.

O Kanaíma é o predador das matas, o homem-onça que caça os invasores de seus domínios. As florestas brasileiras receberam um novo nome dos portugueses, mata.

Nos primeiros tempos, os espíritos da terra eram supremos. Os séculos passaram, a humanidade e a ciência os derrotaram. Hoje, a ciência e a humanidade caminham juntas para uma era de caos. Nesses novos tempos, as lendas persistem e continuam lutando.

A preservação da vida, o inconformismo com o desperdício e a destruição, a revolta diante da crueldade humana. Fúria sem culpa, a emoção da caça, a força do predador, o primitivo, a união do humano com o espírito da terra. Essas são as lendas.

Lendas é um suplemento que trata dos seres místicos da



América do Sul, principalmente do Brasil. Eles são seres sobrenaturais ainda mais integrados à sociedade humana do que os **Noturnos**. Através de seus hospedeiros humanos, ou da reencarnação, as lendas tentam se adaptar ao mundo à sua volta.

Os seres místicos deste livro são uma união do passado com o futuro, uma preocupação em preservar as nossas raízes, a natureza e o nosso amanhã. Eles simbolizam ao mesmo tempo a adaptação e o inconformismo com o mundo em que vivemos. A valorização do que existe dentro de nós.

Nesse sentido, o clima é mais próximo de uma união entre o realismo-fantástico e a contestação social. Aventura, ação e sobrenatural, nem tanto o terror. O ambiente é mais duro, mais violento, mais real e mais místico ao mesmo tempo. Como é bem brasileiro, um pouco mais bem-humorado também, mas de um humor sarcástico.

Contrastes

Curupiras, iaras, botos... ? Você sempre ouviu falar deles em temas folclóricos, histórias do Chico Bento, "causos" de fazenda... Em RPG, talvez tenha se acostumado a esbarrar com eles, assustado, em algumas aventuras de "O Desafio dos Bandeirantes". Mas aqui eles podem viver nas cidades, na sua rua, serem os seus vizinhos.

Um dos principais focos de **Lendas** é fazer essa transposição de personagens naturais do campo para um ambiente urbano, na concepção mais decadente e corrupta do termo. Transformar as florestas do curupira em uma selva de pedra, colocar o boto rondando o cais do porto ou uma iara sendo vocalista da sua banda predileta, esses contrastes podem render muita diversão e situações interessantes. Essa mistura entre o folclore-passado e a tecnologia-futuro.

Os personagens

Os personagens dos jogadores podem ser grandes fontes de recursos dramáticos. Eu sei, eu sei! Você quer contar a sua grande história ou está seguindo a aventura pronta, mas, por favor, aproveite as características, desejos e o passado que os jogadores criaram para seus personagens. Senão será muito frustrante para eles.

Permita personagens diferentes como um curupira playboy ou um boto metido a justiceiro. Uma kanaíma hacker pode ser interessante, mas ela deve gastar uma nota a cada acesso de fúria com a máquina.

Não se sinta obrigado a transformar a sua campanha de **Lendas** em uma facção do Greenpeace. Eles não precisam estar sempre às voltas com problemas ecológicos. Um curupira, por exemplo, pode muito bem fazer as vezes de um Batman ou de um Justiceiro.

A própria origem do personagem pode render uma campanha para o seu jogo. Imagine começar a aventura com todo o grupo como humano. Iaras e botos ainda não despertaram misticamente, o futuro curupira ainda está sendo sondado por aquele avô estranho e cheio de histórias divertidas, e o kanaíma ainda não teve que dividir o "apartamento" com uma onça.

Pense no que representa essa mudança, no drama psicológico que viverá o personagem, em como ele irá encarar o mundo, a sua família, os seus amigos. Tudo a sua volta continua como antes, nada mudou, a não ser ele mesmo.

Ele não foi retirado do seio familiar; ele não descobriu fazer parte de uma sociedade secreta. As mudanças foram internas. Como ele irá lidar com isso?

Idéias

• Lendas x Noturnos.

Uma boa idéia é misturar as lendas com outros seres sobrenaturais, como espectros e renascidos. Principalmente se um desconhecer a existência do outro. Apenas fica difícil pra um curupira e um kanaíma não saberem que existem espectros. Essa diversidade pode render campanhas criativas e grupos bastante carismáticos.

Contra os espectros, aqui vai uma dica: quando um espectro for possuir um kanaíma ou um curupira, é bom levar em consideração que ele vai ter que sobrepujar **dois** espíritos. Ou seja, há um problema de superpopulação. Assim, o espectro vai ter que rolar duas vezes: uma contra a Vontade do personagem, e outra contra a Vontade do espírito da onça ou do curupira (que o mestre pode considerar excelentes). É preciso vencer os dois.

• A verdade está lá fora!

O grupo é formado por humanos (talvez alguns noturnos). Ao investigarem estranhas ocorrências, descobrem que algumas criaturas são muito mais do que lendas.

• Tráfico de órgãos.

Diversos mendigos têm aparecido mortos, muitos com órgãos faltando de seus corpos mutilados. As autoridades não prestam muita atenção. Depois, começam a sumir meninos de rua.

O curupira da região resolve entrar em ação e pede ajuda para investigar.

O que está acontecendo? Tráfico de órgãos? Grupos de extermínio? Os dois juntos? O mestre decide. Talvez haja um motivo místico para tudo isso. Talvez os órgãos sejam necessários em algum ritual macabro.

Em suas investigações, o grupo esbarra em um outro grupo

que também parece interessado em descobrir o que está acontecendo. Eles parecem bem informados e estão tecnologicamente muito bem equipados. Quem são eles?

• A Elite!

Um grupo de humanos que secretamente controla o fluxo de informações no mundo (ver **Era do Caos**) está atrás de você. Aparentemente, eles têm informações muito imprecisas sobre as lendas e querem saber mais a seu respeito. Apesar de não possuírem poderes mágicos, eles são muito eficientes.

O nome da empresa que o persegue é Biotech. Eles possuem tasers, bombas de gás, dardos anestésicos e o suporte da Elite. Dificilmente a coisa seria pior. Você ouviu falar que eles já capturaram um kanaíma e o vivissecaram em busca de explicações científicas para sua "incrível capacidade de regeneração". Você não quer ser o próximo!

Iaras, botos, kanaímas e curupiras têm de se unir para sobreviver, talvez até mesmo se associando a noturnos. Esta aventura pode ser uma conseqüência de indiscrições ou deslizes dos personagens na aventura acima (o outro grupo bem informado, treinado, etc, era da Elite, ou você não tinha percebido?).

Por outro lado, não precisa representar a Biotech como um bando de cientistas cruéis e amorais. Se coloque no lugar deles: alguém se transforma numa fera bestial, leva um tiro de escopeta à queima-roupa e

sai andando calmamente algum tempo depois... Deus! Essa fera pode ser a solução para vários problemas da humanidade!

Viu? Quem não gostaria de comprar o "soro Kanaíma, o melhor para o seu machucado"?!

• Inferno rural.

Sem-terra x fazendeiros. Índios x garimpeiros. Caçadores ilegais x ecologistas. Fazendas escravocratas. Escolha o tema! Há todo um universo para você utilizar em suas histórias, basta estar atento aos noticiários e aos jornais.

As lendas se encontram mais próximas do seu elemento neste cenário, mas as coisas não precisam ser simples. Os sem-terra podem estar sendo manipulados por interesses políticos e invadindo fazendas produtivas, enquanto as autoridades permanecem omissas.

Um banho de sangue pode estar se aproximando enquanto ambos os lados exibem argumentos válidos para defender suas posições. O exército pode ser enviado. Nada é muito fácil.

O conflito pode ser na fronteira entre os territórios de dois curupiras que têm visões opostas sobre como resolver o problema.

• Pirataria.

Muitas das baías ao largo das grandes cidades sofrem com esse problema. Navios têm suas cargas roubadas nos portos ou mesmo ao largo das ilhas. Barcos são abordados no mar e saqueados, pessoas são roubadas e, algumas vezes, mortas. Armas são contrabandeadas pelo mar através de portos, enseadas ou até mesmo dos rios. Iaras e botos se insurgem contra esses abusos e recrutam a ajuda dos outros.

É claro que em todas essas tramas sempre pode surgir um noturno. Um renascido, morto em um saque dos piratas...

• Partido Verde.

Uma indústria vem poluindo cada vez mais os rios e o ar. Seu lobby impede medidas severas pelo judiciário e ela vem alegremente acumulando multas da FEEMA. Talvez uma ação direta seja necessária. Infelizmente, a indústria pertence à Elite.

• O Justiceiro.

Um Curupira vem tentando neutralizar a ação dos traficantes em seu território. Só

isso?! Já parou pra pensar que, de todas as idéias apresentadas acima, essa pode ser a missão mais impossível?

E se a polícia tiver ligação com os traficantes? E se um importante político for o cabeça da operação? E se os jornais não estiverem nem aí pro que acontece no seu território? E se os traficantes tiverem a ajuda de necromantes, zumbis e curingas? Tá bom, é só isso.

• Ritual de despertar.

Um grupo de necromantes idiotas pretende realizar um sacrifício humano para acordar o Boitatá (daí a idiotice!). Os personagens tentam descobrir onde e quando para chegarem a tempo de evitar o desastre. Aliás, como eles descobrem o intento dos necromantes já pode render uma sessão.

Os necromantes usam rituais e amuletos para simular alguns poderes dos noturnos (ver suplemento Noturnos) e para conjurar espíritos. Só pra incrementar: você sabia que na Idade Média muitos dos necromantes eram padres?

• Greenpeace.

Um grande desastre ecológico está prestes a ocorrer (qual? Ora, você é o mestre...). Porém, o grupo só sabe disso devido às suas capacidades sobrenaturais, ficando difícil provar o fato. E ninguém dá muito crédito ao alerta. E agora? Sozinhos eles não terão chance de evitar o desastre.

Referências

Cada suplemento é impulsionado por uma carga distinta de idéias e motivações. Aqui vai a do **Lendas**.

Autores

Alan Moore - o que tem a ver com lendas brasileiras? Ora, talento sempre tem a ver!

Carlos Castañeda - basta ler.

Garcia Marquez - um dos melhores panoramas da América Latina.

Guimarães Rosa - para histórias ambientadas no meio rural.

Julio Cortázar - um mestre do realismo-fantástico.

Jorge Luís Borges - principalmente nos contos mais realistas e nas três últimas páginas de "História da Eternidade".

Luís da Câmara Cascudo - grande estudioso do folclore brasileiro. Em especial, seu livro "Geografia dos Mitos Brasileiros".

Júlio Verne - há um pouco de **Era do Caos** na figura do Capitão Nemo.

Monteiro Lobato - o grande mestre. "O Saci" é imperdível.

Neil Gaiman - não adianta, esse nunca sai da lista!

Livros

Macunaíma - de Mário de Andrade, embora o filme seja mais acessível.

O Desafio dos Bandeirantes - RPG.

HQs

Livros da Magia - sobrenatural e problemas cotidianos muito bem integrados.

Monstro do Pântano - de Alan Moore.

Chico Bento, Papa-Capim e Turma do Pererê - ué? Tá rindo de que?

HQs nacionais - volta e meia saem (ou saíam) umas histórias curiosas sobre o tema em revistas como "Animal", "Circo" ou "Metal Pesado".

Filmes

Ele, Boto - óbvio!

Guerra de Canudos - ótima fonte de idéias para o meio rural.

Amazonas em Chamas - Raul Julia como Chico Mendes numa grande história.

Macunaíma - divertida adaptação aos tempos modernos da obra de Mário de Andrade.

Jornais

Como? Se você começar a pensar no Curupira resolvendo fazer uma faxina na sua cidade, na Iara começando a olhar feio para aquele lugar que despeja litros e litros de poluentes em seu rio, nos conflitos dos sem-terras, no bang-bang no interior do Mato Grosso, na exploração da Amazônia, nas queimadas, num grupo de artistas fazendo uma novela em pleno Pantanal... Chega! Você já leu jornal demais. Vá jogar!

Música

Sagrado Coração da Terra; Almir Sater; Inti-Illimani, Congreso e Los Jaivas (uma contribuição chilena); Piazzolla; Titãs; Paralamas do Sucesso; Chico Science e Nação Zumbi; Planet Hemp; Caetano Veloso; Alceu Valença; Chico Buarque; Gilberto Gil; Djavan; MPB4; Rita Lee; Novos Baianos; 14 Bis; Bacamarte; Marco Antônio Araújo; Tracy Chapman; Paul Simon; Clannad; Peter Gabriel – todos têm pelo menos uma música que pode ser inspiradora.

Televisão

Sítio do Pica-pau-amarelo - um clássico!

Pantanal - o velho do rio, a Juma... Tá tudo lá!

Grande Sertão, Veredas - ótima fonte para aventuras rurais.

Saramandaia - realismo-fantástico dos mais divertidos. Quem puder se lembrar...

Documentários - brinque bastante com o seu controle remoto, vai valer muito a pena. Passeie lá pelos lados da GNT, Discovery, TV Cultura, Travel Channel...

Batman - o desenho (não penso em outra coisa ao fazer meu curupira).

Histórias

Ao longo da vida ouvimos diversas histórias, "causos" relatados por pessoas que os presenciaram ou ouviram de outros. Um amigo meu, biólogo, que esteve na Amazônia, me trouxe diversas histórias sobre botos e mães-d'água.

Dois outros, também biólogos, estiveram no Pantanal. Um, mais místico, afirma convicto que viu o Curupira quando esteve por lá. Já o outro, que só acredita na ciência, me afirma que nunca viu nada de sobrenatural em todas as suas andanças, e que aquilo era um "curumim".

Conheci um cara que acreditava em lobisomem e fantasmas, pois já os havia visto, mas não em vampiros, pois nunca os tinha visto (e ele tinha segundo-grau completo). Histórias, "causos", lendas... Talvez só dependa de nós para descobrir se elas são verdadeiras ou não. Por enquanto, deixo isso ao encargo de meus amigos biólogos.

Festa de 70 anos de criação leva multidão ao Parque Nacional de Itatiaia

Blaine Bellorini

O advogado e ativista ecológico Marcos Lima fala sobre legislação ambiental.

Deputado desaparece misteriosamente

Polícia suspeita de seqüestro, mas não vê ligação com estupro de jogadora

● Na noite de ontem, o deputado estadual Jorge Luís Albertini desapareceu na porta de casasem deixar vestígios. Seu carro foi encontrado vazio em frente ao portão da garagem. A polícia suspeita de seqüestro, mas a família ainda não recebeu nenhum contato. O deputado teria sido rendido ao saltar do carro para abrir o portão.

Albertini evitava andar com seguranças e sua casa fica num condomínio bastante protegido, no Cosme Velho. As últimas pessoas a vê-lo foram os seguranças da guarita principal. Os fundos do condomínio dão para o horto florestal, mas os próprios moradores garantem que a segurança nessa região não é relaxada. Mesmo assim, os possíveis seqüestradores teriam que atravessar uma das casas para alcançar a floresta.

A família do deputado não quis dar declarações, abalada com os últimos acontecimentos. Há menos de dois meses, o sobrinho do deputado se viu envolvido num caso de estupro, que vitimou a jogadora de futebol do Fluminense, Leila Werneck, que caiu de uma ribanceira ao tentar escapar. O caso gerou uma comoção pública e só agora havia deixado de ser noticiado. Albertini acompanhou de perto as investigações, visivelmente abalado.

A princípio, a polícia não vê nenhuma ligação entre os fatos, mas não descarta a hipótese. "Quando não há nenhuma pista, qualquer hipótese é válida, mesmo as mais absurdas", afirmou o delegado Ivan Ralf, responsável pelas investigações. ■

Era do Caos - LENDAS

Personagem | Regras | Ambientação | Dicas

Nome: Marcos

Entidade: curupira

Profissão: advogado

Jogador:

Atributos:	mod	custo
Destreza: boa	+1	10
Força: mediana	0	0
Resistência: ótima	+2	10
Intelecto: bom	+1	0
Intuição: ótima	+2	20
Presença: boa	+1	10
Vontade: boa	+1	10
Magia: excelente	+3	20

Iniciativa: +4 Determinação: 10 Poder Mágico: 26

Carga: 50/80Kg Deslocamento: 6m/64m/ml Recuperação: 26

Dons Inatos e Notas:
recupera 2 pto de saúde por rod. em contato com terra ou gastando 1 pto de poder mágico; recupera poder mágico em contato com natureza; animais não o atacam; falar com animais; não deixa rastros; exploração=caminhada, na mata

Características:
Positivas: alerta (3); reflexos (1); bacharelado (3)

Negativas: dependentes (1); dever (3)

Poderes e Habilidades: Akritó Editora

Poder	nível	atributo	mod	custo
animais	novato	intuição	0	10
cura	novato	intuição	0	10
ilusão	habilitado	intuição	+2	20
plantas	aprendiz	intuição	-2	05
força	aprendiz	força	-4	05

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
ofic. jurídicos	habilitado	intelecto	+1	0
pesquisa	novato	intuição	-1	0
comp. avanç.	habilitado	intelecto	+1	0
rastreamento	novato	intuição	0	10
percepção	novato	intuição	+2	10
luta desarm	novato	destreza	-1	10
persuasão	habilitado	intuição	+1	20
furtividade	habilitado	destreza	+1	20
dirigir veic.	novato	destreza	-1	10
conhec. ársa	habilitado	intelecto	+1	20
intimidação	novato	presença	-1	10

Habilidade	nível	atributo	mod	custo

Pistas levam ao cativeiro

Indicações misteriosas na floresta facilitam resgate de empresária

● Mais surpreendente do que a rapidez com que foi libertada a empresária, foi a forma como a polícia descobriu seu cativeiro em Vargem Grande. Tudo começou com uma denúncia anônima, falando sobre um casebre abandonado próximo à pizzaria Grilo Falante.

Sem muita convicção, o tenente Abreu decidiu verificar, para sorte da empresária. Ao chegar na casa, ele percebeu uma seta no chão formada por folhas secas, apontando para dentro da floresta. Desconfiado, resolveu conferir. Para sua surpresa, encontrou outra marca num tronco de árvore. Prontamente chamou reforços, e assim começou a operação de resgate.

De fato, outras indicações floresta a dentro levaram a equipe anti-seqüestro direto ao cativeiro da empresária. Até agora, a polícia não tem pistas do guia-informante. Seja lá quem for, uma gorda recompensa o aguarda. ■

OUTUBRO 29 seg 2007

Adeus Olimpíadas. Pelo menos por enquanto. Aquela perua deslumbrada conseguiu me passar a frente. Mas tá limpo, ano que vem tem Triathlon e Ironman. E tem 2012! Até lá, ela vai tá caidona, e eu, no auge!

Eu me pergunto se ela tem sensibilidade para ser o que é. Será que ela também fica revoltada com poluição, pesca predatória, emissário submarino? Ou será que ela só tá numa de curtir ser gostosona? Não duvido. E é bem verdade que esse lado é muito divertido. Desde aquele lance com os golfinhos, lá em Fernando de Noronha, a galera vem dizendo que eu estou mais impulsiva, determinada... Principalmente os caras. Tenho que admitir que isso foi uma grande vantagem!

Mas em compensação, cada vez eu tenho menos paciência com esses grupos ecológicos de butique. Nego só sabe é fazer publicidade. Bonézinho, camisetinha, adesivinho... Se eu quiser algum resultado, tenho mais é que agir sozinha mesmo. O resto que se dane.

NOVEMBRO 26 seg 2007

Cara, finalmente consegui um tempinho prá escrever. Que correria.

Amanhã é a final. Mas acho que vou deixar a equipe na mão. Treinei além da conta. Mas valeu, o fim-de-semana foi mais do que divertido: dei de cara com uns caçadores de golfinhos lá pelos lados da Ribeira. Pensei que seria fácil, mas quase dancei! Era coisa grande. Aquele barco não era brasileiro. Os caras tavam MUITO bem armados! Eles saíram fora, mas essa história não acaba aqui...

Nem que seja pra compensar o fiasco de amanhã. Tô toda estourada! Mas natação é assim: uns dias a gente perde, outros...

Ah, quem eu quero enganar? EU TÔ MUITO PUTA!!!

Era do Caos - LENDAS

Personagem | Regras | Ambientação | Dicas

Nome: Marcia

Entidade: iara

Profissão: nadadora

Jogador:

Atributos:		mod	custo
Destreza:	ótima	+2	20
Força:	boa	+1	10
Resistência:	ótima	+2	20
Intelecto:	mediano	0	0
Intuição:	ótima	+2	10
Presença:	boa	+1	0
Vontade:	boa	+1	10
Magia:	ótima	+2	10

Iniciativa: +4 Determinação: 10 Poder Mágico: 18

Carga: 36/100kg Deslocamento: 9m/72m/km Recuperação: 18

Dons Inatos e Notas:
atributos físico sobem 1 nível, recupera 2 pts de saúde e possui sonar na água; natação=corrida; falar com golfinhos; presas e garras: dano d+2; capacidade pulmonar de golfinho

Características:
Positivas: beleza (3); imunidade a doenças (3)

Negativas: obsessão:preservar águas (3)

Poderes e Habilidades: Akritó Editora

Poder	nível	atributo	mod	custo
sedução	habilitada	presença	+1	20
fluidez	habilitada	magia	+2	20
som	novata	magia	0	10

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
natação	experiente	resistência	+4	10
canto	novata	intuição	0	10
sedução	novata	presença	+2	10
sobrevivência	novata	intuição	0	10
condic. físico	novata	vontade	-1	10
luta desarm.	novata	destreza	0	10
dirigir veic.	novata	destreza	0	10
comp. avanç.	novata	intelecto	-2	10
percepção	novata	intuição	0	10
1os socorros	novata	intelecto	-2	10
furtividade	novata	destreza	0	10

Habilidade	nível	atributo	mod	custo

Ricardo Monteiro
o "BOTO"

SIMPATIA, OLHOS VERDES, PELE BRONZEADA, FÍSICO INVEJÁVEL: RECEITA DE SUCESSO? "NÃO, MUITO TRABALHO E ALGUMA SORTE", AFIRMA RICARDO MONTEIRO, O STRIPPER QUE VEM ESQUENTANDO AINDA MAIS AS NOITES CARIOCAS. AOS 23 ANOS, RICARDO, APELIDADO DE BOTO PELOS COLEGAS DA DANCETERIA GEE-POINT, VIROU CULT NO CIRCUITO DE STRIP-TEASE MASCULINO. "MAS SÓ PARA MULHERES", ELE AVISA.

Nascido numa vila de pescadores, Ricardo sempre teve ligação com o mar. "Eu ficava irado de ver as redes dos barcos de pesca: a maioria dos bichos, de baiacu a golfinho era simplesmente jogada fora, porque não servia pro comércio!" Apesar da timidez - na adolescência, ele foi megricela, de óculos, e se escondia das meninas - Ricardo sempre teve uma personalidade forte. Aos 17 anos teve que deixar a vila, por sofrer ameaças de uma empresa pesqueira. Ele conta: "os pescadores reclamavam que as redes estavam sendo cortadas e os peixes fugiam, dando um prejuízo enorme. Começaram a desconfiar de mim, pois nessa época eu andava panfletando pela vila sobre os riscos da pesca predatória das empresas e conclamando o pessoal a não trocar a pesca artesanal por salários de fome. Eu e minha família fomos ameaçados, aí eu resolvi sair fora, para não prejudicá-los."

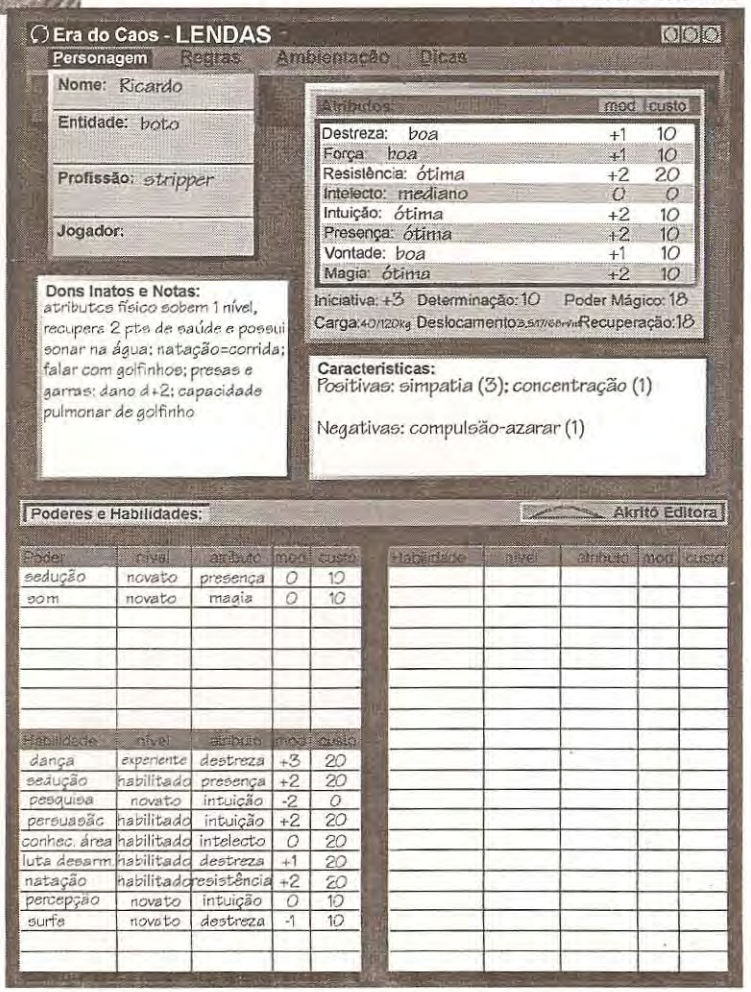
Foi nessa mesma época que o patinho deixou de ser feio. Ricardo sempre nadou muito, e era obrigado a passar vários dias no mar com o pai, o que lhe rendeu uma ótima resistência. De uma hora para outra, as espinhas sumiram e a miopia regrediu quase a zero. "Foi um milagre. Minha mãe até virou evangélica por causa disso", conta, rindo.

Mas nem tudo foi azul para Ricardo. Sozinho no Rio de Janeiro, sem dinheiro, parentes ou emprego, fez biscates aqui e ali e morou em lugares duvidosos. "Foi uma fase difícil", conta, "mas nunca me prostituí nem trafiquei drogas". Um dia, um colega o levou numa danceteria onde, segundo o colega, só ia mulher. "Eu achei estranho, fiquei com medo que fosse coisa de gay, mas resolvi arriscar". Na verdade, o colega era stripper e apresentou Ricardo à Vanessa, responsável pelos shows. "Ela foi logo com a minha cara e pediu para eu fazer um teste. Na época, eu tava pra ser despejado e o emprego de garçom tava perigando..."

Ricardo já está há dois anos na casa e, atualmente, seus shows são os mais disputados. "A mulherada fica doida", comenta. Mas garante que não faz programas. "Pode passar a mão, beliscar, pode até me dar o telefone, mas programa por dinheiro não faço, não, é muito arriscado. Tem colega com AIDS por causa disso."

Entre os planos para o futuro, estão um carro novo, uma mesada para a família e um velho sonho: graduar-se em Biologia Marinha. Ricardo terminou o segundo grau e pretende fazer vestibular em breve. O apelido de Boto não é à toa: "passo a maior parte do meu tempo livre no mar, surfando e, sempre que posso, viajo para as praias mais desertas, onde têm golfinhos. Volta e meia, me meto em confusão por causa deles. Quero ser biólogo para poder arrumar encrenca com conhecimento de causa". Além disso, tem gente que brinca por causa da lenda do boto: fazendo tanto sucesso com as mulheres... ■

Por Elisa Bettocchi



Rio de Janeiro, 17 de Novembro de 2007

De: Sargento Paulo Muniz Pereira
Para: Tenente Luiz Valter Freitas

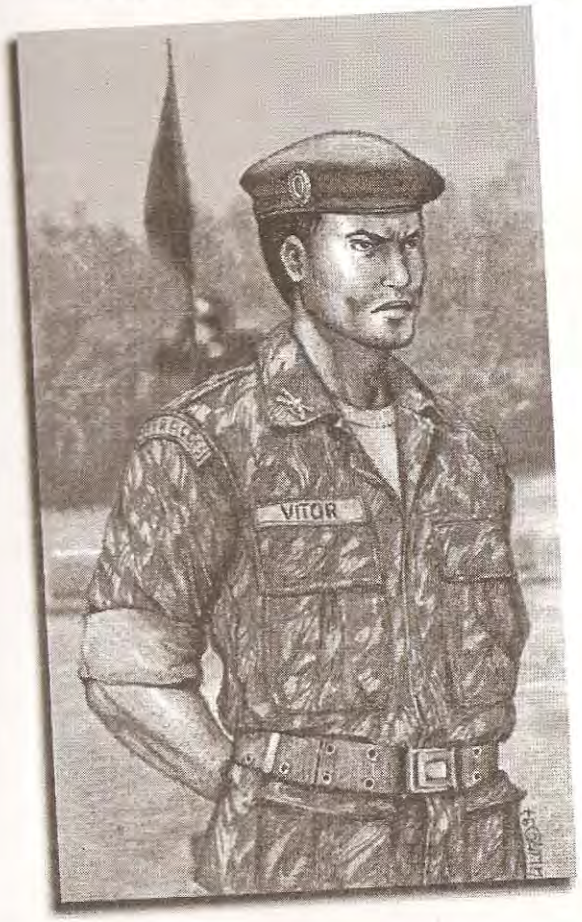
Relatório de ocorrência

Este relatório visa complementar o relatório verbal já apresentado a Vsa. Na noite de 14 de novembro deste, o sentinela Maurício Garnel me comunicou que havia percebido uma movimentação estranha nos arbustos que ficam nos arredores do quartel. Ele reportou que não havia conseguido se comunicar com o Cabo Vitor Andrade, responsável pelo serviço naquela hora. Imediatamente, destaquei três soldados para me acompanhar até o local e averiguar o que ocorria. Lá chegando, ouvimos zumbido de moscas e nos deparamos com uma cena inesperada: três homens jaziam esquartejados. Eles estavam armados e traziam consigo uma sacola, na qual encontramos munição para fuzis, arma privativa do Exército, que muitas vezes têm sido encontrados em poder de marginais. Deduzimos que eles haviam roubado ou comprado ilicitamente a munição no quartel. Quanto a quem os matou e, principalmente, por que os matou e largou a munição ali, não temos idéia. Mandei dar uma busca nos arredores, mas nada foi encontrado. Após aproximadamente 15 minutos, o Cabo Vitor se apresentou, pois havia sido informado pelo sentinela do ocorrido. Como não dispunha de explicações razoáveis, o Cabo alegou problemas digestivos. Por sua ausência do serviço, determinei a punição padrão para tal infração.

Continuamos em alerta para detectar se houve conivência interna ou falha na segurança.

Sem mais para o momento,

Paulo Muniz Pereira - 3º Sargento



Era do Caos - LENDAS

Personagem | Regras | Ambientação | Dicas

Nome: Vitor
Entidade: Kanaíma
Profissão: militar
Jogador:

Atributos:		mod	custo
Destreza:	ótima	+2	10
Força:	boa	+1	0
Resistência:	ótima	+2	20
Intelecto:	mediano	0	0
Intuição:	ótima	+2	20
Presença:	boa	+1	10
Vontade:	ótima	+2	20
Magia:	boa	+1	0

Iniciativa: +7 Determinação: 18 Poder Mágico: 10
Carga: 40/120kg Deslocamento: 6/18/72m/rd Recuperação: 10

Dons Inatos e Notas:
recupera até 4 pts de saúde por rodada; animais não o atacam; 2 ataques e 2 defesas por rod.; presas e garras: dano d+4; +1 na iniciativa

Características:
Positivas: reflexos (3); alerta (3)

Negativas: fúria (1); azar (1); rabugice (1)

Poderes e Habilidades: — Akritó Editora

Poder	nível	atributo	mod	custo

Habilidade	nível	atributo	mod	custo

Habilidade	nível	atributo	mod	custo
arm. brancas	novato	destreza	0	0
arm. de fogo	experiente	destreza	+4	30
luta desarm	experiente	destreza	+4	40
sobrevivência	habilitado	intuição	+2	20
furtividade	habilitado	destreza	+2	20
percepção	habilitado	intuição	+4	20
rastreament	habilitado	intuição	+2	20
dirigir veic	habilitado	destreza	+2	20

Personagem:

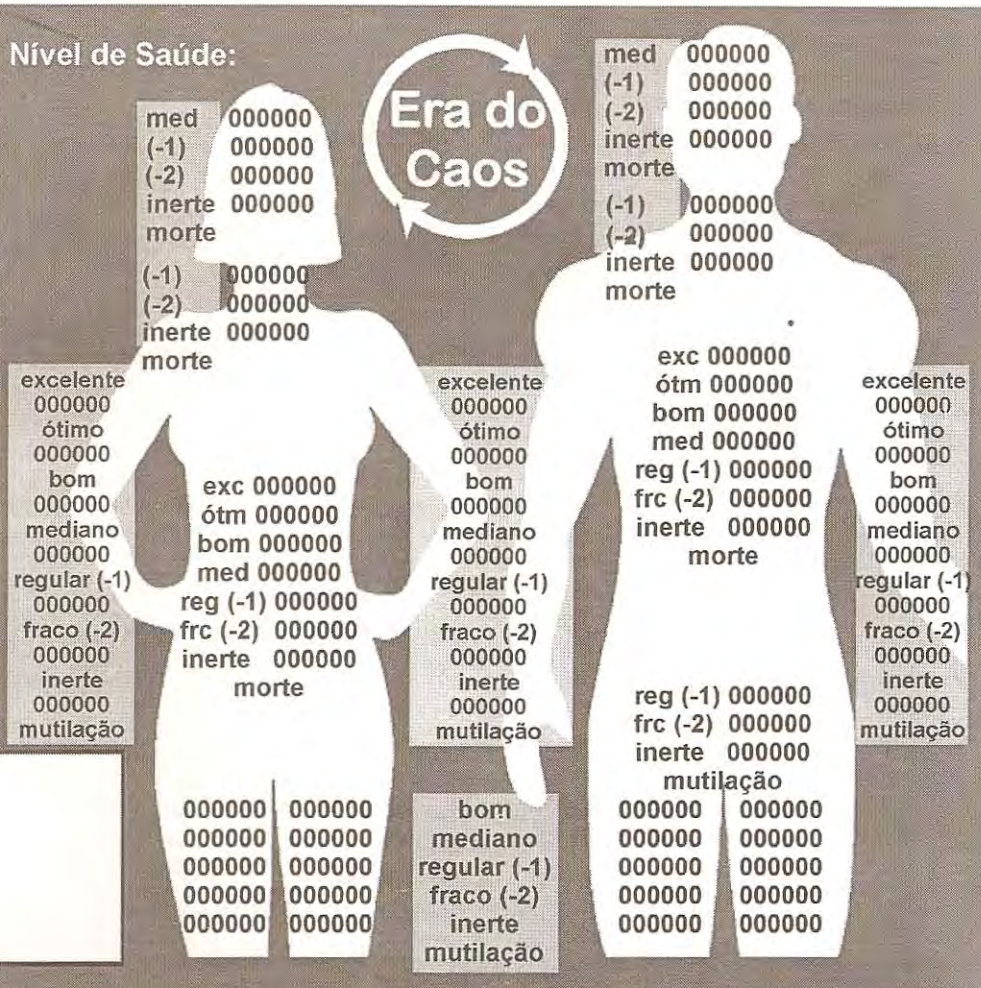
Resistência:

Jogador:

Nível de Fadiga:

excelente	000000
ótimo	000000
bom	000000
mediano	000000
regular(-1)	000000
fraco (-2)	000000
inerte	000000
inconsciente	

Nível de Saúde:



Experiência e Notas:

Proteção e Equipamento:

Akritó Editora

Armas Brancas	alcance	mod	dano

Projéteis	alcance	mod	dano	disparos

Proteção: corte/imp/perf destreza

cabeça:	
pescoço:	
tronco:	
braços:	
mãos:	
pernas:	
pés:	

Pertences e Notas:

○ Era do Caos - LENDAS

Personagem Regras Ambientação Dicas

Nome:

Entidade:

Profissão:

Jogador:

Atributos:	mod	custo
Destreza:		
Força:		
Resistência:		
Intelecto:		
Intuição:		
Presença:		
Vontade:		
Magia:		

Iniciativa: Determinação: Poder Mágico:

Carga: Deslocamento: Recuperação:

Dons Inatos e Notas:

Características:

Poderes e Habilidades:

Akritó Editora

Poder	Nível	Atributo	mod	custo

Habilidade	Nível	Atributo	mod	custo

Habilidade	Nível	Atributo	mod	custo