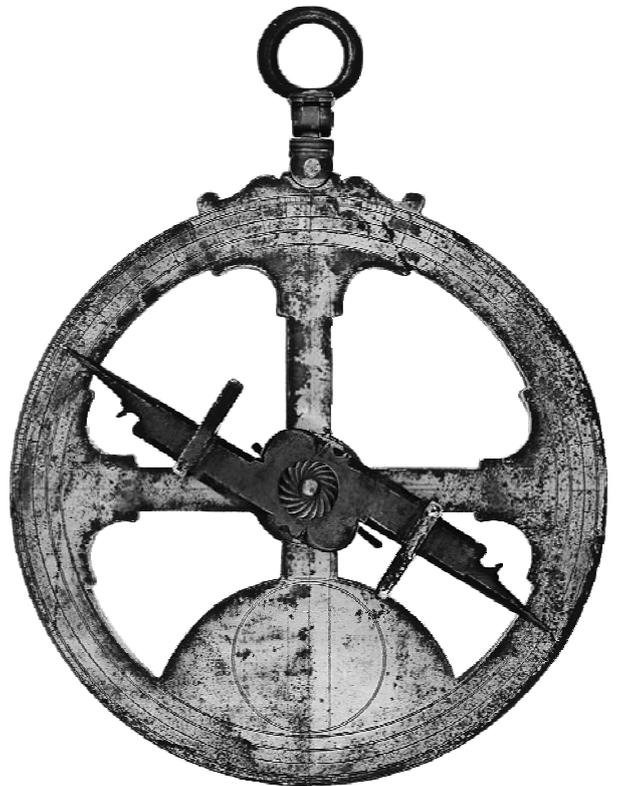


# Mestre



Material para o mestre de Sertão Bravio  
por João Pedro Torres.  
[www.patreon.com/jptrrs](http://www.patreon.com/jptrrs)  
versão 1.3  
outubro/2016



## REGRAS PARA O MESTRE

### Diretrizes

- Fazer com que a Terra de Santa Cruz pareça real.
- Jogar pra ver o que acontece.
- Tornar a vida dos personagens dos jogadores emocionante.

### Tarefas

- Enquadre cenas relevantes e mantenha o ritmo.
- Descreva a situação.
- Represente todos os outros personagens.
- Siga as regras.
- Siga os princípios.
- Quando for a hora, faça uma de suas jogadas.

### Princípios

#### fundamentais:

- Jogue Limpo.
- Diga sim ou role os dados.
- Seja um fã dos personagens dos jogadores.
- Jogue suas criações na fogueira.

#### as manhas do jogo:

- Construa e explore o sertão à medida que joga.
- Crie dilemas interessantes e você terá tramas interessantes.
- Dirija-se aos personagens, não aos jogadores.
- Faça suas jogadas parecerem naturais.
- Responda com malícia e, de vez em quando, com um prêmio.

#### atitudes constantes:

- Faça com que eles se sintam lá.
- Dê um nome e uma motivação para todos os seus personagens.
- Faça perguntas provocativas e elabore em cima delas.
- Pense também fora de cena.

### Jogadas

#### informações:

- Dar sinais de uma ameaça iminente.
- Mostrar o lado ruim de algo que eles têm.
- Mostrar como alguma coisa é precária.
- Revelar uma verdade desagradável.
- Revelar algo incrivelmente belo.

#### escolhas:

- Dar oportunidade para uma habilidade especial.
- Oferecer uma tentação.
- Colocar alguém contra a parede.
- Permitir, mas com uma consequência.

#### consequências:

- Causar dano.
- Avançar uma doença.
- Reuni-los.
- Separá-los.
- Tirar seus recursos.
- Voltar suas jogadas contra eles.

(ou escolha uma jogada de uma ameaça)

### E também:

- Devolva questões para quem pergunta, ou para o grupo.
- De vez em quando, interrompa a ação para descrever detalhes.
- Passe para o próximo jogador na mesa, pergunte o que ele fazia enquanto isso. Conduza narrativas em paralelo.
- Faça pausas, siga seu ritmo.

## ROTEIRO

### Na primeira sessão...

#### preparativos

- Faça as apresentações.
- Supervisione a criação dos protagonistas.
- Dê asas à sua curiosidade.
- Promova ligações entre os protagonistas.

#### prelúdio

- Encontre um ponto de partida e manda ver!
- Descreva, faça eles se sentirem lá.
- Construa em cima da criação de personagens.
- Faça perguntas loucamente.
- Deixe algumas questões para pensar mais tarde.
- Procure o ponto fraco deles e aperte ali.
- Estimule os jogadores a engatilharem as jogadas de seus personagens.
- Use personagens coadjuvantes para afetá-los individualmente.
- Comece uma briga.
- Preencha o círculo da primeira sessão, na página 10.

### Depois, abra frentes:

- Baseado nas anotações da primeira sessão, escolha um tema no centro do círculo. Pergunte a si mesmo: quem, ou o quê, aqui, faz disso algo ameaçador? O que seria um desafio para os protagonistas?
  - Escolha três ou quatro ameaças relacionadas ao tema (pág. 7), sendo pelo menos duas baseadas em algo já mencionado em jogo.
  - Descreva cada ameaça e liste um elenco de personagens coadjuvantes.
  - Para cada ameaça, imagine seu plano ou curso de ação e anote as etapas nos segmentos de seu relógio. Estes são os *presságios*.
  - Pense no que poderia acontecer de pior e escreva um futuro sombrio.
  - Pense no que está em jogo. Em quais conflitos os protagonistas estão envolvidos? O que seria interessante ver como eles vão resolver? Escreva essas questões, depois use-as para criar cenas.
- Use sua frente para orientar suas decisões durante o jogo e como uma fonte de acontecimentos. Atualize os relógios dos presságios conforme necessário.
- Use os relógios adicionais (pág. 18) para mapear outros acontecimentos.

## JOGADAS RESUMIDAS

### básicas:

#### Sacar um Lance

Quando você procura por informações que não são óbvias, role +noção.

#### Sacar uma Pessoa

Quando você observa atentamente uma pessoa em uma situação tensa, role +intuição.

#### Na Pressão

Quando você tomar uma atitude apesar do perigo ou em uma situação tensa, role +calma.

#### Persuadir

Quando você tenta convencer alguém a fazer ou lhe dar algo que você quer, role +presença.

#### Ameaçar

Quando você tenta intimidar alguém para conseguir o que quer, role +casca.

#### Sair na Porrada

Quando você apela para a violência corpo-a-corpo para causar dano ou obter algo à força, role +casca.

#### Atirar

Quando você usa uma arma para atacar à distância, role +jeito.

#### 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.

#### Visão

Quando você pedir a um poder superior por orientação, role +intuição.

### especiais:

#### 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.

#### Ferimentos (invertido)

Quando sofrer ferimentos, role +dano sofrido.

#### Doença (invertido)

Quando você é exposto a uma doença, role +contágio.

#### Nasci Sabendo (acesso restrito)

Quando você consulta seus conhecimentos a respeito de alguma coisa, role +noção.

### usando substâncias perigosas do Pajé:

#### Nas mãos do Pajé

Quando você se submete a um ritual de *Pajelança* envolvendo um poder forte, role +casca.

#### Brancando com Fogo

Quando você tenta usar uma fonte de poder forte sem o acompanhamento de um pajé, role +casca.

### liderando uma comunidade (política ou religiosa):

#### Recompensas

Se o sua comunidade está segura e sua liderança é indiscutível, no começo da sessão role +presença.

### liderando Seguidores (religiosos apenas):

#### Sintonia

Quando você está em sintonia com seus seguidores, pergunte a eles qual é a atitude mais acertada a se tomar e o Mestre vai lhe dizer.

#### Festival

Quando você lidera sua comunidade na organização de um festival para celebrar sua cultura, role +orgulho.

## ESCALAS

### alcance

corpo a corpo: -1 metro  
perto: -3 metros  
curto: -15 metros  
médio: -50 metros  
longo: -150 metros

### seguidores

considerável: -150 pessoas  
muitos: -75 pessoas  
razoável: -30 pessoas  
poucos: -12 pessoas

### bandos

pequeno: -20 homens  
médio: -40 homens  
grande: -60 pessoas  
milícia: +100 homens

### povoados

pequeno: -150 habitantes  
médio: -300 habitantes  
grande: -750 habitantes  
vila: +1500 habitantes



## PERGUNTAS SUGERIDAS

### Sobre comunidades

- Quem fundou essa comunidade?
- Porque este lugar tem esse nome?
- Quem é a pessoa mais velha / rica / briguenta / repetida aqui?
- Quem vive aqui perto mas todos fingem não conhecer?
- Como foi a primeira vez que você veio aqui? Por que não queria ir embora?
- O que aqui dá dinheiro?
- O que as pessoas aqui comem? Como conseguem comida?
- Qual a coisa mais bela da região?
- O que os forasteiros nem desconfiam?
- Qual a principal festa do lugar?
- O que acontece aqui à noite?

### Sobre personalidade

- Onde você se sente mais seguro? Como é lá?
- Já viu alguém nascer? O que achou?
- Qual a coisa que faz sua vida mais difícil que todas as outras? Por quê?
- Em quem você mais confia nesse mundo?
- Do que você sente mais orgulho/vergonha?
- Pelo que você é grato?

### Sobre o passado

- Qual o seu segredo? Porque ninguém pode descobrir?
- O que você está escondendo de [nome de outro protagonista]?
- Qual a coisa mais estranha que você já viu?
- Qual o lugar mais lindo que você já visitou? O que aconteceu lá que você tenta esquecer?
- Qual sua memória mais vívida de sua infância/adolescência?
- Qual foi a refeição mais deliciosa que já provou? Por que ela estava envenenada/estragada?
- Qual o maior pesar/raiva/esperança que carrega?
- Em que ocasião você recuou, quando deveria ter enfrentado aquilo?
- Quem você mais ama no mundo?
- Do que você mais se arrepende nessa vida?
- Qual compromisso você tinha no passado, e que teme voltar a te assombrar?
- Qual a última coisa que seu amor moribundo te disse?
- Quem você arrepende ter matado com essa arma?

### Sobre família

- Quem são seus pais? Eles estão vivos? O que eles fazem ou faziam?
- Qual a sina que você sente que herdou deles?
- Qual o lema de sua família?
- O que ninguém pode saber sobre sua família?

### Para colonos

- O que motivou você ou sua família a virem para a colônia?
- O que o marcou mais durante a viagem?
- O que mais o assustou quando você chegou?
- Qual sua lembrança mais feliz de sua terra natal?
- Do que/de quem você sente mais falta?
- O que você mais ama/odeia aqui?
- O que te contaram sobre estas terras e você não acredita?
- Qual a mentira que você conta sobre suas origens?
- Qual parte da história de suas origens você sente que foi escondida de você?
- O que você sabe fazer que geralmente impressiona os habitantes desta terra?
- O que alimenta sua esperança?
- O que te desanima?
- Você é um cristão verdadeiro?
- Qual o seu santo padroeiro?

### Para os nascidos na colônia

- O que te contaram sobre as terras de além-mar e você não acredita?
- Qual ensinamento dos seus pais você percebeu que não lhe valera de nada?
- Pelo quê você é conhecido em sua vila?
- Qual o seu santo padroeiro?
- Você acredita nas histórias da bíblia?
- Você acredita no poder dos orixás?
- Você acredita nas lendas indígenas? Qual sua preferida?
- Qual sua festa de santo favorita? Por quê?

### Para índios

- Quando você aprendeu a caçar? Qual a presa que te dá mais orgulho de ter caçado?
- O que se esconde no Sertão e só você viu?
- Pelo quê você é conhecido em sua aldeia?
- O que significa o nome da sua tribo?
- O que significa o seu nome?
- Quais são os costumes particulares de sua tribo?
- Sua tribo é nômade?
- Há outras aldeias de sua tribo? Onde elas ficam?
- O que sua tribo considera sagrado em seu território?
- Qual grande feito seu povo conta em suas lendas?
- Qual sua lenda preferida?
- O que sua tribo celebra em seu maior festival?
- Qual carne é considerada a melhor pela sua tribo?
- Como vocês pintam o corpo, e em que ocasião?
- Você já viu um homem branco? E um negro?
- Qual a atitude de sua tribo em relação aos homens brancos?
- Qual a atitude de sua tribo em relação aos homens negros?
- O que os que vieram de longe têm que você inveja?
- O que os que vieram de longe trouxeram que lhe desperta ódio?
- Você acredita no que os padres contam sobre Jesus e Maria e nas outras histórias da Bíblia?
- Você acredita nas histórias que os filhos de santo contam sobre os orixás?

### Para negros

- Você foi vendido no Continente Negro ou já nasceu em cativeiro?
- O que o marcou mais durante a viagem?
- O que mais o assustou quando você chegou?
- Qual sua lembrança mais feliz de sua terra natal?
- Do que você sente mais falta?
- De quem você sente mais falta?
- O que você mais odeia aqui?
- O que você mais ama aqui?
- Como você conseguiu sua liberdade?
- Qual a maior humilhação que lhe fizeram passar?
- Qual marca você traz na pele?
- De quem você foi separado?
- O que alimenta o seu ódio?
- O que o mantém são?
- O que te faz pensar que sua vida não é tão ruim?
- O que você teme que lhe aconteça no cativeiro/em liberdade?
- Qual religião você segue de coração? Por quê?
- Qual seu santo de cabeça?
- O que você não pode contar para ninguém?

## Questões:

### Ameaça 3:

descrição:

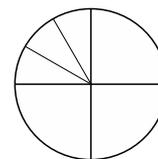
tipo:

impulso:

elenco:

jogada personalizada:

presságios:



### Ameaça 4:

descrição:

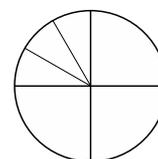
tipo:

impulso:

elenco:

jogada personalizada:

presságios:



## FRENTE

título: \_\_\_\_\_

tema: \_\_\_\_\_

futuro sombrio: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ jogada personalizada: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ jogada personalizada: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

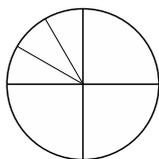
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

presságios:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_ jogada personalizada: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

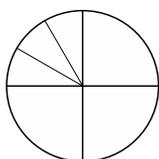
\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

presságios:



## PERGUNTAS SUGERIDAS

### Para o Bandeirante

- O que você fez para merecer sua reputação?
- Quem é seu braço direito? Por quê?
- Porque você contratou [nome de outro protagonista]? Qual sua função na tropa?
- Qual sua arma mais confiável?
- Qual o lugar mais longínquo em que você já esteve? Porque não é uma boa memória?
- Qual conhecimento sobre o Sertão salvou a sua vida? Como foi a experiência? E quem lhe ensinou isso?
- Quem você encontrou no Sertão que o fez pensar em desistir de tudo? Por quê você abandonou essa pessoa?
- O que você teme secretamente?
- Do que você está fugindo ao se embrenhar na mata?

### Para o Bruxo

- Quem você finge ser para não chamar atenção?
- Quem lhe ensinou a invocar espíritos? E por quê?
- O que seu mestre lhe fez prometer que jamais tentaria?
- Com qual espírito você já fez contato no passado?
- Qual a primeira coisa que você perguntou ao primeiro espírito que você invocou sozinho? Por quê a resposta lhe deixou desconcertado?
- Como você conseguiu seus livros de ocultismo?
- O que você teve que fazer para ficar com a caveira de seu mestre?
- Quem era o dono de seu refúgio antes de você tomar posse?
- Onde fica seu refúgio? Porque escolheu este lugar?
- Onde você conseguiu seu amuleto? O que você teve que fazer?
- Quem lhe deu o seu amuleto? O que você deu em troca?
- Do que você está fugindo?

### Para o Chefe

- Qual o nome de seu Arraial/Aldeia/Quilombo?
- Por quê você decidiu que seu povo deveria se dedicar a essas atividades?
- Quem é seu braço direito? E por quê?
- Quem é o seu inimigo que você faz questão de manter perto de si?
- Quem é seu aliado que só lhe traz dor de cabeça? E por quê você depende dele?
- Em quem você confia cegamente?
- Quem você acredita que vai lhe trair quando tiver a oportunidade? E como você o mantém sob controle?
- Qual problema você e apenas você percebeu no horizonte?
- No fim do dia, quem faz tudo ter valido a pena?
- Como você pretende morrer?
- Qual será o seu legado?

### Para o Malandro

- Qual foi a coisa mais preciosa que você já viu / teve em suas mãos?
- Qual é o seu contato mais importante? Como se conheceram?
- Quem quer acertar as contas com você? E por quê?
- Quem tem razões para não confiar mais em você?
- Qual a maior lição que a vida lhe deu? Como foi?
- Qual foi o maior golpe que você já deu? Porque deu tudo errado no final?
- O que você faria diferente se você estivesse no lugar de [personagem poderoso]?
- Quem é um exemplo para você? Por quê?

### Para o Missionário

- O que motivou sua ordenação como sacerdote?
- Para você, qual a maior provação imposta pela sua ordem? Por quê?

- Para você, qual é a coisa mais gratificante em pertencer à ordem?
- Quais de seus votos representam um desafio para você?
- Em seu íntimo, o que você inveja na vida mundana?
- Quando foi que você se sentiu mais próximo de Deus? Como foi?
- Quando você sentiu o poder imenso de Deus em sua vida? Como foi?
- Quem é o irmão de sua ordem que você mais respeita? Por quê?
- Quem é o seu confessor? Quais são seus pecados habituais?
- Você já recebeu confissões? Qual foi a mais perturbadora?
- Que atitudes de seus irmãos o fazem às vezes ter vergonha de pertencer à mesma ordem que eles?
- Para você, o que é uma vida santa?
- Do que a vida monástica lhe protege?
- Dos ensinamentos que você recebeu, qual considera mais precioso?

### Para o Pai de Santo

- O que o motivou a se tornar um Elegun? Quem conduziu sua iniciação?
- Como você descobriu que um orixá habitava o seu corpo?
- O que seu orixá lhe dá que você não encontra em lugar nenhum?
- Quando você sentiu o poder imenso dos orixás em sua vida? Como foi?
- O que acontece com você, como se sente quando incorpora um orixá?
- Para você, o que é uma vida plena?
- Dos ensinamentos que você recebeu, qual considera mais precioso?
- O que você fez para merecer o respeito de seus seguidores?
- Dentre seus seguidores, em quem você mais confia? E em quem você mantém um olho?

### Para o Pajé

- Por que ritos você teve de passar para se tornar um Pajé?
- Dos ensinamentos que você recebeu, qual considera mais precioso / qual faz menos sentido?
- Qual das suas habilidades é inestimável para a sua aldeia?
- Qual de suas funções você mais odeia desempenhar? Por quê?
- Qual fonte de poder é o seu maior aliado? Como foi sua primeira experiência com ela?
- Qual sua ligação com este mundo que o faz manter aqui o seu foco?
- Qual a lenda da qual todos duvidam, mas que você tem certeza que é real?
- O que você sabe mas não pode contar para ninguém?
- A quem você vai transmitir seu conhecimento quando a hora chegar?
- Dentre seus seguidores, em quem você mais confia? E em quem você mantém um olho?
- Qual é morte mais honrada para alguém? E qual o destino mais vergonhoso?
- Qual o problema de sua aldeia que só você enxerga?

### Para o Soldado

- Qual foi a primeira pessoa que matou? Por quê? Como foi a experiência?
- Qual morte você se arrepende de ter causado? Por quê?
- Sobre o que você evita falar?
- Qual a ordem que você mais odiou ter que cumprir?
- Quem foi o comandante mais honrado a quem você serviu? E qual foi o seu grande erro?
- Qual sua arma mais confiável?
- Quando foi que você olhou a morte nos olhos? Como você ainda está aqui?



**Pessoas**

Altair, Amaro, Ambrósio, Álvaro, Bernardo, Caetano, Diogo, Dirceu, Félix, Fernão, Gaspar, Jaime, Jairo, Joaquim, Júlio, Manoel, Martim, Matias, Plínio, Petrócio, Robério, Severino, Vitério Adelaide, Alzira, Benvinda, Celina, Clementina, Dalva, Domenica, Emília, Henriqueta, Iolanda, Isolda, Josefa, Magda, Mirtes, Quitéria, Rita, Rosa, Soraia, Teodora, Virgínia, Zuleica 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  
*Ou escolha um nome de santo, bíblico ou gringo.*

Acir, Apoema, Antã, Ararunã, Awakari, Babau, Caiubi, Djekupé, Huarí, Iapií, Iberê, Itagiba, Itambé, Jaguanã, Jari, Juacir, Jumá, Kanauã, Karamirã, Kauã, Kopenawa, Macunaima, Maiarim, Moacir, Peri, Pindará, Pionim, Porã, Prepori, Raoni, Sepé, Tapaié, Teçã, Totomai, Tucutu, Ubatã, Ubirajara, Ubiratan, Uirá, Upiara, Werá, Yacamín Adana, Amandí, Anai, Aruanã, Bartira, Cendira, Coema, Eçabara, Eçauna, Eirapuã, Iná, 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, Tatáty, Uíara

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, Thembí, Wanjala, Zebenjo, Zuri 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, Ndidí, Njeri, Olayinka, Oluremi, Randa, Sanjo, Thema, Titilayo, Vana, Xetsa, Ya, Yejide  
*Mas nomes negros são proibidos. Mais comuns são nomes coloniais ou apelidos.*

**Locais**

Arraial, Vila, Porto ou Missão + da Boa Sorte; de Bom Jesus; do Carmo; de Mariana; de Nossa Senhora... do Amparo/ da Conceição/ das Neves; Nova/Novo; Rica; de Sacramento; de Sant'Anna; de Santa... Clara/Fé/Inês; de Santo... Amaro/Ángelo/ Antônio; de São... Francisco/João/ Jorge/José/ Lourenço/Luiz/ Miguel/Nicolau/ Paulo/Pedro/ Sebastião/Vicente; + das Águas Claras; da Aldeia; (da Borda) do Campo (da Borda) da Mata; do Desterro; dos Pinhais; do Prado; do Rio... Pardo/Preto/Grande; da Serra, do Sul; del Rey

Aca- ca -açu  
Aiuru- ca -ã  
Ara- ce -ara  
Aru- çu -auã  
Boi- ji -bira  
Botu- ju -canga  
Guã- o -catu  
Guará- pe -cy  
I- pu -mby  
Ipa- qua -eté  
Ira- que -gu  
Ita- ra -guã  
Já- ru -iba  
Ju- -já  
Mara- -ji  
Para- -mambu  
Pira- -mbé  
Taba- -mirim  
-nguá  
-oca  
-opeba  
-panema  
-piranga  
-porã  
-poranga  
-puã  
-quara  
-tama  
-temi  
-tiba  
-tinga  
-tininga  
-tuba  
-uba  
-una  
-xu  
-y

*quilombos recebem nomes genéricos:*  
Alto, Amparo, Arroio, Brejo, Buraco, Chapada, Lagoa, Lapa, Mangue, Pedra, Poço, Rio, Ribeirão, Serra, Saco, Xique-xique + das Abóboras, das Almas, das Antas, do Baú, Bonita/Bonito, Branca, das Cabras, da Cachoeira, da Cotia, dos Ferros, dos Macacos, do Mato, das Mercês, do Peixe, dos Porcos, Preta/Preto, da Ribeira, da Serra, do Tatu, Vermelha/Vermelho ou qualquer combinação com nomes indígenas ou coloniais ou o nome de seu fundador ou um diminutivo

**MOTIVAÇÕES NECESSIDADES**

Inveja  
Fome  
Luxúria  
Amor  
Medo  
Ambição  
Raiva

*mantimentos e afins:*  
água potável, animais de criação, armas, carne, cobertores, conservas, drogas do sertão, equipamentos, ferramentas, frutos, grãos, lenha, medicamentos, munição, roupas, sal  
*básicas:*  
abrigo, acesso, aplausos, autorização, benção, fé, espaço, lazer, lealdade, liberdade, luxo, parentes, saúde, segurança, status, tempo, trabalho  
*produtivas:*  
conhecimento, contatos, especialistas, informação, livros, matéria-prima, posição estratégica, tecnologia

**Questões:**

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

**Ameaça 3:**

descrição:

tipo:

impulso:

elenco: jogada personalizada:

presságios:

**Ameaça 4:**

descrição:

tipo:

impulso:

elenco: jogada personalizada:

presságios:

## FRENTE

título: \_\_\_\_\_

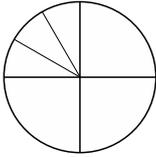
tema: \_\_\_\_\_

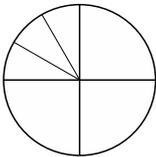
futuro sombrio: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

<b>Ameaça 1:</b>	
descrição:	
tipo:	
impulso:	
elenco:	jogada personalizada:
presságios:	
	

<b>Ameaça 2:</b>	
descrição:	
tipo:	
impulso:	
elenco:	jogada personalizada:
presságios:	
	

## AMEAÇAS

### Brutos

- Quadrilha (**ímpeto**: atacar qualquer um que esteja vulnerável)
- Vagabundos (**ímpeto**: consumir os recursos de alguém)
- Vigias (**ímpeto**: atacar quem quer que se destaque)
- Culto (**ímpeto**: atacar ou recrutar pessoas)
- Multidão (**ímpeto**: rebelar-se, queimar e caçar bodes expiatórios)
- Família (**ímpeto**: cercar e proteger os seus)

#### jogadas para Brutos:

- Romper em violência aleatória.
- Fazer uma investida coordenada e com um objetivo coerente.
- Contar casos (verdades, mentiras, alegorias, sermões)
- Exigir consideração ou tolerância.
- Seguir cegamente ou desafiar uma autoridade.
- Apegar-se ou desafiar a razão.
- Dar uma demonstração de solidariedade e poder.
- Pedir ajuda ou a participação de alguém.

### Opressores

- Capitão do Mato (**ímpeto**: capturar e vender pessoas)
- Enxame de gente (**ímpeto**: consumir)
- Profeta (**ímpeto**: converter)
- Tirano (**ímpeto**: controlar)
- Posseiro (**ímpeto**: possuir terra)
- Conquistador (**ímpeto**: buscar e dominar)

#### jogadas para Invasores:

- Flanquear, encurralar ou cercar alguém.
- Atacar alguém subitamente, diretamente e com força.
- Atacar alguém cuidadosamente, escondendo o jogo.
- Sequestrar algo ou alguém, para chantagear ou obter informações.
- Dar uma demonstração de força.
- Dar uma demonstração de disciplina.
- Disseminar uma doença.
- Oferecer um acordo, exigindo uma concessão ou obediência.
- Tomar um território: cercando, atacando ou fixando-se.
- Subornar os aliados de alguém.
- Estudar alguém cuidadosamente e atacar seu ponto fraco.

### Perrengues

- Desastre (**ímpeto**: produzir o caos)
- Epidemia (**ímpeto**: saturar uma população)
- Condição (**ímpeto**: expor pessoas ao perigo)
- Costume (**ímpeto**: promover e justificar violência)
- Desilusão (**ímpeto**: dominar a força de vontade das pessoas)
- Sacrifício (**ímpeto**: destituir)
- Limites (**ímpeto**: empobrecer as pessoas)

#### jogadas para Perrengues:

- Alguém negligencia deveres, responsabilidades ou obrigações.
- Alguém fica furioso.
- Alguém toma medidas autodestrutivas ou inúteis.
- Alguém vem pedir ajuda.
- Alguém vem em busca de consolo.
- Alguém foge em busca de solidão.
- Alguém proclama a calamidade como uma punição divina.
- Alguém proclama a calamidade como sendo uma bênção.
- Alguém se recusa ou não consegue se adaptar às novas circunstâncias.
- Alguém traz junto seus entes queridos.
- Disseminar uma doença.

### Sertão

- Vastidão (**ímpeto**: consumir recursos)
- Selva (**ímpeto**: frustrar a passagem)
- Frio (**ímpeto**: fragilizar)
- Calor (**ímpeto**: esgotar)
- Seca (**ímpeto**: negar água)
- Tempestade (**ímpeto**: tornar tudo mais difícil)
- Alagado (**ímpeto**: impedir a passagem por terra)
- Rio (**ímpeto**: ser imprevisível)

#### jogadas para o Sertão:

- Picar e envenenar.
- Disseminar uma doença.
- Revelar algo a alguém
- Demonstrar algo que todos possam ver
- Esconder algo
- Fechar o caminho
- Abrir caminho
- Mudar, alterar e reorganizar
- Oferecer um guia
- Apresentar um guardião
- Vomitar algo
- Levar algo embora: perdido, gasto ou destruído.

### Pesadelos (veja detalhes e jogadas nas páginas seguintes)

- Feras
- Assombrações
- Espíritos da Floresta
- Troca-Peles

## ASSOMBRAÇÕES

- **Acá Peré**, um velho índio que vaga com a cabeça rachada. Aproxime-se e dali surgirá um enxame de abelhas furiosas! (ímpeto: enganar e aterrorizar)
- **Avasati**, um espírito maligno que age como uma doença, ou vice-versa. A vítima infectada ouve pensamentos que não são seus, começa a agir de forma estranha, torna-se sonâmbula e, por fim, é totalmente possuída por outra consciência (ímpeto: obter um novo corpo)
- **Boitatá**, "Há também outros (fantasmas), máxime nas praias, que vivem a maior parte do tempo junto do mar e dos rios, e são chamados *baetatá*, que quer dizer *cousa de fogo*, o que é o mesmo como se se dissesse *o que é todo de fogo*. Não se vê outra cousa senão um facho cintilante correndo para ali; acomete rapidamente os índios e mata-os, como os curupiras; o que seja isto, ainda não se sabe com certeza." (Padre José de Anchieta) (ímpeto: atrair)
- **Curacanga**, "Quando qualquer mulher tem sete filhas, a última vira Curacanga, isto é, a cabeça lhe sai do corpo, à noite, e em forma de bola de fogo, gira à toa pelos campos, apavorando quem a encontrar nessa estranha vagabundação." (Basílio de Magalhães, Folclore no Brasil). (ímpeto: comunicar o indizível)
- **Fantasma**, também chamado ghede, egun ou anhá, é uma pessoa falecida presa entre este mundo e o próximo. (ímpeto: atormentar os vivos até conseguir sua redenção)
- **Jurupari**, demônio da escuridão, vista os sonhos dos homens trazendo os mais terríveis pesadelos, enquanto tapa suas bocas para que não gritem. (ímpeto: sufocar)
- **Matita Perera**, espírito matreiro conhecido por um assvio elusivo e insistente, como que de um pássaro. Quando se manifesta apresenta-se como uma velha, e o que ela quer mesmo é um pouco de fumo ou cachaça. Transmite sua maldição perguntando "quem quer?", se uma moça responder "eu quero", ela será a próxima matita. (ímpeto: perturbar)
- **Mbai-aib**, espírito maligno do desespero, calamidades e notícias ruins. Aparece em situações de dor e desespero. Manifesta-se como uma revoada de pássaros de mau agouro (como urubus). Na sua presença, homens podem ter dores intensas, contrair uma doença ou sofrer terríveis pesadelos. A única maneira de evitar estes efeitos é destruir os pássaros, o que vai irar o Mbai-aib. (ímpeto: regozijar-se com a desgraça, **jogada especial**: Disseminar uma doença)
- **Mula sem cabeça**, supostamente a amante amaldiçoada de um padre, galopa à noite pela freguesia, assustando os moradores com seus relinchos infernais, ou com seu choro humano. E ainda cospe fogo! (ímpeto: desafiar a razão)
- **Sa'si**, espírito travesso, assume muitas formas, incluindo a de um negrinho com um cachimbo e um gorro vermelho e a de um redemoinho. (ímpeto: divertir-se às custas dos outros)

### Jogadas para Assombrações:

- Agourar um determinado curso de ação.
- Revelar-se como uma visão apavorante.
- Sumir no ar.
- Atacar alguém desprotegido.
- Atacar de forma súbita, inesperada e não-natural.
- Ofender ou provocar alguém
- Oferecer algo para alguém com segundas intenções.
- Perturbar insistentemente até conseguir o que quer.
- Profanar, corromper ou adulterar algo ou alguém.
- Desafiar a sanidade.

## TROCA-PELES

- **Boto**, deixa as águas para transformar-se em um rapaz sedutor (ímpeto: seduzir)
- **Capelobo**, um lobisomem que ao invés de lobo assume a forma de algo entre uma anta, um porco-do-mato e um tamanduá. Conhecido pelas pegadas redondas e por sugar o sangue ou os miolos de sua vítima. (ímpeto: sugar)
- **Kanaima**, espírito vingativo que possui corpos, humanos ou animais, com um único objetivo: caçar seus inimigos, torturá-los e conduzi-los a uma morte agonizante. (ímpeto: vingarse)
- **Licantropo**, lobisomem ou quibungo, estará ele buscando refúgio no novo mundo? (ímpeto: entregar-se à selvageria)
- **Marajigoana**, ser desprezível capaz de copiar a forma de alguém perfeitamente. (ímpeto: infiltrar-se)

### jogadas para Troca-Peles:

- Infiltrar-se.
- Dar sinais de sua anormalidade.
- Revelar o que há em seu coração.
- Oferecer ou fazer algo para alguém com segundas intenções.
- Revelear um apetite avassalador.
- Fugir para viver mais um dia.
- Transformar-se para aplicar toda a sua força e habilidade.
- Capturar alguém.
- Saciar-se com alguém.
- Violar ou corromper algo ou alguém.

## Questões:

### Ameaça 3:

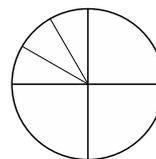
descrição:

tipo:

impulso:

elenco: jogada personalizada:

presságios:



### Ameaça 4:

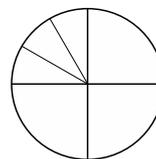
descrição:

tipo:

impulso:

elenco: jogada personalizada:

presságios:





## PRIMEIRA SESSÃO

Use esta folha para traçar, durante a primeira sessão, um mapa de relações dos protagonistas, conforme as informações que os jogadores lhe fornecerem: o histórico dos personagens, as respostas às suas perguntas e qualquer coisa que surja durante o jogo e lhes deixem animados.

No centro, estão as temáticas de **Sertão Bravio**, as motivações que impelem os vilões. Imagine que elas são um buraco negro irresistível, devorando tudo o que está ao seu redor e puxando todas as relações até elas se romperem.

- Do lado de fora do círculo maior, distribua os nomes dos protagonistas, com seus ofícios e características mais importantes.
- Junto a eles, do lado de dentro do círculo maior, anote suas metas, resumidamente.
- Trace linhas conectando os protagonistas para representar seus acordos.
- Junto ao círculo menor, anote os personagens coadjuvantes e as organizações com os quais os protagonistas se relacionam.

