

Bravo

Arrumo a cama, acendo as velas, e abro a janela. No parapeito, deixo uma rosa e uma cocada, é assim que ela gosta. À meia-noite, como eu esperava, ela vem. Linda, sorridente e subitamente nua. Ela implora para que eu a possua, mas quando eu cedo é mais como se ela me possuísse. Só então posso dizer: "Querida, precisamos dar um jeito no novo padre, ele está colocando todos contra mim". Ela me diz para eu não me afligir, que eu vá à missa no dia seguinte para ver aquele petulante se engasgar com a hóstia e morrer. "Ninguém pode com você, meu bem", ela sussurra. E eu bem sei que é verdade.



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



COMO CRIAR UM BRUXO

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

1. Números

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

2. Identidade

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

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

3. Ofício

Veja na página 7 suas jogadas de ofício. Você começa com *Pacto*, *Invocação* e *Dívida*. Na página 8, escolha sua tralha inicial e veja a lista de espíritos a que você tem acesso.

4. Motivação

Escolha seu objetivo:

- *Eu vou me vingar daqueles que me fizeram mal.*
- *Eu vou provar que eles estão errados.*
- *Eu vou descobrir a verdade.*

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

5. Preparando o terreno

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

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

6. Toma lá, dá cá

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

- *Os caminhos estão fechados para você e eu posso fazer com que se abram.*
- *Você não é capaz de separar o joio do trigo e precisa de minha ajuda.*
- *Você está encrencado e eu sou seu último recurso. Não há nada que um pouco de magia negra não resolva!*

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

7. Moral

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

- pedir *favores*;
- fazer *promessas*;
- *Ajudar ou Atrapalhar* alguém;
- trocar por *Experiência* e evoluir seu personagem.

Ao longo do jogo, você ganhará mais moral ao:

- fazer *favores*;
- acreditar em *promessas*;
- *Ajudar ou Atrapalhar* alguém, se tiver sorte;
- ativar jogadas que resultam em moral;
- cumprir seus compromissos;
- perseguir seu objetivo.

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

JOGADAS ESPECIAIS

Economia da Moral:

Ajudar ou Atrapalhar

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

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

Dando moral

Pegue uma ficha de moral de outro jogador quando:

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

Ofereça uma ficha de moral para outro jogador quando:

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

Por hoje é só

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

Conforme seus acordos:

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

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

Conforme seu objetivo:

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

Acesso Restrito:

Nasci Sabendo

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

Invertidas:

Ferimentos

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

- Você está fora de ação: inconsciente, preso, desorientado ou em pânico.
 - É pior do que parecia, receba +1 dano adicional.
- Com 7-9, escolha:
- Você é derrubado.
 - Você solta ou derruba o que quer que esteja segurando.
 - Você perde de vista algo ou alguém que esteja vigiando.
 - Você deixa de perceber algo importante.

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

Doença

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

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

Fontes Nativas de Poder:

Nas mãos do Pajé

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

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

Brincando com Fogo

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

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

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

JOGADAS BÁSICAS

Sacar um Lance

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

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

Sacar uma Pessoa

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

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

Na Pressão

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

Persuadir

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

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

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

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

Com 7-9 eles escolhem:

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

Ameaçar

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

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

Sair na Porrada

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

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

Atirar

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

Sobrevivência

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

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

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

Visão

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

nome: _____

aparência: _____

Casca debilitado

Jeito deficiente

Intuição inseguro

Noção confuso

Calma nervoso

Presença marcado

Moral

∅ temporária
● permanente

Meta

--

Acordos

personagem:	compromisso:

Experiência:

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

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

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

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

Pertences

armadura:

armamento:

tralha:



○ Ferramenta certa

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

○ Civilizado

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

○ Promessa

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

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

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

○ Sem olhar para trás

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

- Construir _____.
- Descobrir _____.
- Conquistar _____.

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

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

○ COLONIZADOR

Fraternidade

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

Devoto

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

Pé de meia

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

Já ouvi falar

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

Defina sua identidade:

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

TRALHA INICIAL

Você começa com:

- Uma faca. (dano 1, corpo-a-corpo)
- Velas, giz, sal grosso, ervas, ossos de animais, cordões, agulhas e outros materiais para rituais de invocação.

E escolha duas posses especiais:

- **Uma coleção de livros proibidos de ocultismo**, ou uma compilação reunida em um único e pesado tomo. Perigosos e recheados de informações sobre magia, entidades sobrenaturais e conhecimentos ocultos, seu estudo permite que você diga que *Nasceu Sabendo* esses assuntos (5 usos).
- **A caveira de seu mestre ou outro homem sábio**, com a qual você - e apenas você - pode se comunicar. A caveira não pode perceber nada, mas sempre está disposta a compartilhar seu vasto conhecimento, ainda que de forma obscura e enigmática.
- **Um refúgio construído em um lugar ermo**, onde a sua má fama lhe garante sossego para trabalhar sem ser incomodado. Ali você encontrará tudo o que for necessário para seus rituais.
- **Um estranho amuleto**. Escolha seu poder especial:
 - **Hipnótico**: ele exerce uma influência irresistível que sempre pode ser usada para *Persuadir*.
 - **Protetor**: ignore resultados 10+ quando rolar *Ferimentos*.
 - **Vigilante**: com um alerta sutil que só você percebe, ele denuncia atividades sobrenaturais ocorrendo nas imediações.
 - **Divinatório**: quando manipular o amuleto, você pode receber uma *Visão* sem a ajuda de uma entidade superior e usando +noção para rolar.

ESPÍRITOS



A alegre e sedutora mulata **Anaisa**, dama do amor e da sorte. Gosta de doces, flores, jóias e, principalmente, de ser o centro das atenções. Também conhecida como *Sant'Anna*. (**ímpeto**: seduzir, **vontade**: exclusividade)

promessa: _____



A furiosa guerreira negra **Ezili Dantor**, a protetora das mulheres e vingadora dos excluídos. Gosta de carne de porco e rum. Também conhecida como *Mama Dantô* ou *Joana D'Arc*. (**ímpeto**: lutar, **vontade**: proteger os fracos)

promessa: _____



O cadavérico, devasso, mas muito distinto **Baron Samedi**, senhor da fronteira entre a vida e a morte. Gosta de bebidas fortes, tabaco e galinhas queimadas vivas. Também conhecido como *Papa Ghede* e *São Martinho de Porres*. (**ímpeto**: ofender, **vontade**: assassinato)

promessa: _____



O demoníaco **Kalfou**, mestre das encruzilhadas, mensageiro do além e guardião de todas as chaves, ele também é o senhor dos feitiços e das ilusões. Deleita-se com azar, destruição e injustiças. Também conhecido como *Exu*, *Pambu Njila* e *Papa Legba*. (**ímpeto**: atentar, **vontade**: sacrifício pessoal)

promessa: _____



A amaldiçoada e esquelética **Marinette Bwa Chech**, espírito da revolta e disseminadora de desgraças. Recebe de bom grado galinhas e porcos pretos. Também conhecida como *Anima Sola*. (**ímpeto**: amaldiçoar, **vontade**: vingança)

promessa: _____



_____, um fantasma preso entre este mundo e o próximo. Alguma coisa particular do mundo mortal será do seu agrado. Também conhecido como *ghede*, *egun* e *caboclo*. (**ímpeto**: desesperar-se, **vontade**: redenção)

promessa: _____



O espírito ancestral do(a) _____, guardião de sua essência natural. Qualquer coisa que o ajude a preservar sua morada será vista com bons olhos. Também conhecido como *genius loci*. (**ímpeto**: advertir, **vontade**: paz)

promessa: _____



promessa: _____



promessa: _____



promessa: _____

CULTURA NATIVA



○ Artesanato

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

○ Caminhos da Floresta

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

○ Como a palma da mão

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

○ Curiosidade

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

○ Improvisável

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

○ Vizinhos

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

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

○ SELVAGEM

Parentes distantes

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

Instinto predador

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

Filho da Floresta

Você é sempre capaz de encontrar comida no Sertão.

Conhecimento ancestral

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

Defina sua identidade:

nome *masculino*: Acir, Apoema, Antã, Ararunã, Awakari, Babau, Caiubi, Djekupê, Huarí, Iapií, Iberê, Itagiba, Itambê, Jaguanã, Jari, Juacir, Jumã, Kanauã, Karamirã, Kauã, Kopenawa, Macunãima, Maiarim, Moacir, Peri, Pindará, Pionim, Porã, Prepori, Raoni, Sepê, Tapaiê, Teçã, Totomai, Tucutu, Ubatã, Ubirajara, Ubiratan, Uirá, Upiara, Werã, Yacamã

feminino: Adana, Amandí, Anaí, Aruanã, Bartira, Cendirã, Coema, Eçabara, Eçauna, Eirapuã, Inã, Ibotira, Iracema, Iraci, Iúna, Jaçara, Jacina Jaciara, Juma, Joaci, Jupira, Jurandira, Jurecê, Jurema, Kaiulu, Kãñi-paka, Kuana, Kuaraxí, Maira, Mani, Moema, Nanine, Niara, Potira, Taci, Tacira, Tainaçã, Tatãty, Uiara

olhar límpido, preciso, profundo, distante, desconfiado, sábio, contido, calmo, brincalhão

rostos gentil, vívido, suave, doce, duro, perfurado, honesto, batido

cabelo cuia, moicano, exótico, longo, descuidado

voz suave, profunda, pausada, rítmica, enfática, aguda

corpo compacto, esguio, gordo, leve, magro, fluido, sólido, atraente

roupa nenhuma, pintura cerimonial, ornamentos, mínima, simples

tribo caiapuna, huaripuna, jaguari, maoári, nanuque, iaraupê, inayê, kanauké, karinauã, urupê



○ Capoeira

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

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

○ Comigo ninguém pode

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

○ Já é

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

○ Nagô

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

○ Rei do Salão

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

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

○ Suíngue

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

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

○ ESCRAVIZADO

A união faz a força

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

Protegido

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

Liberdade, Liberdade

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

No Sangue

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

Defina sua identidade:

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

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

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

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

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

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

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

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

roupa austera, prática, simples, parcial, rota

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

Pacto

Quando realizar um ritual para invocar um espírito e propor uma aliança, ele vai se revelar a você. Prometa-lhe algo que pode ser de seu agrado e role +noção. Com 10+ ele aceita sua oferenda e se coloca à sua disposição. Com 7-9, ele ainda se coloca à sua disposição, mas o mestre escolhe:

- ele exige algo mais difícil, mais doloroso, ou mais de uma vez;
- ele recusa a oferta, mas propõe um pacto em que dirá o que quer em troca só depois;
- ele aceita a oferta, mas tem pressa, marque 3 segmentos ao invés de 1 no cronômetro;
- ele aceita a oferta, mas exige que você quebre o pacto com outro espírito.

Se o pacto for firmado, marque um segmento em seu cronômetro. Você pode lhe pedir um favor imediatamente ou voltar a invocá-lo mais tarde. Depois, o espírito voltará a se revelar para cobrar sua dívida.

Invocação

Quando você chama um espírito compactuado para lhe ajudar, escolha o que quer que ele faça:

- revelar algo que está oculto ou fora de alcance,
 - conferir a algo ou alguém capacidades ou propriedades sobrenaturais (alcance: corpo a corpo),
 - fazer mal a alguém ou danificar algo (alcance: perto),
 - fazer bem a alguém ou consertar algo (alcance: perto),
- e um efeito temporário correspondente:

- você descobre alguma coisa;
- alguma lei da natureza é distorcida ou suspensa;
- o curso dos acontecimentos é sutilmente alterado;
- o alvo recebe +2 temporário para um atributo (máximo 4);
- o alvo recebe a capacidade de produzir dano 2 (ou +1 temporário para dano);
- o alvo recebe armadura 3;
- 2 pontos de ferimentos ou doença são curados;
- o alvo sofre ou se livra de uma debilidade.

Então, role +noção. Com um acerto, marque um segmento no cronômetro daquele espírito, com uma falha, marque 3. Independente do resultado, você obterá o que queria, conforme as possibilidades do espírito; mas com 10+ você narra o que houve, enquanto com qualquer outro resultado isso fica a cargo do mestre, já que a ação do espírito também produziu um efeito perturbador ou indesejado.

Dívida

Depois que o cronômetro de um espírito for completado, e em um momento oportuno, ele se revelará para receber o que foi prometido. Se você cumpre a promessa imediatamente, apague qualquer marcação e receba +1 moral. Você pode voltar a invocá-lo para um pacto quando quiser.

Se você argumentar ou tentar negociar para diminuir ou adiar o pagamento, role +presença. Qualquer que seja o resultado, apague todas as marcações em seu cronômetro. Com 10+ o espírito pode reagir mal, mas vai aceitar um meio termo ou recuar para voltar a cobrá-lo mais tarde. Com 7-9 ele concorda em estender o prazo, mas vai exigir um prêmio maior, mais doloroso ou, pior ainda, vai deixar para exigir mais só na próxima cobrança. De qualquer maneira, com um acerto, receba +3 moral agora e nada na próxima cobrança. Com 6-, ou se você se recusar a pagar, ele vai tomar o que considera seu à força. Neste caso, se tentar fazer outro pacto com esse espírito trate todo resultado 10+ como 7-9.

○ Aprisionar

Quando você preparar uma armadilha para capturar um espírito menor e aprisioná-lo em uma garrafa ou outro objeto, role +noção. Com um acerto ele está à sua mercê, mas furioso. Com 10+ receba -1 contínuo para interações com ele. Com 7-9 receba -2 contínuo e marque 1 segmento em seu relógio. De qualquer maneira, o mestre escolherá de que ele se alimenta:

- comida e bebida
- uma substância rara
- sexo
- sangue
- lágrimas
- atenção

Enquanto o espírito estiver alimentado, você poderá *Invocar* seus poderes sem precisar prometer nada em troca, mas com uma penalidade igual aos pontos marcados no relógio. Apenas tenha cuidado ao libertar o espírito, pois ele pode querer se vingar!

○ Cabeça Aberta

Acrescente os *Orixás* à lista de espíritos aos quais você tem acesso. Orixás querem que o bruxo desenvolva a virtude que prezam.

○ Freguês

Quando pagar uma dívida para um espírito, receba +1 adiante para o próximo Pacto com ele.

○ Simpatia

Quando você dispõe de um objeto pessoal de alguém que pretende afetar em uma *Invocação*, ignore restrições de distância.

○ Vudu

Quando você faz um boneco de alguém que pretende afetar em uma *Invocação*, incorporando uma peça de roupa, sangue ou cabelo da vítima, considere todo resultado 7-9 como 10+.