



TERRA DE JAGUNÇOS

RPG PARA INICIANTE

Marcelo Telles com colaboração de
Luiz Eduardo Ricon



Mini GURPS

TERRA DE JAGUNÇOS

de Marcelo Telles
com a colaboração de Luiz Eduardo Ricon

Mini GURPS

Terra de Jagunços

de Marcelo Telles

com a colaboração de Luiz Eduardo Ricon

*"Vou lhe falar. Lhe falo do sertão. Do que não sei.
Um grande sertão! Não sei. Ninguém sabe."*

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

Sumário

Acerto de Contas	6
Introdução	9
Cenário	10
O Grande Sertão	11
Os Coronéis	14
Os Jagunços	16
As Fazendas	18
As Cidades	20
O que se conta, o que se diz.	22
Personagens	24
Exemplo de Criação	25
Tipos de Personagens	29
Sobrenatural	34
Magia	35
Criaturas	40
Campanhas	45
Narração	46
Aventura Pronta	50

Acerto de Contas

Parecia o Dilúvio... Só que este tinha parecença com as coisas do Demo. Deus me livre!... Mas que tinha, tinha. Tava um negrume que não sei dia, que não sei noite e a chuva embaralhava as vistas. Neco Lopes falou que noitecia. Devia, mas já tava assim desde que saímos da Vila de Santa Rita.

A gente tava em quatro: Eu, Neco Lopes, nosso chefe João da Cruz e aquele Mão Ligeira. Mão Ligeira não era jagunço não, nem matador. Era um violeiro, um cantador, mas João da Cruz disse que tinha serventia pra gente, pr'aquilo que a gente ia enfrentar. Eu não discuti. Chefe é chefe. Mandou, tá mandado. Mas que eu achava estranho, isso achava. Onde se viu, um cantador ir enfrentar o Rabudo que a gente ia pegar? Isto mesmo, Rabudo. Porque se dizia em toda essa região que o Coronel Teodomiro num era mais gente, mas o próprio Coisa Ruim...

João da Cruz tinha jurado ele. Sua família tinha umas terrinhas aqui perto, uma pequena gleba que dava sustento. Era menino grande quando Coronel Teodomiro chegou com os seus jagunços, com papel de Juiz dizendo que a terra era dele. O pai, valente que nem o filho, não arredou pé e os jagunços do coronel mataram ele ali mesmo, nas vistas da esposa e do filho. A mãe de João foi-se embora com João e ele, quando homem feito, virou jagunço pra vingar o pai. Matou um por um e nessas matanças a gente se conheceu e fez tropa. Agora só faltava o Coronel e depois a gente ia se juntar à grande tropa de Tião Mattos, grande chefe de jagunçada, que juntava um exército de jagunços pra enfrentar a polícia dos coronéis. Mas primeiro, o Chifrudo...

As gentes daqui falam que, desde a época da morte do pai de João da Cruz, o tal Coronel Teodomiro vem conseguindo tudo que é terra boa da comarca. Nem os outros Coronéis tiveram força contra ele. Dizem que, dois coronéis que o enfrentaram, morreram de mortes estranhas. Um pisoteado pelo próprio cavalo, que parecia tá com o maldito no corpo. Um cavalo que sempre tinha sido que nem um cãozinho pra este coronel e que teve que ser morto pelos homens deles com mais de 100 tiros, senão ia matar todo mundo. Raiva? Num se viu o bicho babando não. Parecia artimanha d'Ele mesmo. Dizem que o Coronel Teodomiro vendeu sua cristandade para Ele. Prosa fiada? Conversa de lavadeira em beira de rio? Pois digo que não e provo...

Sabe a jagunçada do Coronel Teodomiro? Tudo se debandou. Na fazenda dele, dizem que só tá ele... E o Chifrudo. Foram os homens dele que contaram que ele tem um Coisa Ruim numa garrafa e que este sopra maldades no ouvido dele. Bem, vamos tirar a prova hoje...

Por via das dúvidas, passamos lá na Vila de Santa Rita e pedimos a proteção de Deus a Padre Ignácio. Ele nos deu benção e pediu o facão de João da Cruz. Ele abençoou o facão e

disse para o João que, com ele, ele mandava o Demo de volta para as profundas. Foi lá na vila que encontramos o Mão Ligeira, conhecido de João. O Padre Ignácio não gostava dele, dizia que a música que saia da viola dele não era boa coisa não. Mas João trouxe ele com a gente assim mesmo.

E cá estávamos nós, neste noitecer que já era noite, olhando pra casa grande da fazenda do Coronel Teodomiro, numa cortina de água.

Apeamos e deixamos os cavalos no estábulo da fazenda. Tudo deserto e abandonado. Preparamos as armas. Olhei de esquelha p'ra Mão Ligeira e ele tinha um revólver, mas num largava da viola. Levava ela a tiracolo no ombro, debaixo da capa.

Chegamos na varanda da casa grande. Nada. Tudo defunto. Só a chuva parecia viva. Começou a relampear e aí pudemos ter um cadinho de luz. Entramos. A tábuas barulhavam com as botas molhadas. Então entramos na sala e vimos uma luz vermelha fraca. Vinha de uma garrafa sobre uma mesa. Do lado, uma poltrona e o Coronel Teodomiro sentado nela.

Parecia que tava morto, mas quando a luz do trovão iluminou um tiquinho, vimos que o Cão sorria.

"Chegou a tua hora, Coronel Teodomiro! ", gritou o João da Cruz.

O Coronel gargalhou, uma risada que gelou a nossa alma. Ele alevantou, rápido como um corisco vindo pra cima da gente. Metemos bala! Ele parou com a saraivada, mas continuou de pé. Avançou e com uma mão que parecia uma garra de jaguatirica, bateu em João da Cruz. João se defendeu com o fuzil, mas foi jogado no chão, tanta era a força do Coisa Ruim. A sorte não sorriu pra Neco Lopes: O Coronel rasgou o peito dele de fora a fora e ele caiu já defunto no chão. E então ele veio pra cima de mim...

Eu já tinha descarregado o meu fuzil e tava pegando meu revólver. Mas eu sabia que não ia adiantar...

Foi aí que Mão Ligeira começou a tocar a viola. O Coronel olhou que nem bicho pra ele, babava que nem cão raivoso, mas não avançou mais... Ficou parado como se alguém segurasse ele, enquanto o violeiro ponteava. Eu também fiquei meio tolo ouvindo o som da viola...

Então João da Cruz alevantou do chão e usando o facão abençoado pelo Padre Ignácio, enfiou até o punho no Coronel.

O Cão danado urrou feito um boi morrendo. Ele cambaleou para trás, buscando a garrafa sobre a mesa. Tropeçou e derrubou a mesa. A garrafa foi pro chão...

Quando ela quebrou, uma fumaça brilhante avermelhada, com catinga de enxofre explodiu: Era o Demo que se libertou da garrafa e, abrindo um buraco pras profundas, arrastou o Coronel com ele para o seu reino.

E aí sumiu... Tudo ficou escuro na sala. Havia o fedor no ar e chão meio chamuscado, mas sem pista de buraco... Graças a Deus! Já imaginou um caminho aberto das profundas pra esta terra de meu Deus? O mundo não carece de ter mais maldade do que já tem...

Ficamos um tempo abestados com tudo que aconteceu. Deu dó ver o Neco Lopes morto daquele jeito, um cabra macho que não tremeu nem com a visão daquele Coisa Ruim vindo pra cima dele...

A chuva havia parado. Levamos o corpo de Neco Lopes e enterramos longe daquela casa maldita. Quando terminamos de rezar pelo Neco Lopes, vimos que a casa grande e todas as outras da fazenda tavam pegando fogo. Alguém pôs fogo? Mais artimanhas do cão? Justiça de Deus? Quem vai saber...

Subimos nos cavalos e não olhamos mais pra trás...

João da Cruz terminou sua vingança. Mas ia continuar seguindo a vida de jagunço.

Depois disso, voltamos a Vila de Santa Rita para agradecer a Deus e ao Padre Ignácio e de lá, íamos nos juntar a jagunçada de Tião Mattos. E aí ganhamos a estrada e saímos pelo Grande Sertão a fora...

Introdução

Bem-vindo a mini GURPS *Terra de Jagunços*, um RPG que vai levar você a entrar no mundo épico e sobrenatural dos Jagunços e dos Coronéis, vivendo aventuras pelo *Grande Sertão* da literatura regional brasileira!

(...)

Uma partida de RPG é mais ou menos assim:

GM - Vocês estão vigiando a trilha, quando percebem a aproximação de um grupo. É uma pequena volante da polícia do estado, com seis soldados e um tenente no comando.

Jogador 1 - Eu faço sinal para todos do bando se esconderem e ficarem prontos para abrir fogo ao meu comando.

(O GM rola os dados para saber se alguém da volante percebeu o bando escondido. Os jogadores tiveram sorte e ninguém da volante os percebeu.)

GM - A volante segue em frente normalmente, parecendo não perceber a presença de vocês. Logo eles chegam no lugar em que vocês queriam para começar a atirar neles.

Jogador 2 - Eu miro no tenente.

Jogador 1 (falando como seu personagem) - Fogo neles, cambada!

Cenário

"O sertanejo é, antes de tudo, um forte"

Euclides da Cunha, "Os Sertões"

O Grande Sertão

"O Sertão é do tamanho do mundo."

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

O Grande Sertão... Uma imensa região no coração do Continente.

Os doutores dizem que o sertão vai da Serra da Mantiqueira ao sul, até a Chapada do Araripe e o Planalto da Borborema ao norte. Da Serra do Caiapó e do Espigão Mestre a oeste, até a Serra do Caparaó e da Chibata a leste. Assinalam que o predomínio do cerrado é entrecortado por chapadas e serras como a Chapada Diamantina, a Chapada dos Gerais, a Serra da Canastra, a Serra do Espinhaço, etc.

Mas existe uma coisa que não está nos livros dos doutores: é o próprio Sertão. Eles podem dividi-lo em seus mapas e colorir diferente o convívio entrelaçado das matas, campos, cerrados e caatinga que o perfazem. Mas o Sertão é um só, assim como o é o sertanejo. E para o sertanejo, o Sertão não tem fim e nem tem começo: ele simplesmente é o Sertão, **O Grande Sertão!**

O Grande Sertão de infinitas veredas com suas pindaíbas e buritis. De dias quentes, madrugadas frias e trilhas de onde a poeira se levanta. De pôr de sol que sempre parece o último e de amanhecer, que sempre parece o primeiro...

Já viu o céu no Grande Sertão? De dia, ele é de um azul infinito, todo cacheado de nuvens, principalmente perto do horizonte, por sobre as serras, como se alguém tivesse derramado algodão por sobre elas: tão imóveis as nuvens sobre as serras, que se pensaria ser um quadro de um soberbo artista. E o vento soprando em nosso rosto... No verão é o hálito do inferno, um vento quente que derrete ainda mais a gente. Nas outras épocas é uma carícia na pele, como se uma mão feminina viesse do Paraíso para nos afagar. Mas, enquanto o vento sopra, as nuvens estão lá no horizonte, como se imóveis, umas matronas de branco se julgando intocáveis pelo vento, rindo do povo da terra. Quando tem chuva elas se vestem de negro e se amontoam com suas saias, ventos e véus, chorando a morte sabe lá de quem e derramando implacáveis suas lágrimas sobre o mundo...

Mas é de noite que o céu do Grande Sertão é mais bonito, as nuvens se retiram para dormir e só se vê a imensidão estrelada - a única coisa maior que o Grande Sertão - como se quisesse engolir toda a terra com sua vastidão pontilhada...

Mesmo com todo o povoamento, com tantas vilas, cidades e fazendas que se espalham por aí, sem sequer estarem em nenhum mapa, ainda existe muita mata e agreste pelo Grande Sertão parecendo intocada pela mão rude da civilização. Nestes lugares é onde o pensamento do viajante pode convencê-lo de que ele é a única pessoa ainda viva sobre a face da terra, o derradeiro filho de Adão vagando sozinho pelo mundo...

E, de repente, em uma vereda, um pequeno paraíso pode se abrir diante dos olhos dele. Um riacho de água cristalina, uma pequena lagoa no pé de uma cachoeirinha, onde se pode até ver os animais que estão sumindo vindo beber água. É paca, anta, veado, capivara, cutia, ema, tamanduá, porco-do-mato, macaco de vários tipos... Mais raramente um lobo-guará e até mesmo uma jaguatirica ou mesmo uma onça. Nos rios maiores e alagadiços, ainda se pode achar um pequeno bando de jacarés... Mas todos fogem ligeiros com a chegada do Homem, antevendo o seu triste fim pelo mais terrível dos predadores. Somente a relutante onça ainda insiste em enfrentar a mais cruel das bestas. Só mesmo as serpentes, sorrateiras e silenciosas, para realmente afligir estes que se julgam os donos do mundo...

Mais difícil do que falar do Grande Sertão é falar das gentes do Grande Sertão. Gentes que insistem em viver e sobreviver, apesar de todas intempéries, inundações, secas... Apesar dos **Coronéis**. Gentes de todos os tipos, gentes de todo esse nosso imenso país. Porque o Homem dividiu e mapeou esta terra, mas o Grande Sertão não se divide: é um só, com toda sua riqueza e variedade. Com toda essa gente de Deus, tão sofrida e ainda assim alegre no seu viver.

Gentes que vivem por centenas de cidadezinhas e vilas espalhadas por todo Grande Sertão, muitas delas não estando em nenhum mapa. Cidadezinhas e vilas pacatas, a maioria dominada pelo poder político de um Coronel, outras esquecidas em algum recanto ignoto... Muitas tendo até os seus mistérios: uma besta lendária que ataca os mais incautos, uma alma penada que vagueia na madrugada, uma encruzilhada onde o demo espreita a espera de uma alma...

O Grande Sertão é assim: sobrenatural. Parece que cada coisa é viva ou assombrada por alguma coisa além da nossa compreensão. Talvez tudo não passe de um grande plano de Deus, tudo uma grande provação de nossa cristandade. Por isso no Grande Sertão só sobrevive mesmo o forte... E quem poderá dizer o que é verdade e o que não é neste Grande Sertão? Mas o maior terror é mesmo a opressão do povo pelos poderosos...

Embora o *Grande Sertão* tenha esse quê de eterno (parece que ele cobre o mundo quando se anda por ele), eu falo de um certo tempo. Do tempo depois do Império, quando a República ainda era jovem. Eu falo do tempo dos Coronéis. Eu falo do tempo dos **Jagunços**.

Era uma época em que só havia grandes cidades perto do litoral e, para além do *Grande Sertão*, havia ainda muita coisa por desbravar. Um novo século mal havia começado e trazia consigo muitas mudanças e progresso. Mas estas mudanças e este progresso ainda levariam muito tempo para alcançar o *Grande Sertão*...

Mas para contar melhor o que se sucedia no *Grande Sertão* desse tempo, é preciso contar sobre quem tinha o poder de vida e de morte no *Grande Sertão*, sobre esses que eram os senhores da terra: os Coronéis.

Os Coronéis

"O senhor sabe: Sertão é onde manda quem é forte, com as astúcias. Deus mesmo, quando vier, que venha armado!"

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

O poder no Grande Sertão é o poder dos Coronéis. Senhores feudais de um novo mundo, sua origem remonta ao tempo dos Regentes (quando o último Imperador ainda era muito novo para reinar), quando as várias revoltas regionais levaram à criação da Guarda Nacional.

A Guarda Nacional era composta pelos proprietários rurais e seus agregados. Foi uma forma de criar uma força militar local capaz de inibir o surgimento de revoltas no seu nascedouro e de contentar os grandes proprietários de terras dando-lhes autoridade. Coronel era o posto mais alto da Guarda Nacional. Quanto mais influente era o proprietário de terras, mais alto era o posto dele. Assim, os Barões do Império se tornaram Coronéis.

Com a República, a Guarda Nacional acaba sendo extinta, mas se mantém o uso do título de "Coronel" a quem possui grandes parcelas de poder político, econômico e terras pelo interior do país. Estes grandes proprietários rurais passam a dominar o cenário político nacional, se tornando os donos do poder no país. Nascia assim o "**Coronelismo**", uma oligarquia agrária que vai dirigir o país num poder baseado na violência, corrupção e fraude eleitoral; numa economia agrária voltada para os interesses do capital internacional. Uma sociedade patriarcal onde o voto é em aberto e não é obrigatório. Não votam os analfabetos (a maioria da população), os mendigos, os soldados, os frades e as mulheres. É comum a prática do "voto de cabresto" e do "voto de bico de pena".

O "voto de cabresto" é o controle do Coronel sobre o voto de sua "**clientela**", ordenando os aptos a votar a votarem no candidato que ele quer. "Clientela" é o conjunto de pessoas sob o domínio ou influência de um Coronel: os seus empregados, os agregados da fazenda e as pessoas das cidades mais próximas - de todos os matizes sociais - ligadas a ele ou sob sua influência por algum motivo que não o de parentesco. Como o voto é em aberto, é muito fácil para o Coronel saber se a sua clientela votou corretamente em quem ele mandou. Ele os controla assim como a um "rebanho": trás eles "sob cabresto" para votar em quem ele quer, daí o nome deste tipo de prática comum em todo Grande Sertão (e não só no Grande Sertão). As clientelas dos Coronéis são por isso chamadas de "currais eleitorais". São usados todos os tipos de artifício para garantir a lealdade da clientela ao Coronel na hora da votação: desde dar "presentes" (um pé de sapato antes do voto, o outro pé depois se votar corretamente) até serem "acompanhados" pelos jagunços do Coronel.

Com relação aos parentes já é mais tranquilo: a "**parentela**", como é comumente chamada, tem bastante fidelidade ao Coronel justamente por causa dos laços de sangue. Mas aqui é o Grande Sertão e se conhece história de traição até mesmo dentro da família, que é uma coisa sagrada: brigou com um de uma família, brigou com a família toda. É raro, mas já aconteceu e é claro que terminou em sangue...

Já o "voto de bico de pena", expressão criada pelos jornais liberais da capital do país, é a fraude grosseira das atas de votação, com o acréscimo de votos que não existem para o candidato ligado ao Coronel que manda na região. Os novos votos são acrescentados na ata no

ato de redigí-la, que é feita com pena e tinteiro, mas esses votos não aconteceram, daí o nome desse tipo de fraude eleitoral.

Os Coronéis mantêm os seus currais eleitorais com a prática do "clientelismo", o uso de favores em troca da fidelidade, daí o nome de **clientela**. Quando os favores não resolvem, usam os Jagunços... A "oposição" nada mais é do que outra facção da mesma oligarquia e do mesmo partido. Dois partidos regionais dominam a política e vão se alternando no poder: Um representa os grandes cafeicultores e o outro, os grandes pecuaristas. Os poucos e verdadeiros partidos de oposição, que na prática só existem nas capitais e cidades mais importantes do país, não tem espaço por causa da viciada "máquina" eleitoral de fraudes que domina as eleições em todo interior do país.

Os governos estaduais são, na prática, escolhidos nas convenções dos partidos regionais: é um sistema unipartidário disfarçado. A eleição é uma fachada de "democracia". Serve, em verdade, para mostrar a real dimensão da influência política local de cada Coronel em sua região e se ele está verdadeiramente alinhado com o novo governo estadual a ser eleito, ambos demonstrados pela votação em seus "currais eleitorais".

A verdadeira "disputa política" acontece no período que precede a convenção do partido com a escolha do candidato ao governo do estado (que na prática será o novo presidente do estado). Vários Coronéis migram seus apoios políticos (e os votos dos convencionais que controla) para a facção do partido que estiver na iminência de ganhar a convenção partidária. É um período de intensa intriga e manipulação política. Deve-se explicitar que não há grandes diferenças políticas ou ideológicas entre uma ou outra facção: é apenas disputa pelo poder por grupos ligados a determinadas lideranças.

Essas lideranças são os Coronéis mais poderosos e influentes do estado, que aglutinam em torno de si outros Coronéis e figuras de importância política, seus aliados. Na maioria das vezes existem laços de parentesco entre a liderança e seus seguidores. Numa mesma região pode haver dois grandes Coronéis rivais, que disputem o poder entre si e liderem, cada um, um grupo de Coronéis dessa região. Há inúmeros casos em que, esse tipo de disputa política, tornou-se uma guerra aberta sangrenta, a ponto de obrigar governos estaduais a intervirem nesses conflitos...

É muito comum que Coronéis rivais apóiem facções diferentes. Quando um perde e o outro ganha na convenção partidária, o perdedor apressa-se em fazer contatos políticos para evitar represálias do novo Governo a ser eleito, represálias essas que são prontamente solicitadas pelo rival que apoiou o novo presidente do estado. Dependendo da influência do vencedor e do perdedor, da manipulação política de ambos e do perfil do novo Governo, às vezes até tropas estaduais podem ser usadas contra o perdedor...

Quanto ao Poder Judiciário, ele é corrupto, dominado pelo poder econômico dos Coronéis e atrelado ao poder político no estado. A Lei serve para dar caráter legal à posse criminosa de terras por parte dos Coronéis. Os Juizes são marionetes a serviço do poder político. Só há justiça contra um Coronel se ele for desafeto do governo do estado e ainda assim, por pior que ele seja, nunca é uma verdadeira justiça: é apenas a Lei sendo usada no jogo pelo poder do Coronelismo.

O nosso país se tornou a "**República dos Coronéis**".

Os Jagunços

"Nenhum se lastimava, filhos do dia, acho mesmo que ninguém se dizia de dar assim. Jagunço é isso. Jagunço não se escabreia com perda nem derrota - quase que tudo para ele é o igual. Nunca vi. Pra ele a vida já está assentada: comer, beber, apreciar mulher, brigar, e o fim final."
Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

A palavra "jagunço" possui duas possíveis origens. Uma viria de "zaguncho" ou "zarguncho" que é um tipo antigo de lança ou dardo (um tipo de azagaia ou zagaia). Jagunço seria a pessoa que a empunha. A outra viria das línguas do continente natal dos negros trazidos como escravos na época colonial: "junguzu" em Quimbundo e "jagun-jagun" em Iorubá, ambas significando "soldado".

Não se sabe ao certo quando e como "jagunço" passou a significar capanga, homem de armas dos Coronéis, bandoleiro, etc... Mas já era de uso corrente no final do Segundo Império em todo Grande Sertão.

Podemos dizer que existem dois tipos de jagunços: Aqueles que estão a serviço de um Coronel e aqueles que seguem seu próprio caminho. Em todos os dois casos, jagunços andam em **Bando**. Existe uma profunda camaradagem entre membros de um mesmo Bando. No caso de estarem a serviço de um Coronel, este é o supremo juiz de todas as contendas, embora sempre haja um **Chefe do Bando**, o homem de confiança do Coronel. A autoridade do Coronel torna o Bando a seu serviço praticamente uma tropa. E o Coronel tem sempre a palavra final em tudo... E sua palavra é lei e não se discute isso.

Mas existem aqueles que resolveram seguir seu próprio caminho... Muitas vezes por serem simplesmente bandidos comuns. Outras vezes, porque a vida não deu outra escolha a eles. E, muitas vezes, por uma questão de sobrevivência, por estarem jurados de morte, por terem desafiado o poder de um Coronel.

Ou seja, no fundo tem até uma variedade entre os jagunços, indo do capanga, passando pelo bandoleiro mais perverso, até o herói ou anti-herói de folhetim. Se o sertanejo é antes de tudo um forte, os jagunços são os "leões" do Grande Sertão.

Aqueles que seguem seu próprio caminho também possuem seu Chefe de Bando, mas há uma variedade de maneiras em como um deles se torna o Chefe. Alguns são escolhidos de comum acordo pelo Bando. Outros possuem tanto respeito, seja por sua coragem, sua sabedoria ou seu carisma, que se tornam naturalmente o Chefe. Tem aqueles Bandos em que o Chefe é simplesmente o mais velho ou o mais experiente. E tem aqueles em que o Chefe se impõe pela força, mas estes nunca realmente possuem a verdadeira admiração que um Chefe de Bando deve ter de seus homens. Normalmente, a palavra final de um Chefe é a palavra final sobre uma questão.

Difícilmente membros de um mesmo Bando brigam entre si. Podem até discutir asperamente, mas normalmente não chegam às vias de fato. E, conforme disse, se tem uma pendência, o Chefe do Bando resolve se os envolvidos não chegarem a um acordo. Isto porque, aqui no Grande Sertão, normalmente não se briga com os punhos: aqui uma briga se resolve na faca ou na bala. É como se diz, "em Homem não se bate: mata...". Por isso a jagunçada de um mesmo bando evita de brigar entre si: briga no Grande Sertão acaba em sangue.

De modo geral, o sertanejo é um cabra sossegado, que dá um boi pra não começar uma briga: ele nunca briga por coisa boba. Mas ele também dá uma boiada pra acabar com ela e da pior maneira possível. É como se diz em todo Grande Sertão: "se puxou o punhal, tem que sangrar"...

Se tem mulher num Bando de jagunço? Num é incomum não. Tem muita mulher por aí que preferiu pegar em armas do que virar quenga, por exemplo. Tem até mulher que é Chefe de Bando, que nem foi aquela famosa Dona Maria, lá da Serra dos Padres. Elas são respeitadas e tratadas iguais a qualquer outro membro. Muitas atiram e lutam melhor que muito cabra macho por aí. Tem também aquelas que acompanham um bando fazendo outras tarefas, como cuidar dos ferimentos e dar um calor feminino em cada acampamento: são aquelas que são as companheiras ou mesmo esposas dos membros de um bando. Ajuda muito no moral de um Bando ter uma mão de mulher no fazer da comida ou no cerzir de uma roupa...

Como os jagunços se vestem? Não muito diferente do sertanejo não. O mesmo tipo de roupa simples, porém com mais variedade, alguns até com certo luxo - principalmente se o Bando for dado a assaltos nas estradas - por causa de um ou outro ganho extra. Sempre um chapéu e uma capa de viagem que faz às vezes de cobertor quando o cabra tem que dormir sobre o cavalo ou ficar de guarda. Comum também é um gibão de couro, pois muito jagunço já tocou uma boiada na vida e ainda mantêm os hábitos de vaqueiro ou por gosto mesmo. Nos pés as alpercatas de sertanejo ou então botinas para aqueles tiveram sorte e acharam alguma vítima rica com o pé igual ou juntaram dinheiro e compraram uma em algum empório grande por aí... De resto, os mesmos apetrechos de qualquer viajante do Grande Sertão. Isto inclui um facão (ou mais lâminas) e armas de fogo. De diferente, muita munição, o máximo que puder carregar.

E o que faz um Bando de Jagunços que segue seu próprio caminho? Simples, sobrevive. Sobrevive aos desafios do Grande Sertão, ao poder dos Coronéis e as perseguições dos soldados do Governo.

Os soldados... Quando um Bando de Jagunços faz muitas façanhas e viram heróis do povo, acabam atraindo a ira de muitos Coronéis. Quando a cabrada dos Coronéis não consegue dar conta deles, aí os Coronéis chamam as forças do Governo para caçar este bando.

Captura, volante, não importa o nome da tropa do Governo: o medo é o mesmo. Com suas atrocidades e truculências, os soldados põem mais medo nos sertanejos do que qualquer Bando. Porque os jagunços dos Coronéis só usam da força com os sertanejos quando consideram que é necessário (ou quando o Coronel manda), ao contrário dos soldados cuja prática comum é a opressão e a tortura. Já os Bandos que seguem seus próprios caminhos, normalmente não maltratam a gente humilde e necessitada do Grande Sertão, porque, em última instância, é dessa gente que eles vieram...

Um Bando que segue seu próprio caminho vive normalmente uma vida errante. Um ou outro tem esconderijo fixo, normalmente não muito longe da região onde "atuam". Alguns, muitas vezes, são contratados por um Coronel para fazer algum serviço que ele não queira os seus homens envolvidos ou que necessite de mais gente armada do que ele tem (uma guerra aberta contra outro Coronel, por exemplo) e depois o Bando cai novamente na estrada.

No fundo, todo jagunço sonha um dia largar esta vida. Viver o suficiente para juntar uma reserva, comprar uma terrinha, arranjar uma mulher carinhosa, ter filhos... Sem ter que pensar se amanhã vai estar vivo. Mas também sem nunca mais ter que baixar cabeça pra Coronel nenhum!

As Fazendas

*"Porque gado a gente marca
Tange, ferra, engorda e mata
Mas com gente é diferente..."*

Geraldo Vandré e Téo de Barros, da música "Disparada"

A fazenda é o "feudo", o pequeno reino de um Coronel. Nessa época em que eles dominavam o país, a grande maioria das fazendas não tinha cerca para delimitar seus limites não. As gentes toda de um lugar sabiam onde começava e onde terminava as terras de determinado Coronel. Os Coronéis é que nunca se contentavam muito com o que tinham: pra que por cerca se eles com certeza vão engordar as terras deles, grilando ou tomando à força as terras alheias?

Grilagem é a tomada de terras alheias mediante falsas escrituras de propriedade, prática comum dos Coronéis, uma vez que a maioria deles controla cartórios, tabeliões e mesmo juízes, seja por influência política, intimidação ou mesmo suborno. Quando o verdadeiro dono não sai das terras por força da grilagem, sai pela força das armas da jagunçada de um Coronel...

Toda fazenda no Grande Sertão tem quase as mesmas coisas: A Casa Grande, a casa do Capataz, a horta da cozinha da Casa Grande, o pomar da fazenda, a bomba d'água manual, os estábulos, as moradias dos empregados, pelo menos um curral para as vacas leiteiras... O diferente está no que principalmente a fazenda produz. Se gado, muito curral e pastagem. Se café, plantações, armazéns para ensacar e guardar a colheita e às vezes uma área de secagem com uma pequena torrefação. Mais para o nordeste ainda se encontra algumas de produção canavieira, com seus engenhos. E é claro, na região do Recôncavo, o cacau... São comuns também as fazendas com produção mista, principalmente as de gado e cana-de-açúcar. Embora estejamos vivendo em um início de século cheio de avanços, a produção agrícola nas fazendas do Grande Sertão ainda é feita com as mesmas técnicas do século passado, uma produção arcaica, baseada na exploração pura do trabalho humano...

A Casa Grande, termo usado desde a época da colonização do país, é a sede da fazenda, a casa do dono, o "castelo" de um Coronel. Grande e espaçosa, de vários cômodos, para acomodar e receber a parentela e demais aliados políticos.

O Capataz é o chefe dos empregados, o administrador da rotina da fazenda e, na maioria das vezes, também é o Chefe do Bando de Jagunços do Coronel. Tem sua própria casa, um pouco melhor que as dos outros empregados.

É comum haver dentro da fazenda um pequeno armazém de compras explorado pelo Coronel, onde os empregados da fazenda fazem suas "compras" básicas (eles pegam o que precisam e são descontados no "salário"). Muitos deles eram antigas feitorias, casa do feitor de escravos no tempo do Império e da escravidão. Comum também é as fazendas terem uma capela.

Ou seja, a fazenda de um Coronel não é muito distinta das fazendas do tempo do Império, do tempo da escravidão. O que muda é que, em vez de senzala, existem pequenas casinhas dos empregados da fazenda, "da gente de Coronel fulano de tal", como se diz pelo

Grande Sertão. Porque aqui os empregados de um Coronel não são como nas cidades grandes. Aqui eles são mais que escravos e menos do que cidadãos. Grande parte não recebe nem sequer um salário de verdade: um empregado de fazenda trabalha para pagar o teto onde mora, a comida que come, a roupa que veste e outras coisas mais que ele "compra" no armazém da fazenda. Tudo "cedido de bom grado" pelo Coronel a qual servem, que é senhor das suas vidas e das suas mortes. Os que ganham realmente alguma coisa (o que sobra do "salário" depois dos descontos das "compras" no armazém da fazenda), ganham no máximo alguns tostões por mês, que juntam para depois gastar em algum luxo na cidade ou vila mais próxima da fazenda...

Numa condição melhor estão os Jagunços de uma fazenda. Grande parte dele, quando não são necessárias as suas habilidades nas armas, fazem o trabalho mais próximo da Casa Grande ou tocam o gado (muito jagunço é vaqueiro e muito vaqueiro desse Grande Sertão acabou um dia pegando em armas e se tornando jagunço por necessidade). Mas ganham mais que um empregado comum da fazenda e possuem certa autonomia. Têm até Coronel que empresaria seus "meninos", alugando os serviços de matador deles para algum aliado mais distante que necessite...

A rotina na fazenda começa cedo, antes do sol se levantar, com o primeiro cantar do galo e às vezes antes. As empregadas da Casa Grande vão buscar leite fresco da melhor vaca leiteira, o pessoal da lavoura toma o café e vai para o roçado, a vaqueirama leva o rebanho para o pasto... Quando o sol enfim nasce, a fazenda já está desperta e funcionando. Só os patrões ainda usufruem o aconchego dos lençóis...

Depois, com o sol a pino, tem a parada para o rancho: comida e um pequeno descanso. Para depois continuar trabalhando até o sol anunciar que vai se deitar... Se os empregados da Casa Grande não têm o arder do sol no rosto, em compensação continuam até depois do poente, até depois do jantar, ainda servindo o Coronel e sua família.

E o que faz um Coronel e sua família no cotidiano da fazenda? Eles reinam. Quando não vai à cidade que é a sede do município onde fica a fazenda ou quando não está viajando para a capital do estado para algum contato político importante, um Coronel fica na sua fazenda, supervisionando o trabalho, fazendo contabilidade, recebendo a clientela política e os aliados. Sua esposa é a grande senhora que governa a Casa Grande e os empregados que trabalham no serviço mais doméstico. Os filhos, se pequenos, recebem aulas de professores em casa até terem idade para irem estudar na capital. As mulheres farão casamentos de importância política e os homens irão substituir o pai e manter a força política da família: o mais velho será o novo Coronel, outro será padre para se tornar bispo, outro será deputado para manter a influência da família na capital, outro ficará com uma outra fazenda menor se tornando também um Coronel e assim por diante... Porque no fundo, esse nosso país, ele é um grande negócio de família!

As Cidades

"No sertão até enterro simples é festa."

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

Embora vida de jagunço seja na maior parte do tempo vivida na estrada, pelos ermos do Grande Sertão - ou em prontidão na fazenda de um Coronel - a jagunçada gosta mesmo é de cidade. Não importa o tamanho, se um vilarejo feito de meia rua, ou se uma cidade que possa já ser chamada assim: é nelas que os jagunços gostam de gastar seu tempo e seus tostões. Mas já repararam que toda cidade deste Grande Sertão a fora é parecida?

Toda cidade tem pelo menos uma igreja que, ou fica de frente para uma pequena praça, largo ou coreto (nas maiores tem um largo, com praça aonde fica o coreto); ou simplesmente fica no final da rua principal, que muitas vezes é a única rua da cidade. Na maior parte destas cidades do Grande Sertão, as ruas são de terra batida. Somente nas mais prósperas vai se encontrar calçamento nas ruas (feito de paralelepípedo), iluminação elétrica, água encanada e esgoto. Coisas de cidade grande...

Toda cidadezinha, por menor que seja, tem pelo menos uma "venda". As vendas ficam em casas com duas ou três portas coloniais, com mesas e cadeiras para freguesia da cidade, dos arredores e de fora poderem sentar e tomar umas. É nelas que a jagunçada pode molhar o beijo numa branquinha, comprar mantimento de viagem e jogar um carteadado. Nas vendas maiores pode-se conseguir munição, mas é só nos grandes empórios que se consegue comprar uma arma nova, tomando cuidado para não chamar muita atenção das autoridades locais.

Pois, se a cidade é sede de município, ela com certeza tem um **Intendente** que é homem de confiança do Coronel que manda na região (quando não é ele próprio o Intendente) e o **Delegado** do município, na maioria das vezes, também está no bolso de quem realmente manda. Mas, sendo ou não pau-mandado de alguém, tendo ou não um efetivo de soldados de respeito, um Delegado sempre pode representar problemas para um Bando de Jagunço... Felizmente só nos municípios maiores do Grande Sertão tem delegacia e delegado. Muitos Coronéis preferem apenas eles como única autoridade.

Nas cidades em crescimento, onde existe um comércio grande de algum tipo (como o de gado), é comum se ter uma (às vezes até mais de uma) pensão familiar onde se pode comer e ter estadia. Mas jagunço não fica em pensão de família. A jagunçada, quando pára numa cidade, fica mesmo é nas casas de mulher-dama, nas pensões-de-mulher, nos cabarés: Os bordéis são as "hospedarias" dos jagunços. E, por menor que seja a cidade, sempre tem uma casa de quenga. Nem que seja a casa de uma viúva que tenha acabado de se perder...

Os bordéis são uma mistura de hospedaria com um pequeno cabaré. É um lugar para o jagunço tomar um banho e dormir num colchão de verdade, embalado por um chamego bem gostoso. Nos melhores, tem música, dança, comida, bebida e mulher, é claro. E precisa de mais para ser o paraíso da jagunçada aqui na terra? Normalmente a música é fornecida por um Regional ou um trio sanfona-triângulo-zabumba, mas tem bordel nas cidades mais prósperas que tem até conjunto com piano!

É assim em todo Grande Sertão: se tiver cidade, tem igreja e tem bordel. A casa de Deus e a casa do pecado.

Falando em Deus, já viram como tem cidade com nome de santo ou santa por este Grande Sertão afora? Quase toda cidade tem sempre um padroeiro, um santo ou santa que protege a cidade. Dá mais garantia contra as coisas do demo, Virgem Santa!...

E sempre tem uma festa para este padroeiro da cidade, no dia dele. Nas mais modestas é só uma procissãozinha e uma missa mais caprichada. Mas em algumas, é uma grande festança, daquelas de atrair gente de todas as cidades próximas. Tem festa que atrai até político importante, da capital do estado! É claro que isto depende do prestígio que tiver o Coronel que manda na região...

Nestas festas tem arrasta-pé de noite na praça da cidade, barraquinhas com muita comida e bebida, artista mambembe fazendo proezas... Algumas vezes aparece até um pequeno Circo, desses que de vez em quando vagam pelo Grande Sertão, indo em busca das cidades mais prósperas.

E é claro que a jagunçada não perde estas festas! Como todo sertanejo, eles tomam banho, passam uma água de cheiro, põem suas melhores roupas (as roupas de domingo, as de ir à missa) e vão se divertir... É claro que os mais procurados levam sempre uma arma, por precaução. E às vezes a festança termina em confusão, em tiro... Mas isso faz parte do viver destas cidades do Grande Sertão.

O que se conta, o que se diz...

"Sabe o senhor: Sertão é onde o pensamento da gente se forma mais forte do que o poder do lugar."

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

Já viram Assombração? E Mula-sem-cabeça? Não acreditam em nada disto? Então é porque não andaram pelo Grande Sertão... Pois eu lhes digo: isto tudo existe de verdade...

A cada dia se conta e se diz mais coisa pelas vastidões do Grande Sertão e o sertanejo respeita isto tudo, porque ele sabe que existe, mesmo que ele tenha a sorte de viver toda vida dele sem nunca vislumbrar um desses mistérios ou criaturas. Eles não precisam ver para acreditar, pois sentem um calafrio na espinha quando falam sobre essas coisas...

Pra felicidade do sertanejo, se existem essas coisas terríveis por aí pelo Grande Sertão, também existe a palavra de Deus para proteger ele, seja pela sabedoria popular das Benzedadeiras, seja pelo poder da fé de alguns Padres e Beatos.

"Beato" significa bem-aventurado ou aquele que recebeu a beatificação do Papa. A beatificação é uma cerimônia em que o Papa declara uma pessoa já falecida merecedora, devido às suas virtudes, de entrar no rol dos "bem-aventurados". A pessoa passa a poder ser oficialmente cultuada, mas com determinadas restrições. Popularmente aqui no país, "beato" virou sinônimo de qualquer pessoa muito religiosa.

Nos tempos do Império, tornou-se comum por todo Grande Sertão chamar de beato qualquer pessoa leiga (não ordenada pela Igreja) muito religiosa, normalmente adepta das práticas religiosas populares e que sai pelo interior do país fazendo pregações, arrastando atrás de si seguidores. Contam, aliás, que tem Beato que já fez rio caudaloso se abrir que nem Moisés fez com o mar. E tem aquele Beato que criou uma cidade no meio do agreste, que tem um exército de seguidores e esta desafiando o poder da República...

Mas também tem feitiçaria... Existem Bruxos e Bruxas. Dizem que nem todos são maus, que é uma sabedoria mais antiga que a das Benzedadeiras, a sabedoria ancestral do velho continente de onde veio o homem branco para cá. Mas quem vai querer tirar a prova?

E o Coisa Ruim? Este parece que espreita em cada sombra do Grande Sertão, só aguardando o momento de fazer uma alma cristã cair em tentação, para comprá-la... Contam que os Cantadores (Repentistas, Violeiros, etc...) são os que mais vendem suas almas, só para conseguir mestria na viola. Dizem que à meia-noite eles vão para os cemitérios e lá eles selam seus acordos com o Chifrudo, fazendo suas simpatias e a partir daí passam a tirar música das 10 cordas como nunca fizeram. Contam que com sua música fazem proezas...

Têm outros que, dizem, também possuem pactos com o Cão. Um dos mais falados é José das Almas, Matador de Jagunço. Dizem que ninguém consegue matar ele, que tem corpo

fechado. Não se sabe de onde ele veio, nem como aparece. Contam que vem ajudar alguém muito necessitado, que sofreu alguma crueldade por parte de algum Bando de Jagunço. Ele sozinho já matou mais de 10 Bandos de Jagunço, inclusive já matou até uns 3 Coronéis!

Mas, quem realmente resolveu desafiar o poder dos Coronéis foi Tião Mattos, grande chefe de jagunçada, que está arregimentando um Exército de Jagunços para enfrentar as forças que o Governo enviar...

Personagens

"Eu queria assustar o Tonho. Nunca se viu mulher resistindo à força contra soldado. Mulher, pra homem como ele, só serve pra dar faniquito. Pois, comigo eles vão ver. E se eu sinto que perco a parada, vou-me embora com os meus homens, mas me retiro atirando. E deixo um estrago feio atrás de mim. Vou procurar as terras da Serra dos Padres - e lá pode ser para mim outro começo de vida. Mas garantida com os meus cabras. Pra ninguém mais querer botar o pé no meu pescoço; ou me enforcar num armador de rede. Quem pensou nisso já morreu".

Rachel de Queiroz, "Memorial de Maria Moura"

Exemplo de Criação

"Eu queria ter força. Eu queria ter fama. Eu queria me vingar. Eu queria que muita gente soubesse quem era Maria Moura."

Rachel de Queiroz, "Memorial de Maria Moura"

Como a maioria dos personagens de GURPS, o nosso também será criado com 100 pontos. Mas antes de mais, precisamos criar uma história para ele.

Nosso personagem se chama Antônio da Cunha, chefe de um bando de Jagunços. O pai de Antônio era jagunço de um poderoso Coronel e ele casou com a filha de um dos empregados da fazenda desse Coronel, a mãe de Antônio que, infelizmente, morreu no parto. Antônio, a contragosto do pai, acabou aprendendo o uso das armas e também foi se tornando jagunço. Quando o pai morreu, tomando um tiro que era para o Coronel, Antônio resolveu seguir seu próprio caminho e não servir mais a nenhum Coronel: se for para morrer de tiro, que seja um tiro destinado a ele e não levar a bala que é para outro. Alguns anos depois formou o seu próprio bando.

Consultando a lista de tipos de personagem, vemos que é preciso pagar 30 pontos para ser um chefe de um Bando de Jagunços. Esses pontos são descontados do total de 100 pontos.

Depois de anotarmos numa planilha todas as Vantagens, Desvantagens e Perícias do Chefe de Bando, usamos os 70 pontos restantes para "comprar" os Atributos.

Antônio Cunha não precisa ser muito forte, mas um pouco de força é muito bem-vinda na perigosa vida de jagunço. Então gastaremos 10 pontos para termos uma Força igual a 11.

Força (ST) = 11

Para atirar bem, a Destreza é fundamental. Vamos gastar 30 pontos para deixá-lo com uma Destreza notadamente acima do normal, o que daria Destreza igual a 13.

Destreza (DX) = 13

É preciso um pouco de astúcia para sobreviver aos perigos do Grande Sertão. Vamos deixar Antônio com a Inteligência um pouco acima da média, gastando 10 pontos para ele ter Inteligência igual a 11.

Inteligência (IQ) = 11

Gastaremos 20 pontos em Vitalidade, pois a vida de jagunço exige uma grande resistência, o que nos dará Vitalidade igual a 12.

Vitalidade (HT) = 12

Bem, já gastamos todos os 70 pontos. Como já sabemos o valor dos Atributos, podemos calcular o NH das perícias de Antônio. Acompanhe o quadro a seguir:

<i>Perícia</i>	<i>fórmula</i>	<i>cálculo</i>	<i>NH</i>
Revólver	DX+1	13+1	14
Fuzil	DX+2	13+1	15
Faca/Facão	DX+2	13+2	15
Cavalgar	DX	13	13
Conhecimento do Terreno	IQ	11	11
Furtividade	DX-1	12	12
Intimidação	IQ	11	11
Liderança	IQ	11	11
Sobrevivência	IQ-1	11-1	10
Tática	IQ-1	11-1	10

Depois disso podemos escolher até cinco Peculiaridades para Antônio. Elas devem ser características marcantes que ajudem a criar uma personalidade única para o nosso personagem. Estas, por exemplo:

Antônio gosta de mascar fumo, está sempre acariciando o cabo de seu revólver, coça a barba de modo nervoso quando está pensando em alguma coisa, "conversa" com cavalos e tem predileção pelo som do pássaro bem-te-vi para usar como sinal.

Com essas cinco Peculiaridades ganhamos 5 pontos adicionais que podem ser usados mais tarde para aumentar o NH de alguma Perícia ou até mesmo comprar uma Perícia nova. Eles

são anotados no espaço no alto à direita da Planilha, junto com outros pontos porventura houvessem sobrado da parte inicial da construção do personagem.

Agora calculamos a Velocidade Básica (DX+HT dividido por 4), ou seja: $(13+12)/4$, que é igual a 6,25 (o valor da Esquiva é 6+1 da vantagem Reflexos de Combate, ou seja, 7) e o Dano Básico, que será 1D-1 de GDP e 1D+1 de Bal, para uma Força igual a 11.

Depois disso, falta anotarmos o equipamento do personagem, isto é, suas armas, armaduras e objetos pessoais.

Antônio não tem luxo, nem a vida de jagunço permite ter. Seu maior "tesouro" são as suas armas, adquiridas nas jagunçagens da vida, que são um revólver e um fuzil, com munição para 30 tiros para cada arma, além de um facão. Por cima das roupas de verão que usa, ele veste um gibão de couro e a grossa capa de viagem, que lhe dão 3 (1 do gibão + 2 da capa) de Defesa Passiva (DP) e 1 de Resistência de Dano (RD), que anotamos na planilha.

Consultando a Tabela de Dano de Armas, vemos que o valor de dano de um facão é GDP e Bal-1. Substituindo os valores de Dano Básico de Antônio (1D-1 de GDP e 1D+1 de Bal), teremos 1D-1 de GDP e 1D de Bal. As armas de fogo fazem apenas dano de GDP e por isso anotamos apenas um valor para cada uma delas (2D-1 para o revólver e 6D+1 para o fuzil).

É preciso também anotar o valor de dano para socos e chutes. Antônio teria 1D-3 para socos e 1D-1 para chutes. Anote isso abaixo do dano de armas.

Regras e Tabelas

Tabela de Dano de Armas

Arma	Dano	TR	Prec.	Tiros	CdT	
Espingarda 12g	2D+2	-	12	5	2	2
Faca	GDP-1	Bal-2	-	-	-	-
Facão	GDP	Bal-1	-	-	-	-
Fuzil	3D+1	-	14	10	10	1
Lança (Zagaia)	GDP+2	-	-	-	-	-
Machadinha	-	Bal+2	-	-	-	-
Machado	-	Bal+3	-	-	-	-

Porrete	-	Bal+2	-	-	-	-
Revólver cal.38	2D-1	-	10	2	6	3
Rifle Winchester	3D-1	-	13	8	6	2

Tabela de Armaduras

Tipo	DP	RD
Roupa de verão	-	-
Roupa de inverno	-	1
Gibão de couro	1	1
Capa de viagem*	2	-

**A DP da Capa de viagem pode ser somada à DP de outra armadura.*

Tipos de Personagens

*"Éramos nós e os cavalos
Feitos do mesmo feitio
Vindos de todos os lados
E sobre eles sangrentos
Seus cavaleiros sombrios..."*

Paulo César Pinheiro, da música "Desafio"

Jagunço (custo: 20 pontos)

"É melhor largar logo essa arma que eu tenho um comichão danado nesse dedo que tá no gatilho..."

Vantagens: Força de Vontade +1, Prontidão +1 e Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra (-5 pontos), Reputação -1 (Jagunço, o tempo todo e por todas as pessoas) e Senso do Dever com o Bando (-5 pontos).

Perícias: Arma de Fogo (fuzil) à DX+2, Arma de Mão (faca) à DX+1, Cavalgar à DX-1, Conhecimento do Terreno à IQ, Furtividade à DX-1, Intimidação à IQ-1 e Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ-1.

Jagunço Veterano (custo: 25 pontos)

"Tá vendo essa cicatriz menino? É isso que a gente ganha depois de alguns anos nessa vida, quando se tem sorte. Senão ganha mesmo é uma cova rasa em beira de estrada..."

Vantagens: Força de Vontade +1, Prontidão +2 e Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra (-5 pontos), Reputação -2 (Jagunço, o tempo todo e por todas as pessoas), Senso do Dever com o Bando (-5 pontos) e Teimosia.

Perícias: Arma de Fogo (revólver) à DX, Arma de Fogo (fuzil) à DX+2, Arma de Mão (faca) à DX+2, Cavalgar à DX, Conhecimento do Terreno à IQ+1, Furtividade à DX, Intimidação à IQ, Primeiros Socorros à IQ, Rastreamento à IQ-1 e Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ.

Chefe de Bando (custo: 30 pontos)

"Eu quero pelo menos um vivo! Quero saber porque tá tendo essa revoada de polícia por essas bandas..."

Vantagens: Carisma +1, Força de Vontade +1, Hipoalergia, Prontidão +1 e Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra (-5 pontos), Excesso de Confiança, Reputação -2 (Chefe de Bando, o tempo todo e por todas as pessoas) e Senso do Dever com o Bando (-5 pontos).

Perícias: Arma de Fogo (revólver) à DX+1, Arma de Fogo (fuzil) à DX+2, Arma de Mão (faca) à DX+2, Cavalgar à DX, Conhecimento do Terreno à IQ, Furtividade à DX-1, Intimidação à IQ, Liderança à IQ, Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ-1 e Tática à IQ-1.

Mateiro (custo: 25 pontos)

"Tá muito silencioso. Tem alguma coisa diferente aí dentro dessa mata..."

Vantagens: Prontidão +1 e Senso de Direção.

Desvantagens: Compulsão (Caçar: -5 pontos).

Perícias: Armadilhas à IQ, Arma de Fogo (fuzil) à DX+1, Arma de Mão (faca) à DX+1, Conhecimento do Terreno à IQ+1, Furtividade à DX, Naturalista à IQ-1, Rastreamento à IQ+1 e Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ+1.

Vaqueiro (custo: 20 pontos)

"Eu prefiro cuidar da boiada, mas se o Coronel precisar eu tenho a minha própria arma..."

Vantagens: Empatia com Animais e Senso de Direção.

Desvantagens: Excesso de Confiança e Senso do Dever com outros vaqueiros (-5 pontos).

Perícias: Adestramento de Animais à IQ, Arma de Fogo (fuzil) à DX+1, Arma de Mão (faca) à DX+1, Canto à HT, Cavalgar à DX+1, Conhecimento do Terreno à IQ+1, Ferreiro à IQ, Laço à DX+1, Rastreamento à IQ e Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ.

Velhaco (custo: 30 pontos)

"Aposto com você que eu consigo fazer uma sopa de pedra!"

Vantagens: Carisma +2, Semi-alfabetizado e Ultraflexibilidade das Juntas.

Desvantagens: Avareza e Cobiça.

Perícias: Arma de Fogo (revólver) à DX, Arma de Mão (faca) à DX+1, Arremesso de Faca à DX+1, Arrombamento à IQ-1, Comércio à IQ, Corrida à HT-2, Dança à DX-1, Disfarce à IQ-1, Dissimulação à IQ+1, Escalada à DX-1, Fuga à DX-1, Furtividade à DX+1, Jogo à IQ, Lábria à IQ+1, Manha à IQ, Ocultamento à DX e Punga à DX-1.

Coronel (custo: 40 pontos)

"Eu não quero mais desculpas! Eu quero aquela gentinha fora daquelas terras hoje!"

Vantagens: Alfabetizado, Carisma +1, Reputação +1 (Coronel, o tempo todo e por todas as pessoas), Riqueza: Rico (20 pontos) e Status 3 (10 pontos).

Desvantagens: Cobiça, Fanfarronice, Mau Humor e Teimosia.

Perícias: Adestramento de Animais à IQ-1, Arma de Fogo (revólver) à DX+1, Arma de Fogo (fuzil) à DX, Arma de Mão (faca) à DX, Cavalgar à DX+1, Comércio à IQ+1, Conhecimento do Terreno à IQ, Dança à DX-1, Diplomacia à IQ, Dissimulação à IQ-1, Intimidação à IQ+1, Jurisprudência à IQ-1, Lábria à IQ-1, Liderança à IQ-1 e Política à IQ.

Tenente da Polícia (custo: 40 pontos)

"Jagunço bom é jagunço morto!"

Vantagens: Hierarquia Militar +3, Poderes Legais (10 pontos) e Reflexos de Combate.

Desvantagens: Dever (-15 pontos) e Reputação -1 (Cruel, o tempo todo e por todas as pessoas).

Perícias: Arma de Fogo (revólver) à DX+2, Arma de Fogo (fuzil) à DX+1, Arma de Mão (faca) à DX, Briga à DX, Cavalgar à DX, Conhecimento do Terreno à IQ, Interrogatório à IQ, Intimidação à IQ, Liderança à IQ, Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ-1 e Tática à IQ-1.

Soldado da Polícia (custo: 15 pontos)

"Num é nada pessoal não, moço, mas o Tenente mandou..."

Vantagens: Prontidão +1 e Reflexos de Combate.

Desvantagens: Dever (-15 pontos) e Reputação -1 (Cruel, o tempo todo e por todas as pessoas).

Perícias: Arma de Fogo (revólver) à DX, Arma de Fogo (fuzil) à DX+2, Arma de Mão (faca) à DX+1, Briga à DX, Conhecimento do Terreno à IQ, Furtividade à DX-1, Interrogatório à IQ, Intimidação à IQ-1 e Sobrevivência (no Grande Sertão) à IQ.

Beato (custo: 30 pontos)

"O Altíssimo me enviou uma visão: o Cão vai estar no caminho de vocês. É a vontade de Deus que eu siga com vocês para proteger suas almas!..."

Vantagens: Alfabetizado, Aptidão Mágica 2, Carisma +1 e Empatia.

Desvantagens: Fanatismo (-15 pontos), Pacifismo (Autodefesa: -15 pontos) e Voto (Castidade: -10 pontos e Pobreza: -5 pontos).

Perícias: Canto à HT, Conhecimento do Terreno à IQ, Diplomacia à IQ-1, Língua (Latim) à IQ-1, Naturalista à IQ-1, Ocultismo à IQ-1, Primeiros Socorros à IQ, Sobrevivência à IQ-1, Teologia à IQ-1, Trovador à IQ+1 e 5 pontos em magias.

Cantador (custo: 30 pontos)

"É preciso mais do que talento para se fazer certas proezas com a viola..."

Vantagens: Aptidão Mágica 1, Carisma +1, Talento Musical +5 e Voz Melodiosa.

Desvantagens: Compulsão (tocar a viola: -5 pontos), Excesso de Confiança e Luxúria.

Perícias: Arma de Fogo (revólver) à DX, Arma de Mão (faca) à DX, Canto à HT+1, Conhecimento do Terreno à IQ, Dissimulação à IQ-1, Furtividade à DX-1, Instrumento Musical (viola) à IQ, Lábia à IQ-1, Ocultismo à IQ-1, Poesia à IQ, Sex Appeal à HT-1, Trovador à IQ+1 e 5 pontos em magias.

Bruxo (custo: 30 pontos)

"Tem coisa que é preciso mais do que bala para a gente poder matar..."

Vantagens: Alfabetizado e Aptidão Mágica 2.

Desvantagens: Segredo (Bruxo, possível morte: -30 pontos)

Perícias: Arma de Mão (faca) à DX+1, Dissimulação à IQ, Furtividade à DX-1, Lábria à IQ, Naturalismo à IQ, Ocultismo à IQ+1 e 10 pontos em magias.

Sobrenatural

"Ficar calado é que é falar nos mortos..."

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

Magia

"E, mesmo, quem de si de ser jagunço se entrete, já é por alguma competência entrante do demônio."

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

No universo sobrenatural e mítico de "*Terra de Jagunços*", a Magia existe sob muitas formas e se manifesta de várias maneiras. Existem vários Cantadores/Violeiros, Beatos, Benzedeiros, alguns Padres e mesmo Bruxos fazendo proezas por todo Grande Sertão. Para se criar um personagem que usa Magia é necessário comprar pelo menos um nível da Vantagem Aptidão Mágica.

Existem basicamente três formas de Magia: a magia da Música Sobrenatural dos Cantadores/Violeiros, a Magia da Fé dos Escolhidos por Deus e a Bruxaria, a magia ancestral oriunda das tradições do Velho Continente. Para qualquer uma das três formas é obrigatório o personagem ter pelo menos um nível da Vantagem Aptidão Mágica.

A Música Sobrenatural é a forma de magia de Cantadores, Violeiros e Repentistas (poetas que compõem música com versos de improviso, repentistas). Contam que eles adquirem mestria na viola e a capacidade de fazer proezas com ela, após fazerem uma "simpatia" à meia-noite em um cemitério. Uns dizem que são dádivas dos espíritos, outros, que é pacto com o Cão. Por mais que sejam vistos com desconfiança por algumas pessoas de fé, o fato é que eles sempre caem no gosto das pessoas. Para um personagem usar as magias oriundas da Música Sobrenatural, é necessário ele tocar a viola, senão a magia não acontece. A vantagem é que ele não precisa seguir os Dogmas da fé como os Escolhidos por Deus e nem precisa encontrar um outro Bruxo ou os escritos dele para poder aprender novas magias: com o tempo o adepto da Música Sobrenatural vai desenvolvendo novos poderes, sem precisar de aprendizagem.

A Magia da Fé ou Poder Divino é a forma de magia de Beatos, Benzedeiros e de alguns Padres que possuem a verdadeira fé e são assim os Escolhidos de Deus. Normalmente tais poderes - muitas vezes chamados de "milagres" - só se manifestam após alguma epifania, o que sempre muda drasticamente a vida do Escolhido: de alguma forma a pessoa passa a ser reconhecida por todos como tal. Assim como a Música Sobrenatural, a Magia da Fé não é ensinada: ela apenas se manifesta quando é necessária. O Escolhido vai, com o tempo, sendo capaz de realizar cada vez mais proezas em nome do Altíssimo. Contudo, uma pessoa santa, deve se ater aos Dogmas, seguir fielmente os preceitos de Deus e jamais usar os poderes concedidos por ele de modo leviano, ou então perderá a graça concedida pelo Senhor.

Bruxaria é como chamam a magia ancestral do Velho Continente, que veio para o país no tempo da colonização, quando vários Bruxos e Bruxas vieram de lá para cá, fugindo da Inquisição da Igreja. Devido justamente a essa perseguição e ao medo, a Bruxaria se tornou rara, sendo praticamente uma tradição familiar passada de geração para geração: um segredo de família e assim ela tem se perpetuado até o nosso tempo. Ela é a antiga sabedoria dos ancestrais do Homem, do tempo em que o Homem era uno com a terra. Muitos Bruxos dizem que o conhecimento de ervas e plantas das Benzedeadas, na verdade é uma versão cristã do mesmo conhecimento básico que originou a Bruxaria no Velho Continente. Ao contrário da Música Sobrenatural e da Magia da Fé, a Bruxaria precisa ser aprendida (embora alguns dons se manifestem espontaneamente). Um Bruxo tem acesso a um número limitado de magias, apenas aquelas que sua tradição familiar conseguiu preservar. Mas ele pode aprender outras magias com outro Bruxo ou pelos escritos de um, o que normalmente é muito difícil de se conseguir em ambos os casos. Como todo conhecimento, a Bruxaria é uma ferramenta: não é necessariamente nem boa, nem ruim. Tudo depende da índole de quem a usa. Mas como todo poder corrompe, foi fácil a Bruxaria ser associada ao mal. Contam que um Bruxo que usa sua magia para o mal acaba pagando um alto preço por isso... Mas não antes de afligir muita gente e por muito tempo...

Seguem abaixo as listas de magia e a página em que elas se encontram no GURPS Magia, que sugerimos para os adeptos da Música Sobrenatural e da Magia da Fé. O GM tem liberdade para permitir que o personagem de um jogador ou um NPC tenha acesso a alguma outra que ele considerar pertinente. Por exemplo, o adepto da Magia da Fé poderia, no futuro, pegar outras magias da escola da Água para poder abrir um rio como Moisés fez com o Mar Vermelho (seria a magia "Moldar Água" e o pré-requisito "Criar Água").

Os adeptos da Bruxaria têm acesso a **qualquer magia**, contudo, o GM, deve ser claro em por limites nisso. O mini GURPS *Terra de Jagunços* é um RPG épico e sobrenatural, onde a magia é sutil. Em princípio "Bolas de Fogo pelos olhos e Relâmpagos pelo traseiro" não combinam com a ambientação (principalmente se ela forem usadas pelos personagens dos jogadores, para um vilão Bruxo muito poderoso talvez até caiam bem...), portanto seja sábio ao permitir quais magias podem começar e ter um personagem Bruxo de jogador. Sugerimos ter como referência as lendas e tradições populares sobre Bruxas, que são a grande fonte deste RPG.

Entretanto o importante é a diversão! Se na sua campanha você quiser dar um toque mais de fantasia, fique à vontade para o que você achar que combina mais com o tipo de jogo que os seus jogadores gostam. Mas lembre-se que tudo tem uma consequência, principalmente em se tratando de Magia: os personagens dos jogadores podem chamar a atenção de algo muito pior do que o Coronel que manda na região se ficarem soltando Bolas de Fogo como quem cospe fumo...

Listas de magias da Música Sobrenatural

Magia	Página do GURPS Magia
Acalmar Animais	pg. 21
Dominar Animais	pg. 21
Coceira	pg. 23
Espasmo	pg. 23
Dor	pg. 23
Atordoamento	pg. 23
Inabilidade	pg. 23
Estorvar	pg. 25
Pés Plantados	pg. 25
Trança-pés	pg. 25
Andar em Círculos	pg. 25
Percepção de Inimigos	pg. 25
Percepção de Emoção	pg. 25
Persuasão	pg. 26
Medo	pg. 56
Pânico	pg. 56
Bravura	pg. 56
Inépcia	pg. 57
Embriaguez	pg. 57
Amnésia	pg. 57
Torpor	pg. 57
Torpor Coletivo	pg. 57

Atordoamento Mental	pg. 57
Sono	pg. 57
Sono Coletivo	pg. 57
Loucura	pg. 58
Lealdade	pg. 59
Controle de Emoções	pg. 59
Sugestão	pg. 59
Sugestão Coletiva	pg. 59

Listas de magias da Magia da Fé

Magia	Página do GURPS Magia
Acalmar Animais	pg. 21
Dominar Animais	pg. 21
Controle de Insetos	pg. 21
Percepção de Inimigos	pg. 25
Percepção de Emoção	pg. 25
Percepção de Veracidade	pg. 25
Compulsão para a Verdade	pg. 26
Persuasão	pg. 26
Exorcismo*	pg. 27
Localizar Água	pg. 35
Purificação de Água	pg. 35
Testar Alimento	pg. 42
Preservar Alimento	pg. 42

Purificar Alimento	pg. 42
Dar Força	pg. 44
Dar Vitalidade	pg. 44
Recuperação de Força	pg. 44
Despertar	pg. 44
Cura Superficial	pg. 44
Cura Profunda (MD)	pg. 44
Esterilizar	pg. 44
Curar Doenças	pg. 45
Neutralizar Veneno	pg. 45
Benção*	pg. 54
Maldição*	pg. 54
Remoção de Maldição*	pg. 54
Medo	pg. 56
Pânico	pg. 56
Localizar Plantas	pg. 66
Identificar Plantas	pg. 66

*Na ambientação de "*Terra de Jagunços*", as magias assinaladas com asterisco usam também o status religioso de "santo" como possível pré-requisito único.

Criaturas

"Senhor atira bem, porque atira com espírito. Sempre o espírito é que acerta..."

Guimarães Rosa, "Grande Sertão: Veredas"

Assombração

ST 0	Velocidade/Esquiva: 6/6	Tamanho: 1 hexágono
DX 14	DP/RD: 0/0	Peso: Insubstancial
IQ 10	Dano: Especial (ver texto)	Habitat: Lugares assombrados
HT 20	Alcance: Longo, Curto	

Assombração é a alma de um morto que por algum motivo não encontrou descanso eterno. Normalmente é preciso descobrir qual o motivo que a prende ainda ao mundo dos vivos para poder libertá-la. Algumas Assombrações são espíritos perturbados ou malignos e por isso não desejam o descanso eterno, o que as tornam assim extremamente hostis. Nesses casos, quando não é possível descobrir o que a prende aqui, é preciso destruí-la. Assombrações possuem toque enregelante que não pode ser bloqueado ou aparado - é preciso esquivar. Esse toque provoca a perda de 2 pontos de vida e a armadura não oferece qualquer proteção. Além disso, uma Assombração possui como poder inato as magias Aporte e Poltergeist, realizando elas sem nenhum custo. Conforme a descrição da magia, a Assombração usa a magia Poltergeist como ataque à distância, arremessando objetos. Algumas também possuem como poderes inatos as magias Possessão e Possessão Permanente, igualmente sem custo. Assombrações têm fraqueza ao fogo, tomando o dano normal de qualquer fonte de fogo. Armas abençoadas (ou encantadas, caso o GM opte por usar itens mágicos na campanha) provocam dano normal. Armas de metal, independente do seu tamanho, provocam 2 pontos de dano. Armas de madeira e balas provocam apenas 1 ponto de dano.

Boitatá

ST 60	Velocidade/Esquiva: 7/7	Tamanho: 15 hexágonos
DX 14	DP/RD: 4/6	Peso: 2 toneladas
IQ 6	Dano: 3D	Habitat: Campos
HT 15/70	Alcance: Longo, Curto, 1, 2	

O Boitatá é uma enorme serpente de fogo que lança fogo pela boca. É a entidade protetora dos campos contra as queimadas e quem os destrói. O nome vem do tupi e significa "criatura de fogo". O Boitatá ataca à noite, cuspidando fogo a cada 3 turnos e mordendo ou esmagando suas vítimas (ele só ataca com o esmagamento quando há apenas uma vítima). Ele teme a luz do sol (sempre desaparece antes do amanhecer) e a água, que lhe causa dano tal qual fogo a uma pessoa normal (sua RD não o protege dela). Também pode ser morto por meios físicos normais, o fogo não lhe afeta. Seu sopro de fogo tem o alcance de até 10 hexágonos, causando 3D-1 de dano.

Curupira

ST 12	Velocidade/Esquiva: 7/8	Tamanho: 1 hexágono
DX 16	DP/RD: 0/1	Peso: 70 Kg
IQ 12	Dano: Lança 1D+1	Habitat: Florestas e Matas
HT 12	Alcance: Longo, 1, 2	

O Curupira é uma entidade protetora das florestas e matas. O nome vem do tupi e significa "coberto de pústulas". Tem a forma de um índio baixo de longos cabelos vermelhos, com o corpo coberto de pústulas e pés ao contrário (calcanhar para frente, dedos para trás) com os quais engana os caçadores e mateiros. As pústulas representam as agressões do homem branco a fauna e a flora originais do território do nosso país. Ataca todo aquele que comete crimes contra a mata e os seus animais. O Curupira ataca usando qualquer magia da escola de Animais e da escola de Plantas ao nível 15, gastando o custo normal de cada uma delas e usando sua lança.

Iara

ST 15	Velocidade/Esquiva: 10/6	Tamanho: 1 hexágono
DX 13	DP/RD: 1/1	Peso: 75 Kg
IQ 12	Dano: 1D+1	Habitat: Rios e Lagos
HT 14	Alcance: Longo, Curto	

Iara ou Mãe D`Água é uma entidade maligna que habita os rios e lagos. É uma criatura cuja parte inferior possui uma longa cauda de peixe e a superior é uma mulher de olhos verdes, cabelos cor de ouro e uma beleza sobrenatural. O nome vem do tupi e significa "senhora". Ela aparece ao entardecer na beira d`água e todo homem que olha para ela ou ouve o seu canto mavioso fica encantado. Todo indivíduo do sexo masculino, ao olhar ou ouvir o canto da Iara, fará uma disputa de IQ contra a habilidade inata de encantar da Iara de nível 15, equivalente à magia Subjugar, mas sem custo algum para a Iara. Quem falhar ficará sob o comando dela, a qual levará a pessoa a se afogar. Aqueles que resistirem e a atacarem (ou forem mulher), a Iara contra-atacará usando suas unhas em forma de garras. A velocidade acima é da movimentação da Iara dentro d`água.

Lobisomem

ST 20	Velocidade/Esquiva: 8/8	Tamanho: 1 hexágono
DX 16	DP/RD: 1/2	Peso: 180 Kg
IQ 7	Dano: 2D	Habitat: Qualquer um
HT 16	Alcance: Curto, 1, 2	

Pessoa amaldiçoada que, em noites de lua cheia, se transforma em um monstro humanóide grande e peludo com feições de lobo, que vaga pela noite atacando qualquer coisa com suas garras. Dizem que um Lobisomem é alguém amaldiçoado ou o sétimo filho de mesmo sexo de um casal. Um Lobisomem regenera 1 HT por turno, apenas dano por fogo e prata não regenera e ele só pode ser definitivamente morto por estas fontes de dano ou por decapitação. Um Lobisomem é uma criatura em frenesi por sangue, tendo uma vaga noção do que está fazendo, o que se traduz na IQ acima descrita. Para os testes de percepção e resistência mental à magia, o nível efetivo do IQ de um Lobisomem é 15.

Morto-Vivo

ST 12	Velocidade/Esquiva: 5/5	Tamanho: 1 hexágono
DX 12	DP/RD: 0/0	Peso: 70-80 Kg
IQ 8	Dano: 1d	Habitat: Vários, normalmente onde
HT 15	Alcance: Curto, 1	há corpos enterrados

Um Morto-Vivo é o cadáver de uma pessoa que, por motivos sobrenaturais, se levantou do túmulo. Tem, por isso, a aparência (e o cheiro) de um ser humano semidecomposto. Ataca com a ponta dos dedos que, devido à decomposição, se tornaram garras de ossos ou com qualquer arma de mão disponível (porretes, facas ou facões).

Mula-sem-cabeça

ST 40	Velocidade/Esquiva: 9/7	Tamanho: 3 hexágonos
DX 15	DP/RD: 1/1	Peso: 600 Kg
IQ 5	Dano: 2D	Habitat: Qualquer um
HT 15/40	Alcance: Longo, Curto, 1	

Criatura maligna cuja aparência é de uma grande mula de pelo negro sem a cabeça, que lança fogo pelo pescoço. Contam que a Mula sem cabeça é uma concubina de um padre que à meia-noite de sexta-feira se transforma nisso, amaldiçoada por seu pecado. Por isso em alguns lugarejos é chamada de "Mula-de-padre". Ela vaga à noite relinchando (embora não tenha cabeça) e atacando qualquer um que cruze seu caminho. O dano acima corresponde ao do seu coice. O fogo que ela lança tem o alcance de 3 hexágonos e causa 2d-1 de dano. Sempre que a Mula-sem-cabeça receber mais de 20 pontos de dano, ela fugirá.

O Coisa Ruim

ST 15	Velocidade/Esquiva: 8/9	Tamanho: 1 hexágono
DX 18	DP/RD: 2/2	Peso: 80 Kg
IQ 19	Dano: 1D+1	Habitat: Qualquer um
HT 14	Alcance: Curto	

Essa é a manifestação em forma humana mais comum do Coisa Ruim. Ele assume a aparência de um caboclo vestido com roupas e capa de viagem pretas, um chapéu de abas largas caídas que encobre o seu rosto e belas botas de couro de cano longo com esporas de prata. Dizem que o chapéu é para esconder os chifres na testa e as botas as pernas de bode. Ele possui uma barbicha preta, olhos avermelhados quando se consegue vê-los e um cheiro de enxofre. É imune a ataques físicos normais. O Coisa Ruim se manifesta pessoalmente em forma humana para fazer pactos, apostas e propor desafios, que variam desde um simples tiro ao alvo, até uma disputa de "repentes". Naturalmente, sempre querendo ganhar a alma de quem ele desafia. Persuasivo, esperto e matreiro, ele engana suas vítimas através de meias-verdades e de acordos que nunca são exatamente o que pessoa realmente quer.

Saci

ST 9	Velocidade/Esquiva: 6/6	Tamanho: 1 hexágono
DX 14	DP/RD: 0/0	Peso: 50 Kg
IQ 14	Dano: 1D-2	Habitat: Vários
HT 12	Alcance: Curto, 1	

O Saci é uma entidade que possui a aparência de um menino negro de uma só perna, portando um cachimbo e um barrete vermelho que é a fonte de seus poderes mágicos. Um Saci adora pregar peças e fazer pequenas travessuras e maldades. Ele pode assumir a forma de um pequeno rodado de vento, desaparecer em uma nuvem de fumaça, diminuir de tamanho e ficar invisível. Sua presença pode ser percebida pelo persistente e misterioso assobio que faz, não localizável e um tanto assustador. Diverte-se principalmente criando dificuldades domésticas e apavorando viajantes solitários. Faz suas traquinagens sempre às escondidas. Contudo, ele tem aversão a símbolos sagrados, não consegue cruzar a água corrente e se lhe tomarem o gorro, ele perde os seus poderes e se torna escravo de quem o pegou.

Campanhas

"Onde eu moro? Em cima das minhas alpargatas, embaixo do meu chapéu..."

Rachel de Queiroz, "Memorial de Maria Moura"

Narração

"Quem me dera agora

Eu tivesse a viola pra cantar..."

Capinam, da música "Ponteio"

A partir daqui, recomendamos que só leiam aqueles que irão desempenhar a função de GM nas aventuras ambientadas no universo de "*Terra de Jagunços*". Existem alguns aspectos que devemos salientar e explicitar mais para você que irá mestrar para os seus amigos. Sugerimos que comece com a aventura pronta que se segue a esse capítulo.

Interpretação e Linguagem

Um cuidado que o GM deve ter é a linguagem dos personagens, tanto NPCs quanto PCs. Muitas vezes, ao se tentar imitar o jeito de falar de um sertanejo, tanto o GM quanto os jogadores podem cair no caricato, no cômico, sem essa ser a real intenção deles. Dependendo do "clima" do jogo, uma interpretação caricata pode atrapalhar uma boa sessão.

Por isso e mesmo pela dificuldade em se interpretar o linguajar de um sertanejo, recomendamos que o GM oriente os seus jogadores a apenas falarem numa concordância "relax", não muito diferente de como se fala hoje em dia ("nós num tamo no caminho certo..."), apenas evitando expressões ou figuras de linguagem modernas e atuais. O conto introdutório e as citações que existem em cada tipo de personagem são uma boa referência do tipo de linguajar a ser usado em "*Terra de Jagunços*".

Armamento

Em princípio, todo mundo que segue a vida de Jagunço acaba tendo acesso a todas as armas listadas na Tabela de Dano de Armas. Contudo, um fuzil é uma arma só usada pela polícia, Exército e... Jagunços. Se alguém entra numa cidade com um fuzil às costas, não sendo soldado, não sendo polícia, é com certeza Jagunço. Explique isso aos seus jogadores para evitar que

equivocos sejam cometidos. Um caçador não usa fuzil, no máximo uma espingarda ou um rifle tipo Winchester.

Caso os personagens dos jogadores estejam começando na "profissão" de Jagunço, o GM pode restringir no início o acesso a fuzis (realmente um Jagunço só consegue esse tipo de arma pegando de um soldado ou policial). E sim, não se compra munição de fuzil no empório de uma cidade. Munição de fuzil só se consegue tomando de outros soldados ou policiais ou tendo algum acordo com algum Coronel ou autoridade policial corrupta para fornecê-la, obviamente de modo escuso.

Magia

Para se adicionar magia na sua campanha de "*Terra de Jagunços*" é necessário o uso do suplemento GURPS Magia. Contudo, pode-se jogar "*Terra de Jagunços*" sem a necessidade desse suplemento, desde que os personagens dos jogadores não sejam usuários de magia. Existe uma variedade de temas e tipos de histórias em que se torna dispensável que algum personagem tenha algum conhecimento do sobrenatural que não o da cultura popular. Com relação aos vilões e criaturas sobrenaturais, apenas descreva os efeitos e torne as coisas interpretativas ("para se quebrar esse feitiço é necessário ir numa cachoeirinha e...").

Maldição e Maldições

No caso de se estar usando as regras de magia do GURPS, é necessário salientar que existem Maldição e Maldições. Em outras palavras, a existência da magia Maldição, não impede a existência de maldições variadas que não sejam resolvidas apenas com um simples "Remoção de Maldição". No caso de um jogador chato que insista em querer resolver a coisa pela mecânica do sistema, faça um teste de Ocultismo ou diga que ele teve uma iluminação que, para se remover essa determinada maldição, é necessário antes de lançar a magia realizar certas "condições".

Mas, lembre-se, em "*Terra de Jagunços*", o maior poder é o poder de Deus. Uma maldição lançada por um escolhido de Deus pode-se simplesmente NUNCA ser removida ou precisar do verdadeiro arrependimento e redenção do pecador que a carrega. O que pode levar anos...

Jagunço não é Cowboy

Já dizia a letra de uma música: "A Paraíba não é Chicago". Se Cangaceiro não é Gangster, Jagunço não é Cowboy (ou pistoleiro). O seu jogo pode até ter um clima de "Velho Oeste" ou de "faroeste italiano", como achar melhor. Mas existem algumas diferenças

significativas entre o Velho Oeste e o Grande Sertão, as quais você não deve esquecer e convém lembrar sempre aos seus jogadores.

Nada de duelos ou coisas como "saque primeiro você". Não há "disputa" para se saber quem saca mais rápido ou quem é mais rápido. Se alguém quer matar alguém, simplesmente mata na melhor oportunidade que tiver. Tocaia é a maneira mais comum de se matar um adversário político, mas também existem matadores profissionais que, na hora de fazer o serviço, sempre gritam "Chegou a tua hora, Fulano de tal" e já atiram logo, antes do alvo sequer pensar em sacar a arma.

Uma venda é bem diferente de um saloon. Tem um ambiente bem mais "familiar", é mais próximo dos botecos de hoje em dia do que do ambiente de um saloon do Velho Oeste. Um famoso exemplo de venda é o bar "Vesúvio" do Nacib de "Gabriela, cravo e canela" de Jorge Amado. Acrescente uma variedade maior de artigos, desde verduras até munição para armas (menos para fuzil) e você terá uma verdadeira venda de interior. Em vários livros da literatura regionalista brasileira pode-se achar a descrição de vendas e bares, estes últimos mais comuns nas cidades de maior porte do Grande Sertão.

Mais similares aos saloons seriam os Bordéis, só que com menos jogatina e muito mais "mulher-dama". Repetindo o exemplo acima, nas cidades maiores, pode-se até encontrar versões menores do "Bataclan" de Maria Machado, também do livro "Gabriela, cravo e canela".

Nada de briga. Essa é uma grande diferença entre o sertanejo e o cowboy. Nada daquelas brigas de bêbado ou daquelas brigas "saudáveis" entre cowboys, uma desculpa para se exercitar um pouco, quebrando algumas cadeiras e mesas do saloon. Porque o sertanejo tem um certo respeito pelos bordéis e pequenos cabarés: são os únicos lugares de entretenimento de homens que vivem uma vida sofrida ou a vida por um fio. Ninguém quer ser tornar "persona non grata" num bordel por ter matado alguém lá dentro. Porque briga no Grande Sertão é coisa séria e acaba terminando em sangue. Nada de punhos: no Grande Sertão é faca ou bala.

O Coisa Ruim

Sim, ele existe e se esconde em cada sombra no Grande Sertão. Está ali, pronto para oferecer uma barganha para quem estiver disposto a vender sua alma e cristandade ou para dar um pequeno "estímulo" a quem está quase disposto a isso, não importando quem seja, mesmo aqueles que foram escolhidos pelo Altíssimo.

O Capiroto é um dos elementos mais importantes do aspecto sobrenatural de "*Terra de Jagunços*". Independente do estilo de jogo que você escolha para sua campanha, é importante que sempre exista a presença dele, mesmo na forma das dúvidas e questionamentos existenciais dos personagens.

Ou seja, em princípio ele não é o vilão principal a ser derrotado, mas ele provavelmente estará por trás da maioria deles. E ele estará perto a qualquer momento que um personagem titubear em suas escolhas...

Contudo, caso você queira em sua campanha uma manifestação mais "material" do Cão, você tem uma ficha da manifestação mais comum dele na parte de Criaturas desse livro, além de você poder encarná-lo (ou um de seus soldados) no corpo de algum NPC, tornando o personagem possuído mais forte, medonho e com garras! Adicionalmente, você pode usar a tabela de criação de Demônios que existe na página 103 do GURPS Magia, para por em seu jogo algum servo dele.

No mais, bom jogo para você e seus amigos!

Aventura Pronta: A Escolta

Os personagens são contratados por um coronel para proteger um padre numa viagem até a cidade.

Cena 1 - A Festa - A história começa no batizado do caçula do Coronel Delmiro, onde os personagens recebem encomenda de escoltar o Padre Lobo até a vila.

Cena 2 - Pé na Estrada - depois da festa, os personagens seguem pelas veredas do sertão

Cena 3 - Tocaia! - numa das curvas da estrada, alguém tenta acertar as contas com o padre.

Cena 4 - Coisa do Demo... - Depois da tocaia, os personagens se vêem às voltas com uma série de acontecimentos estranhos.

Cena 5 - A mula do Padre - a criatura se revela.

Cena 6 - Dever Cumprido - depois de vencer a mula-sem-cabeça, os personagens chegam à vila.

Introdução (ESCREVER -- VER MODELO)

Cena 1 - A Festa

Esta é uma aventura para 4 ou 5 personagens. Os jogadores podem escolher livremente qualquer tipo de personagem dentre os indicados neste livro, ou podem criar outros, com a ajuda e a aprovação do GM. Lembre-se apenas de manter a coerência entre os personagens e procure incentivar os jogadores a variarem. Se TODOS interpretarem jagunços, a aventura pode ficar um tanto quanto monótona.

Para iniciar a aventura leia o texto a seguir para os jogadores:

"Festa boa mesmo é com o Coronel Delmiro. Com ele é assim: dois, três dias de muita comida, bebida, muita viola. Não havia de ser diferente no batizado do caçulinha. Muita gente convidada, peão e gente bacana, violeiro, doutor e vaqueiro. E muito jagunço de guarda, que é para não ter problema. Vai que no meio daquela festança toda vocês estão por ali, junto com aquele mundão de gente..."

Para introduzir os personagens dos jogadores na aventura, dirija-se a cada um deles e descreva o que seus personagens estão vendo. Você deve manter a coerência, um personagem rico deveria estar próximo do Coronel, enquanto um jagunço ou peão ficaria de longe, só olhando a festança, confraternizando-se com os demais subalternos.

O GM deve se esforçar para criar pequenas cenas onde os personagens dos jogadores possam interagir com os outros personagens e com os NPCs (outros convidados, o

padre, o coronel e sua família, entre outros). Algumas sugestões de cenas bem simples seriam:

Alguns peões se animam e se engajam numa competição de "braço de ferro". O jogador interessado deve fazer um Teste de Força (ST). O GM rola pelo peão (ST 13). Quem for bem-sucedido (por maior margem, no caso dos dois serem bem-sucedidos) vence.

Um violeiro canta algumas modas e uma turma se reúne em volta da fogueira. Algumas moças bonitas podem ser cortejadas, algumas histórias engraçadas ou aterrorizantes podem ser contadas, e assim por diante. Em qualquer desses casos, quando o jogador declarar o objetivo do seu personagem (impressionar, aterrorizar, seduzir), o GM deve realizar um Teste de Reação, contando os modificadores que porventura o personagem possua.

Um dos personagens pode tentar impressionar o Coronel durante uma conversa, procurando marcar sua presença diante de um homem tão importante. Neste caso, o GM deve pedir que o jogador interprete as falas do seu personagem e depois deve realizar um Teste de Reação, para determinar se o Coronel se impressiona ou não com o personagem. De acordo com a interpretação do jogador e o tipo do personagem, o GM deve conceder bônus ou penalidades ao teste de Reação.

O GM deve tentar tornar a cena inicial interessante, descrevendo de forma alegre e vívida a festa. Lembre-se de apelar aos sentidos dos jogadores, descrevendo sons, aromas e não apenas aquilo que eles vêem. Um recurso que funciona muito bem é introduzir alguns NPCs memoráveis. Um vaqueiro engraçado e gaiato, um beerrão atrapalhado ou outro personagem cômico pode ser a fonte de divertimento para os jogadores, se o GM souber usar bem esse personagem.

De qualquer forma, depois de narrar algumas cenas na festa envolvendo os personagens dos jogadores, o GM deve ler o texto a seguir:

"A noite cai na fazenda e, aos poucos, o ânimo da festa vai diminuindo. Apenas uns poucos convidados vão ficando por ali e, no fim da festa, restam apenas vocês, que já se preparam para botar o pé na estrada. Neste momento, o Coronel Delmiro se aproxima, ao lado do padre. Ele chama um de vocês (O GM deve escolher um dos jogadores, cujo personagem seja mais próximo do Coronel) e diz:

-- Vosmecê vai me fazer um grande de um favor. Me pegue esse pessoal todo aí consigo e acompanhe aqui o Padre Lobo de volta até a vila. Veja que o padre chegue bem até a igreja, sim? Então, estamos conversados."

O GM deve interpretar o Coronel Delmiro como um homem meio rude, mas afável. Ciente de sua posição e do seu poder, o Coronel não pede: manda. Mas ele até que gosta de dizer "por favor" de vez em quando.

Depois disso, o Coronel se afasta e os jogadores devem interagir entre si e com o Padre Lobo. O GM deve incentivar a conversa entre os personagens e prestar atenção se algum jogador "sair da linha", falando ou fazendo algo que não combine com o perfil e as características do seu personagem. Todos devem ser lembrados de que no grande sertão, os padres eram respeitados e até temidos, e por isso devem ser tratados com respeito

pelos mais céticos e com reverência pelos fiéis.

O GM deve descrever o Padre Lobo como um homem forte, de barbas negras e olhos de um azul profundo. Seu rosto vermelho, queimado do sol do grande sertão, demonstra que ele veio de longe, de outras terras. Se quiser, o GM pode inventar um sotaque (espanhol, italiano ou português) para tornar o padre Lobo um personagem ainda mais interessante. O Padre deve falar pausadamente e de maneira calma, mas firme. Deve agir de forma educada e cortês com todos, mas impondo o respeito que merece como "homem-santo"...

Depois que o grupo conhecer e interagir como Padre Lobo, é hora de partir, e o GM deve passar para a próxima cena.

CENA 2 - Pé na Estrada

Leia o trecho a seguir para os jogadores:

"Depois de deixarem a fazenda do Coronel Delmiro, vocês seguem pela estrada durante um estirão de tempo. A lua brilha alta e branca no céu coalhado de estrelas. É uma noite clara, aonde as sombras magras das árvores vão criando figuras estranhas pelo chão enquanto vocês passam. Lá no meio dos matos, os grilos, os sapos e as aves noturnas são seus únicos companheiros enquanto vocês se afastam cada vez mais da fazenda do Coronel, entrando numa verdadeira terra de ninguém."

O GM pode (e deve) brincar com o suspense e a expectativa dos jogadores. Em algum momento, pode ser interessante dizer algo do tipo: ***"vocês ouve um barulho estranho vindo do mato"*** e em seguida pedir que um jogador faça um Teste de Percepção (IQ). Deixe o jogador rolar os dados mas não deixe ninguém ver o resultado, só você. Independente do resultado, diga algo como: ***"você tenta ver/ouvir alguma coisa mas não percebe nada de anormal. Só os barulhos dos bichos e o vento nas folhagens. Deve ser a sua imaginação..."***

Se algum jogador sugerir que o grupo pare para descansar, o GM deve dizer que o Padre Lobo não aprova a idéia. Se o jogador insistir ou se o grupo concordar em parar para passar a noite ao relento, o Padre Lobo ficará muito nervoso, exigindo que os personagens dos jogadores o escoltem até a igreja o mais rápido possível. Se os jogadores o questionarem, querendo saber a razão de tanta pressa, o Padre nada dirá. Apenas ficará mais e mais nervoso. O GM deve caprichar no nervosismo do padre, para que os jogadores percebam que algo está errado. Esta é o primeiro indício de que o Padre Lobo está escondendo alguma coisa.

Quando o grupo retomar a marcha (ou se simplesmente não parar para descansar), o GM deve ler o trecho a seguir para os jogadores:

"Ainda faltam algumas léguas para chegarem na cidade, e vocês se aproximam do Morro do Enforcado, onde dizem que a alma de um jagunço atraído ainda vaga por aqueles lados. Felizmente, a trilha que vocês estão seguindo não sobe o morro mal-assombrado, mas passa bem no sopé dele, num caminho estreito aberto entre as

pedras."

Depois de ler esse trecho, o GM deve passar para a próxima cena.

CENA 3 - Tocaia!

Para iniciar esta cena, leia o trecho a seguir para os jogadores:

"A trilha serpenteia pelo pé do morro. Lá em cima, vocês podem ver o enorme e frondoso Jequitibá onde dizem que morreu o tal jagunço. Esta história virou lenda entre o povo da região, que evita o lugar como o diabo foge da cruz. Mas tem gente que diz que o jagunço morreu porque se recusou a revelar para o seu bando onde escondera o ouro que roubou de um Coronel . Dizem que o ouro ainda está lá em cima, em algum lugar, mas ninguém até hoje encontrou nada. De todo modo, isso é história para outro dia. Por ora, vocês continuam passando entre as pedras, seguindo a trilha que vai se estreitando cada vez mais, até que só é possível passar uma pessoa de cada vez."

Neste momento, o GM deve pedir que os jogadores declarem a ordem em que vão seguir. Anote num papel quem está na frente, quem vai por último e em que posição segue o Padre Lobo. Isso será muito importante para resolver a cena daqui para frente...

Depois de determinada a ordem dos integrantes do grupo, leia o trecho a seguir para o jogador cujo personagem segue à frente do grupo:

"Você é o primeiro a entrar na garganta estreita aberta entre as rochas. Lá no alto, a lua ilumina a árvore do enforcado e um vento quente escorre entre as pedras, levantando folha e poeira do chão."

Peça para o jogador fazer um Teste de Percepção (IQ). Caso seja bem-sucedido, leia para ele o trecho a seguir.

"Quando você sai de trás de uma pedra redonda e coberta de limo verde, algo chama a sua atenção. Você pode jurar que viu, de canto de olho, um brilho metálico atrás de umas folhagens. As quando você se vira e olha de novo, não há nada lá..."

Se o jogador tentar avisar o grupo ou se declarar que seu personagem vai investigar melhor o local de onde veio o brilho, você deve pular logo para a parte do tiro (afinal é uma tocaia, certo?)

Se o jogador não tiver sucesso no teste de Percepção (IQ), leia o trecho a seguir:

"Quando você sai de trás de uma pedra redonda e coberta de limo verde, o clarão da lua chama a sua atenção e por um momento você se distrai. Mas logo recupera a concentração e segue em frente."

Depois que o primeiro jogador entrar na trilha estreita, você deve ler o trecho a seguir:

"De repente, sem o menor aviso, um estampido seco ecoa na imensidão. Um tiro espouca numa das pedras, ricocheteando e zunindo. Vocês só têm tempo de pensar numa palavra: tocaia!"

Os jogadores devem declarar o que fazem, e o GM deve exigir que façam isso rapidamente, sem pensar muito. As opções não são muitas: esconder-se entre as pedras, correr de volta ou correr para frente. Qualquer outra tentativa colocará o personagem em campo aberto, onde será um alvo fácil. O GM deve dizer isso aos jogadores, para mantê-los no local.

São dois atiradores, um de cada lado da trilha, escondidos no alto de umas pedras cinzentas. Como a noite é clara, é possível avistá-los de onde os jogadores estão, pelo brilho do luar refletido nas carabinas. Os jogadores devem ser bem-sucedidos num teste de Percepção (IQ) para avistar cada um dos atiradores. Depois de avistados, eles podem ser atacados normalmente, mas os tiros dos jogadores sofrerão uma penalidade de -4 devido à localização estratégica dos tocaieiros.

Os jogadores não sabem disso, mas o alvo dos tocaieiros é o Padre Lobo. A princípio, os tocaieiros atiram em qualquer um, mas depois das primeiras rodadas, procurarão centrar seu fogo no padre (e nos jogadores que estiverem próximos dele). Os tocaieiros dão um tiro a cada duas rodadas, alternadamente (ou seja, cada um dispara numa rodada). Como o padre estará muito bem escondido (espera-se...), eles somente acertarão se o GM tirar um sucesso decisivo. Se isso acontecer (se o padre for atingido), os tocaieiros desaparecem na noite, sem chance de serem seguidos. Neste caso, o GM deve dizer que o tiro pegou de raspão, mas mesmo assim os personagens devem tentar salvá-lo a todo custo.

Depois de dez tiros (de cada um) os tocaieiros ficam sem munição ou desistem simplesmente, sumindo sem deixar rastros, apenas as cápsulas deflagradas no local da tocaia.

Se algum jogador acertar um dos tocaieiros, ele tentará fugir (se ainda estiver vivo), deixando um rastro de sangue que pode ser seguido. Mas infelizmente os jogadores o encontrarão morto, com sua arma, um facão e alguma munição (deduza os tiros que ele tiver disparado) e não há nenhuma indicação de quem o contratou.

É hora de seguir para a próxima cena...

Jagunços (50 pontos)

ST 10 DX 12 IQ 10 HT 11

Vantagens: Força de Vontade +1, Prontidão +1 e Reflexos de Combate.

Desvantagens: Código de Honra (-5 pontos), Reputação -1 (Jagunço, o tempo todo e por todas as pessoas) e Senso do Dever com o Bando (-5 pontos).

Perícias: Arma de Fogo (rifle) 14, Arma de Mão (faca) 13, Cavalgar 11, Conhecimento do Terreno 10, Furtividade 11, Intimidação 9 e Sobrevivência (Grande Sertão) 9.

CENA 4 - Coisa do Demo...

Passado o susto com a tocaia, algumas perguntas devem surgir na mente dos jogadores (se não surgir, devem ser "sugeridas" pelo GM). As principais são:

Quem terá contratado os tocaieiros?

Quem era o alvo?

Seria um dos jogadores?

Seria o Padre Lobo?

Qual o motivo?

O GM deve dar tempo para que os jogadores discutam entre si (e interroguem o padre, se quiserem). Eles tanto podem fazer isso no local da tocaia como podem seguir o caminho e ir conversando enquanto avançam pela trilha.

Se questionado, o Padre Lobo reagirá de forma apreensiva e bastante nervoso, mas negará qualquer possibilidade do alvo da tocaia ser ele, argumentando que ninguém por aquelas bandas seria louco de encomendar a morte de um padre. Mesmo sendo jovem e relativamente novo na região, o Padre Lobo era bem quisto por todos os fazendeiros e gozava da proteção pessoal do Coronel Delmiro, por quem era apadrinhado. Atacar o Padre Lobo era atacar ao próprio Coronel Delmiro. E para fazer algo assim, seria preciso alguém muito burro... ou muito desesperado.

Depois que os jogadores discutirem bastante, o GM deve ler o trecho a seguir para eles:

"Sem ter como resolver essas questões, e deixando as perguntas no ar, o grupo retoma a marcha (se ainda não o fez) e prossegue, agora por uma trilha que percorre um baixão repleto de matos e espinhos, por onde corre um regatinho fino. Depois de um estirão, vocês chegam num capoeirão rodeado de mato alto, onde os tropeiros costumam pousar quando viajam de longe para mais longe ainda. Sentando-se numa pedra chata, Padre Lobo pede uma parada:

- Preciso descansar um pouco as pernas... senão não chego vivo!"

Mesmo que os jogadores insistam em prosseguir, o padre estará irredutível e o melhor será o grupo inteiro parar por ali um tempinho. Espere que os jogadores declarem se algum dos personagens ficará de guarda. Somente se o fizerem, o GM deve pedir que o vigia faça um teste de Percepção (IQ). Caso contrário, escolha um dos personagens e peça que ELE faça o teste. Seja o teste bem ou mal-sucedido, prossiga lendo o texto a seguir para os jogadores:

"De repente, vinda não se sabe de onde, uma lufada de vento levanta uma poeira grossa do chão e sai rodopiando pelos cantos, carregando folhas secas. Em toda a volta, as árvores balançam e gemem, chacoalhando os galhos e as folhas com a força do vento. No céu, uma nuvem negra começa a encobrir a lua, deixando o capoeirão num breu de dar dó. Um brilho estranho parece vir dos matos, junto com um cheiro empestado e quente de carniça."

Os personagens mais supersticiosos podem reconhecer (depois de um teste bem sucedido de IQ) os óbvios sinais de que algo de origem infernal se anuncia. Os jogadores devem especular se trata-se do saci (por causa do rodaminho de vento) ou do próprio "coisa-ruim".

O GM deve construir o clima de suspense dessa cena, enriquecendo a narração com suas próprias palavras, criando uma expectativa nos jogadores, que devem ficar se perguntando o que diabos (sem trocadilho) está se aproximando. Não devem ter nenhuma dica de quem (ou do quê) está para chegar.

Depois de "judiar" dos pobres dos jogadores um pouquinho, o GM deve finalmente revelar o que está se aproximando, mas só na próxima cena...

CENA 5 - A Mula do Padre

Diante dos sinais claros de que algo infernal está ali por perto, os jogadores devem estar em alerta. O Padre, por sua vez, estará cada vez mais descontrolado, benzendo-se nervosamente e suando muito, rezando baixinho com um terço na mão. Mas antes que alguém consiga trocar duas ou três frases com ele, o GM deve ler o trecho a seguir para os jogadores:

"Quando o céu se enegrece por inteiro e as estrelas somem da vista, vocês ouvem ao longe um tropel de cascos e um relinchar ecoa pelo capoeirão."

Peça mais testes de Percepção (IQ) e para quem for bem sucedido, leia o seguinte:

"Do meio dos matos, por entre os ramos das trepadeiras, vem um brilho vermelho de fogo, que cresce à medida que o tropel fica mais forte. De repente, com um salto impossível, um bicho preto como a noite se projeta do matagal e cai pesadamente no meio do capoeirão, bem no meio de vocês."

Faça uma pausa na narração e comece a mexer nos papéis como se procurasse alguma coisa (a Planilha da Mula-sem-cabeça). Espere até que os jogadores perguntem o que é aquela criatura, ou peçam mais detalhes. E só então continue a ler:

"Como se tivesse saído de um sonho ruim, aparece ali na frente de vocês uma mula preta enorme. No lugar da cabeça, uma língua de fogo infernal que se estende pela crina do bicho, mas não o queima. As chamas que saem das narinas do bicho (ainda que ele não tenha cabeça), flutuam para cima e se extinguem numa fumaça preta e mal-cheirosa"

Pergunte aos jogadores o que eles vão fazer. Pode ser que alguém tente fugir para o mato, mas a maioria dos jogadores vai tentar enfrentar o bicho. Pode ser também que alguém queria esperar para ver o que a mula-sem-cabeça vai fazer. Neste caso, leia o trecho a seguir:

"Com um balançar da cabeça inexistente, a mula avança na direção do Padre Lobo. Ao chegar diante dele, o bicho bate os cascos no chão levantando faísca e fogo, empina como cavalo brabo e se prepara para atacar o pobre padre."

ESSA é a hora em que os jogadores devem entrar no combate, enfrentando a mula-sem-cabeça e impedindo que ela ataque o padre. O GM deve dar dicas de que essa é a ação que eles tem que tomar, e não deve permitir que eles deixem o padre ser atacado. Lembrem-se do compromisso que assumiram com o Coronel Delmiro e da punição que os aguarda se falharem com ele.

Mula-sem-cabeça

ST 40	Velocidade/Esquiva: 9/7	Tamanho: 3 hexágonos
DX 15	DP/RD: 1/1	Peso: 600 Kg
IQ 5	Dano: 2D	Habitat: Qualquer um
HT 15/40	Alcance: Longo, Curto, 1	

O dano acima corresponde ao do seu coice. O fogo que ela lança tem o alcance de 3 hexágonos e causa 2d-1 de dano. Sempre que a mula-sem-cabeça receber mais de 20 pontos de dano, ela fugirá. Caso algum personagem seja acertado pelo fogo da mula-sem-cabeça, ele terá que gastar três turnos rolando no chão para apagar o fogo de suas roupas, ou receberá 1D-1 de dano por turno enquanto o fogo de suas roupas não for apagado.

Agora é só cuidar do combate. Siga as regras e resolva passo a passo a ação de cada personagem: cada ataque, defesa e avaliação de dano. Depois faça o mesmo pela mula-sem-cabeça. Lembre-se que ao receber 20 pontos de dano, a criatura tentará fugir.

Se os jogadores deixarem a mula-sem-cabeça fugir, não terão como descobrir o que está acontecendo de verdade, mas terão um indício claro de que o Padre Lobo está escondendo alguma coisa. E podem interrogá-lo, mas ele resistirá a revelar seu segredo. (Veja a Coluna lateral)

(Coluna Lateral) O Crime do Padre Lobo

O GM deve julgar pelas ações e pela interpretação dos jogadores até que ponto os jogadores conseguiriam extrair do padre o seu segredo sinistro. Se julgar que eles conseguiram dobrar a vontade do padre, o GM deve fazer com que o padre confesse que seduziu uma moça. E que depois de todo o ocorrido, o bispo da capital achou por bem transferir o Padre Lobo de paróquia e pediu a ajuda do Coronel Delmiro, que acolheu e prometeu proteger o Padre da vingança do pai da moça, que botou a cabeça do padre a prêmio. Por fim, o Padre revela que a conseqüência desse amor pecaminoso (e do abandono) foi que a moça vendeu a alma ao Diabo e transformou-se numa mula-sem-cabeça, coisa que o bispo, o pai da moça e nem o Coronel Delmiro tinham consciência. Apenas o Padre Lobo sabia

do triste e amaldiçoado destino que caíra sobre a moça.

Se ela for perseguida pelos jogadores e eles conseguirem matá-la, leia o trecho a seguir:

"No local onde a mula-sem-cabeça caiu, vocês vêem uma grande labareda surgindo. Em poucos segundos, o corpo do animal é consumido pelo fogo infernal. O cheiro de enxofre é insuportável e a fumaça dói nos olhos e no pulmão."

Cada jogador que estiver na cena recebe 1d de dano. Continue lendo:

"Quando a fumaça se desfaz, vocês vêem que a mula-sem-cabeça se transformou numa mulher, uma bela e jovem mulher, cujo corpo agora repousa inerte a seus pés."

Se alguém se aproximar da jovem, perceberá que ela está agonizando e ela contará sua triste história. Se ninguém o fizer, o GM deve dizer que a jovem se mexe e parece estar sussurrando algo. ISSO deve atrair os curiosos.

Mas afinal, o que está acontecendo?

A verdade é que essa moça foi seduzida pelo Padre Lobo na antiga paróquia, de onde ele foi transferido depois do escândalo. Como o Coronel Delmiro devia uns favores ao Bispo da capital, acolheu o padre, escondendo seu passado de todos. Amargurada pelo abandono e amaldiçoada por seu pecado, a jovem vendeu sua alma para o Diabo, transformando-se numa mula-sem-cabeça, que vaga pela terra em busca de vingança contra o Padre que a desonrou. E foi o pai dessa moça que encomendou a tocaia, para tentar acertar as contas com o padre que levou sua filha para a trilha do pecado.

Depois disso tudo, é hora de passar para a cena final.

CENA 6 - Dever Cumprido

Para encerrar a aventura, leia o trecho a seguir para os jogadores:

"Depois de recuperados do acontecido, vocês retomam a marcha, agora com ainda mais vontade de chegar logo. As próximas léguas passam em silêncio, enquanto vocês vão remoendo em segredo seus medos e desconfianças. Quando o dia começa a raiar preguiçoso, vocês adentram pelas ruelas de terra e passam pelos primeiros casebres. Até chegar na porta da igreja, vocês ainda estão em silêncio. E ao chegar lá, diante da porta de madeira azul da sacristia, o Padre Lobo se despede de vocês, agradecendo por terem protegido sua vida diante daquela criatura e entra na segurança da igreja.

Por um momento vocês se vêem sozinhos e de certa forma se sentem um pouco mais amargos depois de tudo o que passaram.

Mas não tem jeito: essas coisas ressecam e endurecem a gente por dentro. É

assim como uma peça de couro, largada ao sol do grande sertão...”

E Depois?

A partir do final desta aventura, se o GM e os jogadores desejarem, podem continuar jogando com os mesmos personagens. Agora já existem algumas coisas a serem investigadas pelos personagens, o Coronel Delmiro pode chamá-los para mais algum serviço, o Padre Lobo ainda tem sobre os seus ombros a ameaça de morte do pai da moça e durante a história eles passaram por locais como o Morro do Enforcado, que podem render uma boa aventura. Tudo depende do GM se perguntar o que acontece agora que a aventura terminou e como pode engatar outra história na seqüência dessa.

Outra dica é aproveitar a personalidade ou o histórico de cada personagem criado pelos jogadores para criar novas histórias. Com um pouquinho de imaginação e uma leitura atenta das páginas deste livro, o que não vai faltar são novas aventuras nas trilhas e veredas do Grande Sertão.

FIM