

Complemento para

O Decalogo dos

Bandeirantes

O Império do Sol

Flávio Andrade



O Imperio do sol

Aventuras nas terras de Nova Castela

1ª Edição

Flávio Andrade

Índice

PARTE I – CRIANDO O PERSONAGEM		Capítulo 8 - Principais personagens do Vice-Reino	98
Capítulo 1 - Personagens	04	Capítulo 9 - Cidades Coloniais	101
Capítulo 2 - Atributos	11	Capítulo 10 - Tribos Indígenas	106
2.1 - Atributos Secundários		10.1 - Tribos da Selva	
Capítulo 3 - Habilidades	17	10.2 - Tribos das Cordilheiras	
Capítulo 4 - Aprendizado	21	Capítulo 11 - As Regiões de Nova Castela	110
		11.1 - As Cordilheiras	
PARTE II - REGRAS		11.2 - A Costa	
Capítulo 1 - Teste de Habilidades	23	11.3 - Terremotos	
Capítulo 2 - Teste de Atributos	24	Capítulo 12 - Animais	117
Capítulo 3 - Regras de Magia	25	Capítulo 13 - Ervas, Doenças e Venenos	135
Capítulo 4 - Regras de Combate	30		
Capítulo 5 - Dano	34	PARTE V – TAHUANTINSUYO – O IMPERIO DO SOL	
Capítulo 6 - Absorção	36	Capítulo 1 - História do Império do Sol	137
Capítulo 7 - Golpe de Mestre e Falha	37	Capítulo 2 - Tahuantinsuyo	140
		Capítulo 3 - Sociedade Incaica	143
PARTE III - MAGIA		Capítulo 4 - Costumes Incaicos	146
Capítulo 1 - Feitiços e Encantos	40	Capítulo 5 - Economia do Tahuantinsuyo	149
Capítulo 2 - Amuletos	74	Capítulo 6 - Culto ao Sol	151
Capítulo 3 - Rituais	75	Capítulo 7 - Cidades e Construções	155
PARTE IV - AMBIENTAÇÃO		PARTE VI – MITOS E LENDAS	
Capítulo 1 - História de Nova Castela	76	Capítulo 1 - Criaturas e Seres Fantásticos	159
Capítulo 2 - Sociedade Colonial	83	(2)	
Capítulo 3 - Classes Sociais	85	Capítulo 2 - Personagens especiais	171
Capítulo 4 - Política Colonial	86	Capítulo 3 - Tribos Especiais	175
Capítulo 5 - A Igreja	87	Capítulo 4 - Lugares Míticos	177
Capítulo 5.1 - Ordens Religiosas		Capítulo 5 - Itens Mágicos	180
Capítulo 5.2 - A Inquisição		Capítulo 6 - Cidades e Templos Perdidos	184
Capítulo 6 - Economia Colonial	92		
Capítulo 7 - Costumes Coloniais	95		

PARTE I
CRIANDO O PERSONAGEM

CAP. 1

PERSONAGENS

São várias classes de personagens, algumas com subdivisões. As subdivisões representam diferentes maneiras de abordar uma mesma classe, mas não altera na criação do personagem.

• GUERREIRO

Subdivisões: Aventureiro; Militar; Marinheiro; Guerreiro indígena; Guerreiro negro; Capoeirista; Bandoleiro; Pirata; Mercenário; Ladrão.

Lista de Habilidades: Armas de fogo; Ataque surpresa; Caça e pesca; Esquiva; Furtividade; Luta com arco e flecha; Luta com chicote; Luta com duas armas; Luta com espada/facão; Luta com faca/adaga; Luta com funda; Luta com lança; Luta com machado; Luta com porrete/tacape; Luta com rede; Luta desarmada; Montar animais; Reparar armas (atributo relacionado: Destreza). Manejo de armas de grande porte; Manejo de explosivos; Navegar (atributo relacionado: Inteligência). Percepção (atributo relacionado: Intuição). **Habilidades obrigatórias:** ao menos uma habilidade de Luta.

• RASTREADOR

Subdivisões: Caçador; Batedor; Capitão do mato.

Lista de Habilidades: Armadilhas; Armas de fogo; Ataque surpresa; Caça e pesca; Escalar; Esquiva; Furtividade; Luta com arco e flecha; Luta com duas armas; Luta com espada/facão; Luta com faca/adaga; Luta

com funda; Luta com rede; Luta desarmada; Manuseio de veneno; Reparar armas; Reparar couro (atributo relacionado: Destreza). Conhecimento da mata; Ervas e plantas; Navegação terrestre; Treinar animais (atributo relacionado: Inteligência). Detectar armadilhas; Lidar com animais; Percepção; Rastrear; Senso de orientação; Técnicas de camuflagem; Técnicas de sobrevivência (atributo relacionado: Intuição). **Habilidades obrigatórias:** Percepção; Rastrear; Esquiva; Caça e pesca e uma habilidade de Luta.

• SACERDOTES

Personagens com poderes mágicos (encantos) oriundos da religião. Variam de acordo com cada cultura. Para aprenderem novos encantos, além dos iniciais, precisam ter mais de 50 pontos em sua religião.

PADRES CATÓLICOS

Subdivisões: Missionário; Pároco; Monges; Inquisidor.

Há uma lista de habilidades e encantos comuns a todas as ordens religiosas e uma lista específica para cada ordem. Além disso, há um encanto específico para padres inquisidores. Os 50 pontos destinados às habilidades específicas deverão ser distribuídos pelas duas listas (ou três, se for ele um inquisidor).

Lista de Habilidades: História; Legislação; Ler e escrever; Matemática; Medicina; Religião (atributo relacionado: Inteligência).

Persuasão (atributo relacionado: Carisma).
Habilidades obrigatórias: Religião;
História; Ler e escrever.

Lista de Encantos: Abençoar;
Concentração; Cura; Detectar magia;
Desviar ataques; Evocação divina;
Exorcismo; Luz divina; Memória; Percepção
de inimigos; Remover magia; Vigor.

- **Agostiniano. Habilidades:** Cultura
indígena; Filosofia (atributo relacionado:
Inteligência). **Encantos:** Predestinação;
Vontade inabalável.

- **Dominicano. Habilidades:** Ciência
política; Economia; Técnicas de inquisição
(atributo relacionado: Inteligência).
Encantos: Cruz de fogo; Percepção de
magia.

- **Franciscano. Habilidades:** Cultura
indígena; Ervas e plantas; Idioma indígena
(atributo relacionado: Inteligência).
Encantos: Comunicar-se com animais;
Pacificar.

- **Jesuíta. Habilidades:** Conhecimento da
mata; Cultura indígena; Ervas e plantas;
Idioma indígena (atributo relacionado:
Inteligência). Técnicas de sobrevivência
(atributo relacionado: Intuição). **Encantos:**
Amizade; Comunicação.

- **Inquisidor. Habilidade obrigatória:**
Técnicas de Inquisição (atributo relacionado:
Intuição). **Encantos:** Chama da Verdade.

Obs: ser um Inquisidor pode parecer muito
legal, mas o personagem deverá ser 100%
intolerante à feitiçaria e a outras religiões. Só
há Inquisidores em Nova Castela. Em outra
região, ele será um padre visitante. Na região
dos bandeirantes, os Jesuítas praticamente
monopolizam a atividade missioneira.

SACERDOTE NEGRO

Cada Orixá controla um aspecto diferente da
natureza e dos homens, possuindo
personalidade e poderes diversos. Parte desse
poder é concedido aos sacerdotes sob a
forma de encantos. Ao incorporar o Orixá, o
sacerdote é capaz de aprender alguns de seus
encantos e utilizar seu poder. Para isso, o
sacerdote tem que gastar 3 pontos para
incorporar o orixá e 1 ponto a cada rodada
em que for mantida a incorporação.

A incorporação leva uma rodada para se
processar, e só então ele poderá utilizar seus
encantos.

Para realizar o encanto, o sacerdote faz o
teste de habilidade, mas não precisará gastar
seu poder. Os encantos auto-impostos não
têm limite de duração. Uma vez obtido
sucesso no rolamento, o encanto pode
funcionar enquanto durar a incorporação.

Para dobrar o poder dos encantos, o
sacerdote deverá dobrar o gasto da
incorporação e de sua manutenção.

No caso dos sacerdotes negros, ele pode
aprender outro encanto de um orixá que já
incorpore mesmo sem ter 50 pontos em
Religião. Este limite se aplica a incorporar
um novo orixá.

O sacerdote deverá ser “filho” de um orixá a
sua escolha. Este Orixá terá mais dois
encantos em sua lista: Detectar Magia; Axé.

Lista de Habilidade: Cultura negra; Ervas e
plantas; Idioma negro; Religião (atributo
relacionado: Inteligência). Persuasão
(atributo relacionado: Carisma).
Habilidades obrigatórias: Cultura negra;
Religião.

Exu: mensageiro entre os orixás e os homens.

Lista de Encantos: Comunicação; Viagem Astral; Visão Noturna.

Iansã: orixá dos ventos e tempestades.

Lista de Encantos: Invocar tempestade; Levitar; Ventania.

Ibeji: orixá dos gêmeos.

Lista de Encantos: Criar ilusão; Metamorfose Divina (macaco); Remover magia.

Iemanjá: orixá dos peixes e das águas.

Lista de Encantos: Controlar água; Respirar sob as águas; Metamorfose Divina (peixe).

Ifá: orixá da adivinhação.

Lista de Encantos: Adivinhação; Aura; Predestinação.

Iroko: orixá da ancestralidade e da natureza.

Lista de Encantos: Controlar plantas; Memória; Raízes.

Logunedé: orixá da caça e das águas.

Lista de Encantos: Camuflagem; Sentidos de caçador; Metamorfose Divina (vertebrados).

Nanã: orixá das águas lodosas, da vida e da morte.

Lista de Encantos: Abençoar; Luz Divina; Visão Astral.

Obá: orixá das águas revoltas e da guerra.

Lista de Encantos: Agilidade; Força de Obá; Vigor.

Ogum: orixá dos caminhos, da guerra e do ferro.

Lista de Encantos: Espada de Ogum; Pele de Ferro; Punho de Ferro.

Omulu: Orixá das doenças.

Lista de Encantos: Criar doenças; Criar dor intensa; Curar doenças.

Ossãe: orixá das folhas medicinais.

Lista de Encantos: Cura; Elo mental divino (pássaros); Ewé.

Oxalá: orixá da criação e da paz.

Lista de Encantos: Barreira Astral; Desviar ataques; Escudo de Oxalá.

Oxóssi: orixá da caça e dos caçadores.

Lista de Encantos: Arco dourado de Oxossi; Comunhão com a floresta; Chamado.

Oxum: orixá das fontes e cursos d'água, da maternidade e do amor.

Lista de Encantos: Amizade; Andar sobre as águas; Olhos D'Água.

Oxumaré: orixá do arco-íris do movimento e da transformação.

Lista de Encantos: Arco-Íris; Criar nevoeiro; Metamorfose Divina (cobra).

Xangô: orixá dos raios e trovões, da justiça e do fogo.

Lista de Encantos: Machado de Xangô; Relâmpago e um dos 6 feitiços de fogo da lista do Feiticeiro de Ferro e Fogo à escolha.

SACERDOTE DO SOL

Sacerdotes do culto ao sol, a religião dos incas. Trata-se de uma religião severa e bastante rigorosa, apesar de conviver pacificamente com os feiticeiros populares e outros cultos. Só não é tolerado o mal-uso de magia. O culto foi bastante perseguido pela Igreja e se encontra quase extinto, sobrevivendo clandestinamente em pequenos agrupamentos indígenas. O conhecimento dos sacerdotes é transmitido às novas gerações de forma precária. Principais responsáveis pela manutenção da cultura inca na colônia, os sacerdotes se recusam a usar a tecnologia dos conquistadores, principalmente as armas de fogo. Alguns chegam a negar até mesmo a escrita.

Subdivisões: Achic (adivinhos, responsáveis pelos oráculos); Ayatapuc (se comunica com os mortos, ligados ao plano astral); Huacasa (organização dos rituais); Ichuri (confessores, a cargo das huacas e do bem-estar moral e espiritual do povo); Macsa (curandeiro); Omo (os magos, estudo das forças da natureza); Tarpuntay (sacerdotes do sol que integravam o conselho superior); Yanapac (assistentes dos sacerdotes); Yanca (astrônomos, astrólogos, melhorias tecnológicas).

Lista de Habilidades: Astronomia; Cultura inca; Ervas e plantas; Mitos e lendas; Religião (atributo relacionado: Inteligência). Persuasão (atributo relacionado: Carisma). **Habilidades obrigatórias:** Religião; Cultura inca.

Lista de Encantos: Adivinhação; Aura; Barreira astral; Chama solar; Controlar animais; Criar nevoeiro; Cura; Desviar ataques; Detectar magia; Espada astral; Exorcismo; Levitar; Luz solar; Metamorfose Divina; Olhos D'Água; Percepção de inimigos; Percepção de Magia; Pururauca; Raízes; Relâmpago; Remover magia; Viagem astral; Visão astral; Ventania; Vigor.

SACERDOTE JAGUAR

Antigo culto ao jaguar (onça). Se os Sacerdotes do Sol são poucos, os sacerdotes do jaguar são considerados extintos. Mas as florestas e as montanhas ocultam segredos até mesmo do mais sábio inca. Raríssimos, podem ser encontrados em templos ou cidades perdidas, ou mesmo vagando silenciosamente pela Terra de Santa Cruz. Como, na prática, o culto não existe mais, estes raros representantes da classe são bem velhos, desafiando o tempo com seu poder e sua sabedoria. Mas sempre há a possibilidade de aparecer um aprendiz.

Lista de Habilidade: Ervas e plantas; Cultura indígena; Mitos e lendas; Religião (atributo relacionado: Inteligência). Percepção; Lidar com animais (atributo relacionado: Intuição). Persuasão (atributo relacionado: Carisma). **Habilidades obrigatórias:** Religião; Cultura indígena; Mitos e lendas.

Lista de Encantos: Adivinhação; Aura; Barreira astral; Chamado; Controlar animais (felinos); Cura (ritual); Desviar ataques; Detectar magia; Elo mental divino (felinos); Espada astral; Levitar; Longevidade; Luz solar; Metamorfose divina; Percepção de inimigos; Remover magia; Visão noturna; Viagem astral; Visão astral. **Encantos obrigatórios:** Controlar animais (felinos);

Elo mental com felinos; Metamorfose divina.

• FEITICEIROS

Personagens com poderes mágicos (feitiços) oriundos de sua ligação com o mundo espiritual e com forças da natureza. Podem, em certas culturas, ter um papel religioso, mas não é intrínseco ao poder do personagem. Para aprenderem novos feitiços, além dos iniciais, precisam ter mais de 50 pontos em Ocultismo. Extraordinariamente, é possível haver intercâmbio de feitiços.

BRUXO

É o feiticeiro da cultura branca.

Habilidades obrigatórias: Ervas e plantas; Ocultismo (atributo relacionado: Inteligência).

Lista de Feitiços: Adivinhação; Amaldiçoar; Amizade; Apaixonar; Aura; Barreira astral; Conjuração; Controlar entidades; Controlar mentes; Criar doença; Criar dor intensa; Criar ilusão; Desviar ataques; Detectar magia; Exorcismo; Levitar; Mau-olhado; Medo; Metamorfose; Remover magia; Trevas; Ventura; Viagem astral; Visão astral; Visão noturna.

PAJÉ / XAMÃ / FEITICEIRO INDÍGENA (selva)

Pode ser o líder espiritual das tribos da selva, um curandeiro ou um feiticeiro.

Lista de Habilidade: Conhecimento da mata; Cultura indígena; Ervas e plantas; Mitos e lendas; Ocultismo (atributo relacionado: Inteligência).

Habilidades obrigatórias: Cultura indígena; Ervas e plantas; Mitos e lendas; Ocultismo.

Lista de Feitiços: Adivinhação; Andar sobre as águas; Barreira astral; Camuflagem; Chamado; Comunhão com a floresta; Comunicar-se com animais; Conjurar animais; Controlar animais; Controlar água; Controlar plantas; Criar ilusão; Criar nevoeiro; Cura; Dardos de pedra; Desviar ataques; Detectar magia; Elo mental com animais; Exorcismo; Invocar tempestade; Levitar; Metamorfose; Olhos D'Água; Pacificar; Relâmpago; Remover magia; Respirar sob as águas; Viagem astral; Visão astral.

FEITICEIRO INDÍGENA (alta cultura)

São os índios das cordilheiras, descendentes dos incas e demais culturas da região. É comum o vínculo à cultura colonial e progressivo intercâmbio com bruxos ocidentais.

Lista de Habilidade: Cultura indígena (especificar); Ervas e plantas; Mitos e lendas; Ocultismo (atributo relacionado: Inteligência). **Habilidades obrigatórias:** Ervas e plantas, Cultura indígena; Ocultismo.

Lista de Feitiços: Adivinhação; Amaldiçoar (ritual); Amizade; Andar sobre as águas; Apaixonar; Aura; Barreira astral; Camuflagem; Conjuração; Controlar animais; Criar dor intensa; Criar ilusão; Criar nevoeiro; Cura (poção); Exorcismo; Desviar ataques; Detectar magia; Elo mental com animais; Invocar tempestades; Levitar; Kefke; Medo; Metamorfose; Remover magia; Respirar sob as águas; Trevas; Ventania; Ventura; Viagem astral; Visão astral; Visão noturna.

FEITICEIROS NEGROS

O feiticeiro negro precisa pedir ajuda aos espíritos para ter acesso às forças da natureza. Cada espírito permite ao feiticeiro utilizar até quatro feitiços, desde que ele os tenha aprendido. O espírito invocado levará uma rodada para atender ao chamado e permanecerá à sua disposição enquanto for necessário, às vezes “cobrando pelo serviço”. O feiticeiro não incorpora os espíritos. Apenas entra em comunhão com as forças sob seu domínio. O feiticeiro não poderá estar vinculado a dois espíritos ao mesmo tempo; portanto, só poderá usar os feitiços relativos ao espírito que chamou.

Lista de Habilidade: Cultura negra; Ervas e plantas; Idioma negro; Ocultismo (atributo relacionado: Inteligência). **Habilidades obrigatórias:** Cultura negra; Ocultismo.

• **Bons espíritos:** estes espíritos atenderão ao chamado do feiticeiro sem nenhuma restrição, concedendo seus favores sem pedir nada em troca.

Anaisa (espírito do amor e da sorte) – **Lista de Feitiços:** Amizade; Apaixonar; Comunicação; Ventura.

Ativodu (espírito protetor) – **Lista de Feitiços:** Exorcismo; Imunidade ao fogo; Pacificar; Vigor.

Damballah (espírito do bem) – **Lista de Feitiços:** Aura; Adivinhação; Remover magia; Visão noturna.

Loko (espírito da cura) – **Lista de Feitiços:** Controlar plantas; Cura; Detectar magia; Ewé.

• **Espíritos neutros:** se o feiticeiro tiver sorte, estes espíritos não exigirão nada em

troca de seus serviços. Caso contrário, poderão pedir alguma oferenda, um ritual ou algum tipo de trabalho.

Agoueh (espírito das águas) – **Lista de Feitiços:** Andar sobre as águas; Controlar águas; Olhos D’água; Respirar sob as águas.

Azyza (espírito da caça e protetor da floresta) – **Lista de Feitiços:** Camuflagem; Comunhão com a floresta; Conjurar animais; Controlar animais.

Erzulie (espírito guerreiro e protetor) – **Lista de Feitiços:** Agilidade; Desviar Ataques; Percepção de inimigos; Vigor.

Heviosso (espírito das chuvas e tempestades) – **Lista de Feitiços:** Criar nevoeiro; Invocar tempestades; Levitar; Relâmpago.

Yorka (espírito da morte) – **Lista de Feitiços:** Criar ilusão; Espada astral; Medo; Viagem astral.

• **Espíritos maus:** sempre pedirão algo em troca. Com sorte, não pedirão nada que o feiticeiro não esteja disposto a fazer. Se não for o caso, poderão pedir os mais sombrios favores.

Alijenu (espírito assassino) – **Lista de Feitiços:** Criar dor intensa; Toque da Morte; Trevas; Visão noturna.

Bwa Chech (espírito maligno) – **Lista de Feitiços:** Amaldiçoar; Controlar mentes; Exorcismo; Mau-olhado.

Kalfou (espírito da encruzilhada) – **Lista de Feitiços:** Barreira astral; Conjuração; Controlar entidades; Visão astral.

Obs: a origem dos feiticeiros negros é uma mistura de outras religiões africanas e de

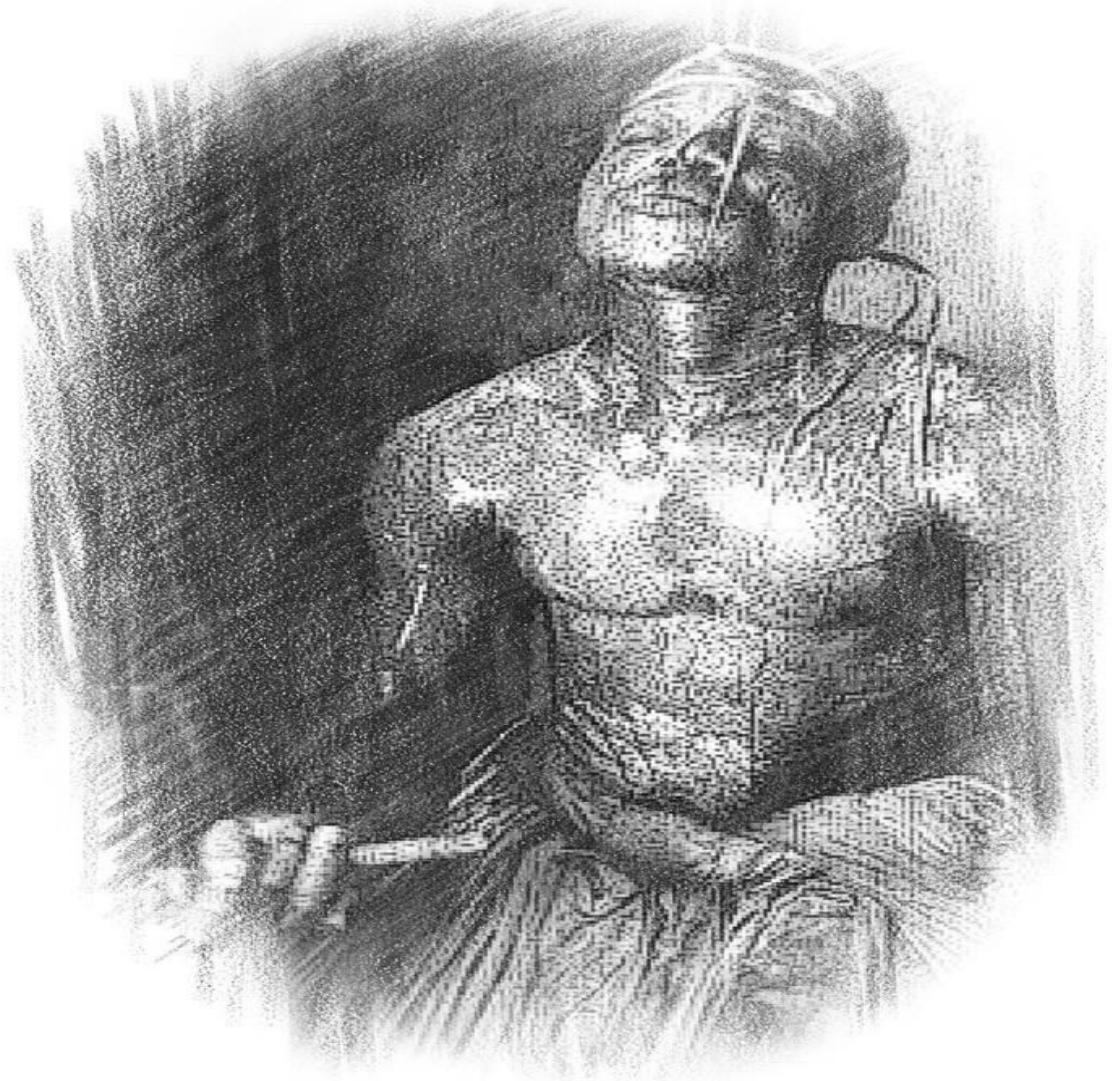
colônias da América. Para confrontar o sacerdote negro e criar a mesma tensão bruxo x Igreja, eles são vistos no jogo como feiticeiros. No Desafio dos Bandeirantes original, alguns espíritos foram criados, como Nohrum e Myila; outros, adaptados. Nesta versão, Loko, Damballah, Ativodu, Azyza, Heviosso, Agouch, e Kalfou foram baseados em espíritos da África e do Haiti. Alijenu, nome de espírito diabólico, representa as características do haitiano Baron Kriminel. Yorika, essência espiritual do Suriname, se funde a Baron Samedi do Haiti. Erzulie e Bwa Cech foram livremente inspiradas em Erzulie Dantor e Marinette

Bwa Cech, ambas do Haiti. Anaisa, em Anaisa Pye, da República Dominicana.

FEITICEIRO DE FERRO E FOGO

Lista de Habilidade: Cultura negra; Ocultismo; Religião (atributo relacionado: Inteligência). **Habilidades obrigatórias:** Cultura negra; Ocultismo.

Lista de Feitiços: Atear fogo; Barreira de fogo; Bola de fogo; Controlar fogo; Desviar ataques; Detectar magia; Imunidade ao fogo; Lâmina de fogo; Moldar metais; Pele de ferro; Punho de ferro.



ATRIBUTOS

Criação do Personagem

Todo personagem inicia com **10 pontos** em todos os atributos, exceto Sorte, que começa com **0**.

O jogador recebe 2 pontos extras para distribuir livremente, tendo em vista a classe do personagem, podendo o mestre do jogo intervir na escolha caso a considere incompatível.

O jogador deverá rolar **10d6**. O menor resultado será descartado e os demais distribuídos, sendo 1d6 para cada atributo, obrigatoriamente.

Modificando o Valor Final

O jogador, ao chegar ao valor final, tem uma última chance de alterá-lo. Ele pode tirar **2 pontos** de um atributo para aumentar **1 ponto** de outro. O único atributo que não pode ser alterado é o atributo **Sorte**. E nenhum atributo poderá atingir um valor superior a **19 pontos** e inferior a **6 pontos**. Feito isso, o jogador não poderá mais alterar o valor dos atributos de seu personagem.

Personagem sem classe

Para criar este tipo de personagem basta seguir as mesmas etapas. Porém, não haverá os 2 pontos extras.

Modo Alternativo

Se o jogador não quiser contar com a sorte na criação de personagem, ele pode optar pelo seguinte modo: **68 pontos** para distribuir por

todos os atributos, sendo que todos, exceto **Sorte**, começam com **6**.

Força

Representa a força física do personagem e influi no impacto dos seus golpes e na sua velocidade. • *6 e 7*: é uma pessoa fraca, incapaz de fazer muita força ou erguer muito peso; uma criança. Pênalti: -2 no dano.

• *8 e 9*: pessoa sedentária; um pré-adolescente. Pênalti: -1 no dano.

• *10 a 14*: força mediana; porte físico elegante.

• *15 e 16*: porte atlético. Bônus: + 1 de dano.

• *17 e 18*: a pessoa impressiona e impõe respeito com sua massa muscular. Bônus: + 2 de dano.

• *19*: Conan. Bônus: + 3 de dano.

Destreza

Representa a coordenação motora e visual, os reflexos, a agilidade e o equilíbrio do personagem. A Destreza influencia nas habilidades de luta e na velocidade.

• *6 e 7*: é uma pessoa com péssimos reflexos e desastrada em trabalhos manuais. Pênalti de -2 na Iniciativa. Habilidades de Destreza limitadas a 40.

• *8 e 9*: possui reflexos mais lentos que o normal. Pênalti de -1 na Iniciativa. Habilidades de Destreza limitadas a 50.

- *10 e 14*: destreza mediana.
- *15 e 16*: a pessoa é ágil e se movimenta com leveza, independente do seu peso. Bônus: + 1 na Iniciativa.
- *17 e 18*: quase tão ágil quanto um felino. Bônus: + 2 na Iniciativa. Pode aumentar 4 pontos por sessão as habilidades de Destreza.
- *19*: ninja. Bônus: + 3 na Iniciativa. Pode aumentar 5 pontos por sessão as habilidades de Destreza.

Resistência

É a resistência física do personagem. Representa a sua saúde e a integridade física. Determina a sua capacidade de resistir a impactos, golpes, ferimentos e doenças. Influi na Fadiga, na Resistência à magia e na recuperação do personagem.

- *6 e 7*: magro, corpo fraco e nada resistente. Cansa-se facilmente. Pênalti: -2 pontos de Recuperação por dia.
- *8 e 9*: pouco afeito aos rigores de uma aventura. Pênalti: -1 ponto de Recuperação por dia.
- *10 a 14*: resistência mediana.
- *15 e 16*: o personagem possui uma estrutura física invejável. Bônus: + 1 ponto de Recuperação por dia.
- *17 e 18*: tem a saúde de um touro. Bônus: + 2 pontos de Recuperação por dia.
- *19*: duro de matar. Bônus: + 3 pontos de Recuperação por dia.

Quando um personagem sofre um dano, o valor da Resistência diminui. Isso provoca

efeitos negativos no personagem. Quanto menor o valor temporário da Resistência, pior será o estado do personagem. Estes efeitos começam a ser sentidos quando a Resistência estiver abaixo dos 6 pontos.

- *3 a 5*: o personagem se encontra muito ferido. Algumas ações serão consideradas difíceis (a critério do mestre do jogo). Para evitar que isso ocorra, o jogador poderá fazer um teste de Resistência difícil. Este teste deverá ser feito antes de cada ação.

- *1 a 2*: a situação do personagem é crítica. Ele mal se aguenta em pé. Algumas ações serão consideradas quase impossíveis e outras difíceis. Para diminuir a dificuldade, o jogador poderá fazer um teste de Resistência antes de cada ação.

- *0*: o personagem corre o risco de perder os sentidos. Ele terá que fazer um teste de Resistência normal para permanecer consciente.

- *-1 a -3*: o personagem perde imediatamente a consciência, porém o seu estado de saúde ainda é estável.

- *-4 a -6*: o personagem, além de inconsciente, está gravemente ferido e morrerá em poucas horas, caso não receba cuidados médicos.

- *-7*: o personagem está em estado crítico, às portas da morte, precisando ser salvo em poucas rodadas. Quando o prazo esgotar, o jogador deverá fazer um teste de Resistência normal a cada rodada. Quando falhar, seu personagem morrerá. Não lhe restará mais nada a não ser criar outro.

- *-8 em diante*: o personagem morreu e não há mais nada que se possa fazer por ele. Neste jogo não há ressurreição.

Inteligência

É a capacidade de raciocínio do personagem. Sua memória e a sua facilidade em aprender. Influi no Poder mágico e divino.

- *6 e 7*: não chega a ser um retardado, mas está próximo de ser. Pênalti: 6 pontos para aumentar 1 ponto de Poder mágico (sacerdote) e as habilidades relacionadas à Inteligência são limitadas a 40. Poções mágicas e amuletos que dependem de sua mente para serem controladas, como Metamorfose, não funcionarão.

- *8 e 9*: é um pouco burro, demorando mais que o normal para aprender as coisas. Pênalti: 4 pontos para aumentar 1 ponto de Poder mágico (sacerdote). Habilidades de Inteligência limitadas a 50.

- *10 a 14*: inteligência mediana.

- *15 e 16*: sua capacidade intelectual impressiona. O melhor aluno da turma. Bônus: pode aumentar 4 pontos por sessão as habilidades de Inteligência.

- *17 e 18*: é um gênio, capaz das soluções mais mirabolantes. Bônus: pode aumentar 5 pontos por sessão as habilidades de Inteligência.

- *19*: supergênio. Está acima do limite dos humanos normais. Bônus: pode aumentar 6 pontos por sessão as habilidades de Inteligência. + 1 ponto na recuperação do Poder mágico (sacerdote).

Intuição

É a capacidade de discernimento, de perceber as coisas à sua volta, as sutilezas dos gestos e das intenções do outro. É a capacidade de pressentir e apreender as coisas. Também caracteriza a esperteza.

6 e 7: é uma toupeira. Não percebe nada a não ser que lhe esfreguem na cara. Deixa-se levar no papo por qualquer um. Pênalti: as habilidades relacionadas à Intuição são limitadas a 40. 6 pontos para aumentar 1 ponto de Poder mágico (feiticeiro).

- *8 e 9*: a pessoa é um tanto obtusa, deixando escapar sutilezas e segundas intenções. Um argumento bem exposto sempre a convencerá. Pênalti: 4 pontos para aumentar 1 ponto de Poder mágico (feiticeiro). As habilidades de Intuição são limitadas a 50.

- *10 a 14*: intuição mediana.

- *15 e 16*: a pessoa é bastante esperta e observadora. Bônus: Pode aumentar 4 pontos por sessão as habilidades de Intuição.

- *17 e 18*: a pessoa não deixa escapar nada à sua volta. Dificilmente será enganada. Bônus: pode aumentar 5 pontos por sessão as habilidades de Intuição.

- *19*: poderia ganhar a vida como vidente. Bônus: pode aumentar 6 pontos por sessão as habilidades de Intuição. + 1 ponto na recuperação do Poder mágico (feiticeiro).

Carisma

É a capacidade de persuasão, influência e liderança do personagem. Também está relacionado à aparência, mas de forma indireta, pois uma boa aparência não está relacionada a um carisma alto, embora ajude muito.

- *6 e 7*: pessoa extremamente tímida ou bicho-do-mato. Por outro lado, pode ser um animal nas relações sociais, sem a mínima educação ou respeito com as outras pessoas. Em ambos os casos, chamará a atenção por sua conduta.

-

Pênalti: as habilidades relacionadas ao Carisma são limitadas a 40.

- *8 e 9:* pessoa muito tímida ou reservada. Consegue passar despercebida em um ambiente. Por outro lado, pode ser uma pessoa grosseira ou inconveniente. Não será por seu carisma que conseguirá alguma coisa de alguém. **Pênalti:** as habilidades relacionadas ao Carisma são limitadas a 50.

- *10 a 14:* carisma mediano.

- *15 e 16:* a alma da festa. Pessoa bastante carismática, sempre causando uma boa impressão ao primeiro contato. **Bônus:** pode aumentar 4 pontos por sessão as habilidades de Carisma.

- *17 e 18:* chama a atenção por onde passa, distribuindo simpatia e impondo a sua presença. Um líder nato. Muito bom de lábia. **Bônus:** pode aumentar 5 pontos por sessão as habilidades de Carisma.

- *19:* James Bond. **Bônus:** pode aumentar 6 pontos por sessão as habilidades de Carisma.

Vontade

É a força de vontade do personagem, sua determinação, concentração, sua capacidade de superação. Influi na Resistência à magia.

- *6 e 7:* pessoa extremamente influenciável e manipulável. Deixada à própria sorte, é uma pessoa acomodada e sem iniciativa. **Pênalti:** diminui dois níveis de dificuldade testes de Carisma ou de habilidades relacionadas de outros personagens. Não pode usar pontos de experiência para aumentar Resistência à magia.

- *8 e 9:* pessoa influenciável, mas não por ser ingênua. Tende à inércia, mas pode ser

inspirada a agir. **Pênalti:** diminui um nível de dificuldade testes de Carisma ou de habilidades relacionadas de outros personagens. Não pode usar pontos de experiência para aumentar Resistência à magia.

- *10 a 14:* vontade mediana.

- *15 e 16:* pessoa determinada, concentrada, convicta do que quer. **Bônus:** 8 pontos para aumentar 1 ponto de Resistência à magia.

- *17 e 18:* pessoa obstinada, teimosa, quase impossível de desviá-la de seus objetivos. **Bônus:** 6 pontos para aumentar 1 ponto de Resistência à magia.

- *19:* vontade de ferro. **Bônus:** 4 pontos para aumentar 1 ponto de Resistência à magia.

Magia

É a abertura natural do personagem para o mundo mágico. Mesmo que o personagem não tenha poder mágico, ele poderá desenvolvê-lo posteriormente. Influi na Resistência à magia, no Poder mágico e todos os encantos e feitiços.

- *6 e 7:* totalmente fechado à magia. Ainda que a presencie, não a compreenderá. Mas isso não o impedirá de ter uma visão pragmática de sua efetividade. **Pênalti:** 20 pontos para aumentar 1 ponto de Resistência à magia. Não poderá aprender magia. Poções mágicas e amuletos que dependem de sua mente para serem controladas, como Metamorfose, não funcionarão.

- *8 e 9:* a pessoa até compreende a existência de Magia, mas não possui qualquer aptidão para desenvolvê-la ou mesmo percebê-la, salvo quando óbvia. Procurará, antes, uma explicação racional. **Pênalti:** 15 pontos para

21 a 25 + 4
26 a 30 + 5

• 10 a 14: magia mediana. A pessoa pode desenvolver habilidades mágicas, mas será sempre mais difícil. Pênalti: qualquer ponto em encanto e feitiço custará o dobro do normal. Para aumentar Poder Mágico, o custo será de 4 pontos. Seu Poder Mágico inicial será a metade do normal.

• 15 e 16: pessoa aberta aos mistérios da magia e poderá desenvolvê-la normalmente.

• 17 e 18: a magia é natural para a pessoa. Bônus: pode aumentar 4 pontos por sessão os feitiços e encantos. + 2 pontos na recuperação de Poder mágico. Pode aprender novos feitiços ou encantos a qualquer momento.

• 19: a magia praticamente a procura. Bônus: pode aumentar 5 pontos por sessão os feitiços e encantos. Aumenta o Poder Mágico com custo 1. + 3 pontos na recuperação de Poder mágico.

Sorte

Capacidade de conseguir resultados aleatórios a seu favor. A Sorte é um atributo diferente dos demais, até a sua escala de valores é diferente, variando de 1 a 6.

Outros valores

Como a Terra de Santa Cruz é habitada por outros seres além dos humanos normais, alguns atributos apresentarão uma tabela que apresentam os bônus acima dos limites humanos. É o caso de Força (Bônus de dano), Destreza (Bônus de Iniciativa) e Resistência (Bônus de Recuperação).

19 a 20 + 3

2.1) Atributos secundários

Fadiga (opcional)

Representa o fôlego, a disposição física e também a saúde do personagem. Possui o mesmo valor que a Resistência.

O personagem pode perder pontos de Fadiga e manter a sua Resistência intacta. O contrário não ocorre. A cada dois pontos de Resistência perdidos, o personagem perderá um ponto de fadiga.

Se a Fadiga do personagem chegar a 0 e, por algum motivo, ele continuar a perder pontos de Fadiga (é o que acontece no estrangulamento), estes pontos se convertem em pontos de dano.

O personagem perde pontos de fadiga quando: faz um esforço muito grande, participa de uma luta longa, fica doente, falta ar, não dorme pelo menos 6h durante a noite, faz uma longa caminhada, sobe uma montanha, corre ou nada uma distância razoável.

10 a 18: o personagem está inteiro, pronto para a ação.

7 a 9: o personagem está cansado. Preferia descansar, mas ainda agüenta mais um pouco sem problemas.

4 a 6: o personagem está muito cansado, podendo prejudicar algumas ações.

1 a 3: o personagem se encontra exausto, com a língua de fora. Não consegue nem pensar direito. Todas as ações ficam prejudicadas.

0: para continuar consciente, o personagem deverá fazer um teste de Resistência a cada rodada. Quando falhar, perderá a consciência.

Este é o valor mínimo, não há Fadiga negativa. Exploração: que é a metade da velocidade básica.

Resistência à magia

É a capacidade que o personagem possui de resistir a um feitiço ou um encanto de influência, esteja ele consciente do ataque ou não. O valor inicial é a soma dos atributos Vontade e Magia. Ao contrário dos atributos, o valor da Resistência à magia pode aumentar.

Poder Mágico

Define a capacidade quantitativa de realizar feitiços e encantos. O valor inicial é a soma dos atributos Inteligência e Magia, para os sacerdotes, e Intuição e Magia, para os feiticeiros. Ao contrário dos atributos, o valor do Poder mágico pode aumentar.

Velocidade

É quanto o personagem anda no tempo de uma rodada: $(\text{Força} + \text{Destreza}) \div 2$.
Correr: x 3.

Recuperação

Resistência

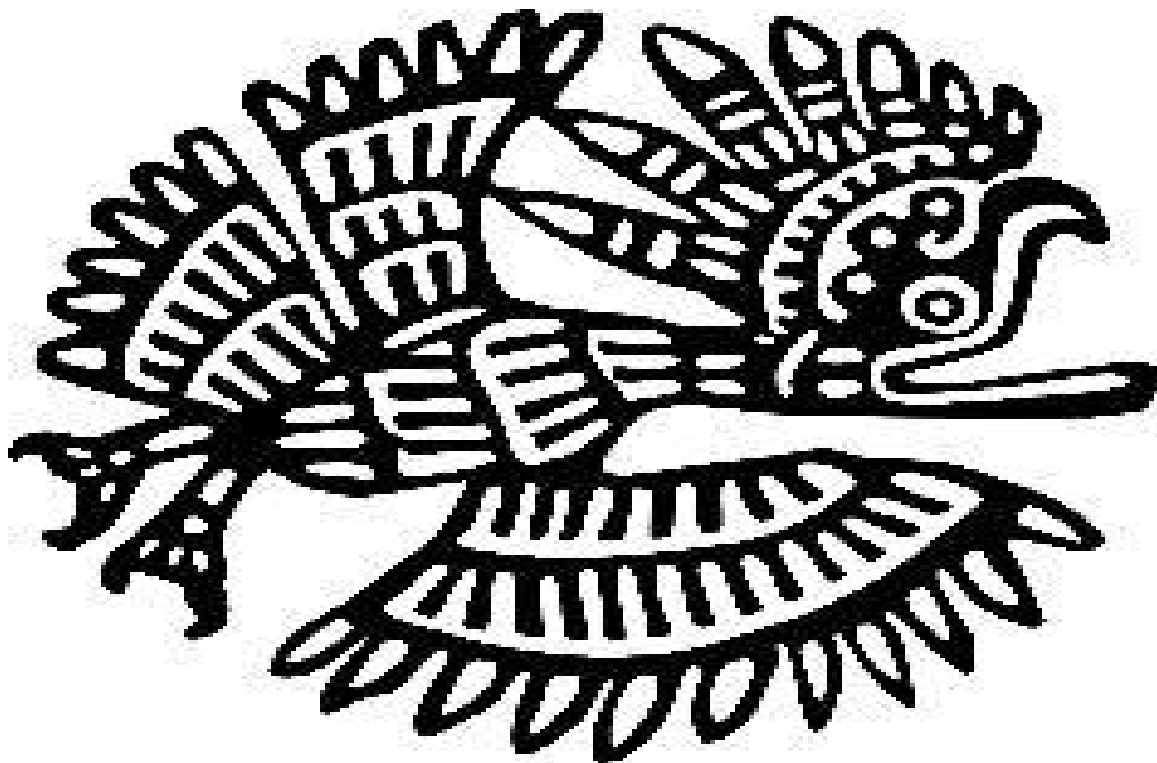
É o quanto de Resistência o personagem é capaz de recuperar por dia, repousando por 6h, no mínimo: 3 pontos.

Fadiga

Uma hora de repouso (não necessariamente de sono) recupera 1 ponto de Fadiga.

Recuperação do Poder mágico

Funciona da mesma forma que a recuperação da Resistência: 6 pontos



CAP. 3

Habilidades

As habilidades são as características e conhecimentos que o personagem adquiriu ao longo de sua vida. Cada habilidade está vinculada a um atributo, que neste caso chamamos de *Atributo relacionado*. Há habilidades que, na verdade, estão vinculadas a mais de um atributo. Nestes casos, optamos pelo atributo que é mais útil no desenvolvimento da habilidade.

Habilidades específicas: cada classe de personagem possui uma lista própria de habilidade. Estão incluídos neste grupo os feitiços e encantos de sacerdotes e feiticeiros.

Habilidades gerais: são as habilidades adquiridas pelo personagem e que não estão ligadas a sua classe.

Como adquirir as habilidades

Na criação do personagem, não é permitido colocar mais de **20 pontos** em uma mesma habilidade. Esses pontos são somados ao valor do atributo relacionado. O jogador recebe um total de **200 pontos** de início para comprar suas habilidades. Destes, um mínimo de **50 pontos** deverá ser distribuído entre as habilidades gerais. No caso de feiticeiros e sacerdotes, outros 50 pontos deverão ser distribuídos entre as habilidades específicas (algumas serão obrigatórias), sem contar os feitiços e encantos. Posteriormente, a cada sessão, o jogador poderá aumentar suas habilidades em até 3 pontos por sessão, em regra, incluindo habilidades novas.

Importante: o *atributo relacionado* de qualquer encanto e feitiço é **Magia**.

Personagem sem classe

Em termos gerais, o jogador pode distribuir os 200 pontos pela lista de habilidades gerais (sempre respeitando o limite de 20 pontos). Porém, o mestre do jogo pode desejar elaborar uma lista de habilidades específicas para o personagem.

Lista de Habilidades

A lista não é fechada. Qualquer habilidade pode ser criada.

Abrir Fechaduras; Acrobacia; Agricultura; Agronomia; Ambidestria; Armas de Fogo; Armadilhas; Artesanato; Astronomia; Ataque-surpresa; Avaliar jóias; Caça e pesca; Carpintaria; Comércio e Negociação; Conduzir carroças; Conhecimento da mata; Cultura (especificar); Decifrar códigos; Detectar armadilhas; Disfarce; Economia; Ervas e plantas; Escalar; Escapar de amarras; Esquiva; Estrangular com fios; Filosofia; Furtar; Furtividade; História (especificar); Idioma (especificar); Imitar sons; Jogos de azar; Legislação (especificar); Ler e escrever; Ler lábios; Lidar com animais; Lidar com gado; Luta com armas (especificar); Luta com duas armas; Luta desarmada; Manejo de armas de grande porte; Manejo de explosivos; Manuseio de veneno; Matemática; Medicina; Mineração; Mitos e Lendas; Montar animais; Nadar; Navegação terrestre; Navegar; Ocultismo; Olaria; Percepção; Persuasão; Rastrear; Religião (especificar); Reparar armas (especificar); Reparar couro; Senso de orientação; Tecelagem; Técnicas de camuflagem; Técnicas de Inquisição; Técnicas de memorização; Técnicas de sobrevivência; Tocar instrumentos (especificar);

Tourear; Treinar animais; **Correr**
Veterinária.

Os nomes são auto-explicativos, mas algumas habilidades merecem maior detalhamento para efeito de jogo.

Armas de Fogo

Permite usar pistola, garrucha, mosquete e escopeta: as duas primeiras são armas de pequeno porte. As duas últimas são de médio porte, sendo necessárias as duas mãos para utilizá-las. Só permitem um disparo. Para o jogador disparar novamente, terá que perder uma rodada recarregando a arma. Se o jogador não avisar ao mestre quando o personagem for recarregar, ele considerará que a arma está descarregada.

Ataque-surpresa

Após aproximar-se furtivamente, aguardando o melhor momento para atacar seu inimigo, o personagem faz seu ataque surpresa. Se for bem-sucedido, o inimigo será pego desprevenido e não terá direito a defesa ou esquiva. O personagem terá de fazer seu ataque somente para verificar se este foi efetivo. Se o personagem for mal-sucedido no teste de habilidade, o inimigo poderá defender-se ou esquivar-se normalmente.

Toda vez que o personagem for bem-sucedido no uso desta habilidade, significa que conseguiu aumentar em $\frac{1}{4}$ a sua velocidade de corrida.

Cultura

O personagem conhece os hábitos e costumes de uma determinada cultura. Esta habilidade inclui também um conhecimento básico de História, Geografia e Idioma (neste caso, o personagem saberá reconhecer a língua e entender algumas poucas palavras, mas não saberá se expressar), além dos mitos e lendas, caso estes sejam bastante populares dentro da própria cultura.

Caso o personagem pertença à própria cultura, seu teste de habilidade será sempre mais fácil. Se for um conhecimento básico da cultura em questão, o teste será rotineiro. Porém, toda cultura possui seus segredos.

A habilidade Cultura possui vários grupos, que devem ser especificados ao adquiri-la. Cada cultura corresponde a uma habilidade diferente.

Como, no jogo, as diferentes culturas negras não foram discriminadas, a Cultura Negra é considerada como

uma só habilidade. Mas o mestre do jogo tem liberdade para desenvolver essas diferenças culturais para suas campanhas.

Ervas e plantas

O personagem que possuir esta habilidade poderá encontrar na natureza a erva adequada aos fins desejados. Ele poderá achar uma erva mágica para poções, ervas medicinais para curar as pessoas, ou ervas venenosas que tornarão suas flechas mortais.

As ervas medicinais possibilitam 1d6 de recuperação da Resistência. Só surtirá efeito uma vez por dia, não adiantando uma *overdose*.

Esta habilidade é usada também para reconhecer e combater venenos naturais ou peçonha de cobras, escorpiões, e outros animais.

Furtividade

Permite ao personagem mover-se sem ser ouvido e sem ser visto. Qualquer tentativa de percebê-lo será considerada uma tarefa difícil (se for possível o contato visual) ou quase impossível (se o personagem estiver escondido). Se o jogador for mal-sucedido no teste, a tarefa

de percebê-lo será normal. Se houver falha, o personagem alertou os seus inimigos com algum movimento em falso. Porém, se for de mestre, a percepção terá que ser de mestre.

Idioma

É a habilidade de compreender e se expressar com fluência no idioma escolhido. O jogador deverá anotar em sua ficha e informar ao mestre do jogo qual é o idioma que seu personagem conhece. No caso de índios, mestiços e negros, o personagem tem direito a saber o seu idioma nativo e o idioma branco dominante na região. Cada idioma é uma habilidade diferente.

Luta com armas

É a habilidade no manuseio da arma em questão: *com espada/facão; com boleadeira; com chicote; com funda; com machado; com porrete/tacape; com lança* e ainda:

Com faca/adaga: permite ao personagem duelar, esfaquear, cortar e arremessar.

Com arco/flecha: após disparar uma flecha, o personagem pode, imediatamente, armar uma

nova flecha e dispará-la na rodada seguinte.

Com rede: o personagem sabe utilizar uma rede ofensivamente, envolvendo ou imobilizando o adversário. Qualquer personagem envolvido por uma rede tem todos os seus movimentos penalizados com um nível de dificuldade.

Com zarabatana: o dano da seta em si não oferece perigo, mas o seu veneno.

Luta com duas armas

Com esta habilidade, o personagem pode lutar usando duas armas ao mesmo tempo, fazendo dois ataques por rodada, desde que seja possível. Para usar esta habilidade, o jogador deverá fazer um teste de habilidade antes de tentar usar as duas armas. Não se trata de Ambidestria, que é a habilidade de usar o outro lado com a mesma eficiência, mas da capacidade de coordenar um ataque com uma arma em cada mão ao mesmo tempo, o que exige conhecimento e treino.

Luta desarmada

Capacidade de lutar utilizando chutes, socos, chaves, estrangulamentos etc. É a briga de rua, sem golpes

mirabolantes ou técnicas refinadas. As lutas orientais não são ainda difundidas. A **Capoeira** só é dominada pelos escravos da colônia lusitana. Numa luta, o personagem pode usar essa habilidade no lugar da Esquiva.

Medicina

Um teste de habilidade bem-sucedido fará com que o medicado recupere 1d6 pontos de Resistência por dia. Se o personagem não obtiver sucesso no primeiro teste de medicina, a segunda tentativa será mais difícil. Se falhar, a terceira será mais difícil ainda, e segue assim até se tornar quase impossível. Se falhar em todas as tentativas, ele só poderá tentar novamente no dia seguinte, se ainda houver tempo. Porém, um outro personagem poderá tentar.

Uma vez obtido sucesso em Medicina, não adiantará um outro personagem também usar Medicina, pois seria considerado uma repetição do medicamento.

É bom lembrar que a medicina de 1650 é bem primitiva em relação à do século XX. Algumas práticas chegam a terminar de matar o paciente. As sangrias são o recurso mais usado.

A profissão de médico também não é muito bem vista socialmente, embora seja respeitada. Muitos médicos da colônia são mulatos, enviados pelos próprios patrões para aprender o ofício.

Percepção

Utilizada pelo personagem quando ele tenta obter uma informação específica de uma área ou objeto através de uma observação mais apurada. Ao efetuar o rolamento, o jogador deve declarar para onde está dirigindo a sua atenção e que

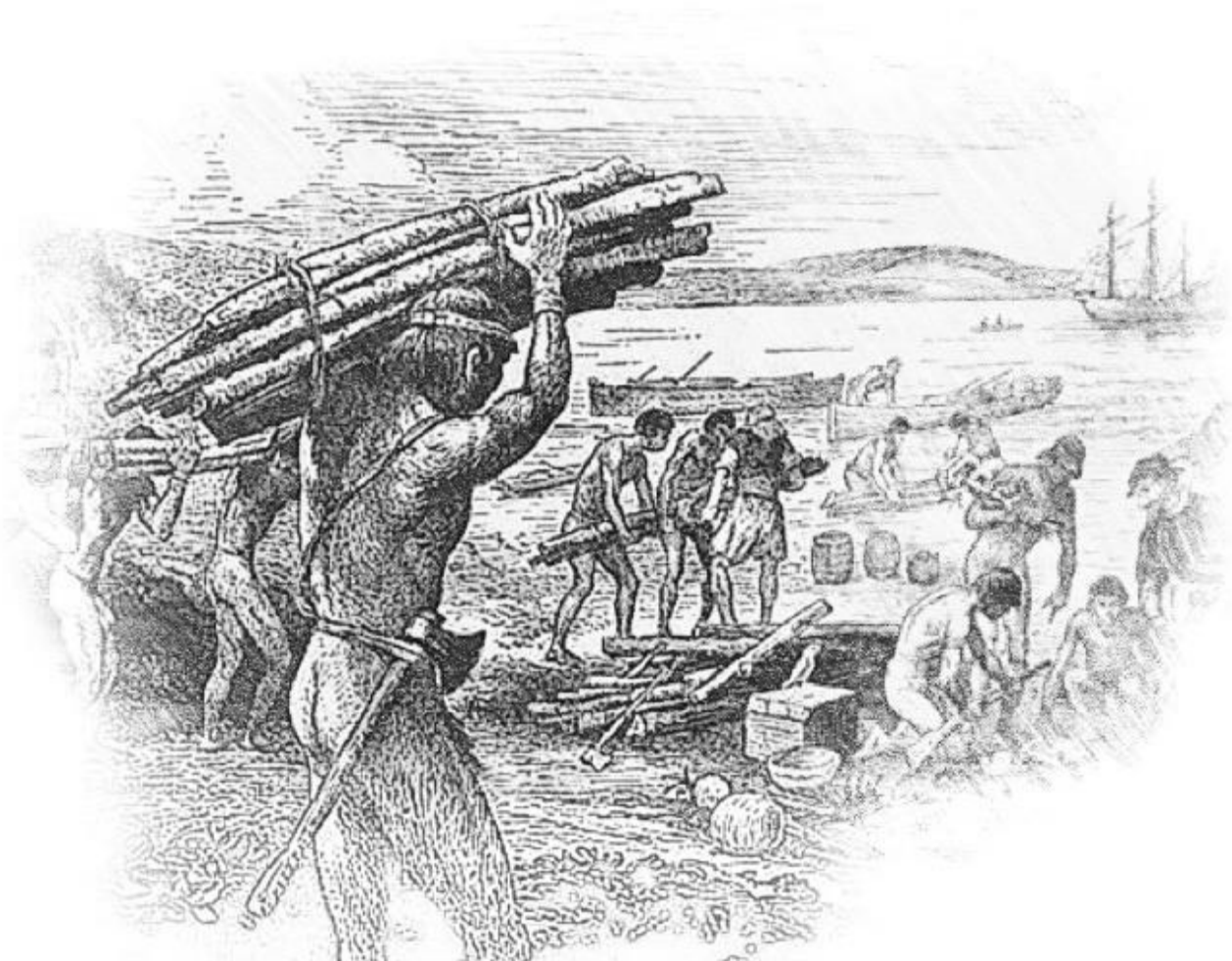
tipo de coisa está tentando perceber.

Esta habilidade também pode ser utilizada para perceber um ataque ou perigo iminente, ou ainda para perceber uma ação que ocorre nas proximidades. Porém, nestas ocasiões, o teste deverá ser feito em segredo pelo mestre do jogo.

A Percepção também pode ser usada para perceber se uma pessoa está mentindo, se está com segunda intenções, detalhes de uma pessoa ou de um lugar, para procurar algo, e diversas coisas do tipo.

Reparar couro

O personagem é capaz de recuperar 1d6 pontos de resistência do colete de couro, desde que ele não esteja completamente destruído e que o material necessário esteja disponível. Esta habilidade só pode ser usada uma vez por dia, e o máximo que pode ser recuperado do colete é até 1 ponto a menos do que o valor da sua resistência original. As armaduras só podem ser consertadas três vezes.



CAP. 4

APRENDIZADO

Ganhando pontos de experiência

- Sessão fácil: 3 a 6 pontos
- Sessão média: 6 a 9 pontos
- Sessão difícil: 9 a 12 pontos
- Interpretação: 1 a 6 pontos
- Extra: 1 a 3 pontos

Os pontos extras são para premiar uma interpretação destacada, um ato heróico, uma excelente idéia ou a importância do jogador para o desenvolvimento da aventura.

Gastando pontos de experiência

- *Aumentando e comprando habilidade*

Cada 1 ponto de experiência aumenta 1 ponto de habilidade (habilidade, feitiço ou encanto).

O jogador não pode aumentar uma habilidade em mais de **3 pontos** por sessão. Mesmo as recém adquiridas.

Para comprar uma nova habilidade, basta gastar 1 ponto de experiência e somar ao valor do atributo relacionado.

Quando uma habilidade atingir 60 pontos, o custo aumentará, sendo necessário 2 pontos de experiência para aumentar 1 ponto de habilidade. Assim, para aumentar os 3 pontos permitidos, o jogador deverá gastar 6 pontos de experiência.

A partir dos 70 pontos, o custo passa a ser de 3 pontos de experiência. Ao atingir 80 pontos, o custo será de 4 pontos de experiência. Aos 90, de 5 pontos, até o limite máximo de 100 pontos de habilidade.

- *Aumentando o Poder mágico/divino*

Para aumentar 1 ponto de Poder mágico/divino serão necessários 2 pontos de experiência.

- *Aumentando a Resistência à magia*

10 pontos de experiência aumentam 1 ponto de Resistência à magia.

Aprendizado e Interpretação

Só deve comprar uma habilidade nova se o personagem teve condições de aprendê-la. Ao aumentar as habilidades, deve dar preferência àquelas que foram usadas durante a sessão.



PARTE II

REGRAS

CAP. 1

TESTE DE HABILIDADES

O teste de habilidade é realizado rolando-se 1d100 (dois dados de 10 faces, um representando a dezena e o outro a unidade). Se o número obtido for inferior ou igual ao nível de habilidade do personagem, o teste foi bem-sucedido e o personagem conseguiu realizar a sua ação.

Níveis de dificuldade

Quase impossível: nível da habilidade $\div 4$.

Difícil: nível da habilidade $\div 2$.

Normal: nível da habilidade.

Fácil: nível da habilidade $\times 2$.

Rotineiro: nível da habilidade $\times 3$.

Se concentrando

Em termos de jogo, significa que o personagem demorará o dobro do tempo para fazer a sua ação. Se a ação for instantânea (como alguns feitiços e um tiro), significa que ele vai demorar 1 rodada para agir. Se a ação normalmente exige, por exemplo, 3 rodadas, ele deverá levar 6 rodadas. Por outro lado, se concentrar ou ficar atento para uma determinada coisa, na maioria das vezes significa estar distraído para as outras. O jogador só pode diminuir até um nível de dificuldade. Se mirando uma rodada ele torna o seu tiro fácil, mirando duas rodadas o tiro não se tornará rotineiro, permanecendo fácil. Pode até ocorrer de seu

alvo se deslocar durante essa segunda rodada e tornar o seu tiro difícil.

Confronto de habilidades

Para atirar em um adversário, interessa ao jogador apenas a sua habilidade em utilizar a sua pistola. Nenhuma habilidade ou atributo que o adversário possa ter poderá alterar a precisão de seu ataque. Ele pode até se desviar, mas o seu tiro vai na direção que você queria. Já em um duelo de espadas, a habilidade do adversário será de grande importância para o resultado do confronto.

Nestes casos, em vez de rolar 1d100, o jogador deverá rolar 1d20 (um dado de 20 faces). O resultado do rolamento deve ser somado ao nível de sua habilidade. O adversário fará o mesmo. Quem atingir o valor maior será bem-sucedido em sua ação. Ou seja, os resultados serão confrontados.

Usando habilidades que o personagem não possui

Há situações nas quais o jogador pode querer realizar uma ação utilizando uma habilidade que o seu personagem não possui. Assim, algumas habilidades poderão ser utilizadas mesmo que o jogador não as possua. Para isso, deverá ser utilizado como nível de habilidade o valor do atributo relacionado.

Em regra, as habilidades relacionadas à Inteligência **não** podem ser utilizadas.

TESTE DE ATRIBUTOS

Há situações nas quais o jogador deseja realizar uma ação para a qual não existe uma habilidade específica. Nestes casos, o mestre do jogo pede para o jogador realizar um teste de atributo.

O teste de atributo segue o mesmo princípio do teste de habilidade, mas utilizando o d20 no lugar do d100. **Teste de Sorte:** ele rola 1d10.

Confronto de atributos

Da mesma forma que há o confronto de habilidades, há o confronto de atributos. Porém, o confronto deverá ser feito com **1d6**.

Teste de Atributos Secundários

No caso, apenas a Fadiga e a Resistência à magia são testadas.

- *Resistência à magia:* 1d100. Se for bem-sucedido no teste, o personagem não será afetado pelo ataque mágico. Se o personagem estiver totalmente distraído ou dormindo, o mestre pode considerar a resistência difícil. Se o feiticeiro estiver muito distante do alvo, a resistência pode ser considerada fácil. O mestre do jogo também pode considerar a familiaridade do personagem com a magia, ou o fato de estar consciente do ataque.
- *Fadiga:* segue as mesmas regras do teste de atributos, utilizando 1d20.



REGRAS DE MAGIA

Como se aprende um feitiço

Ao criar um personagem feiticeiro, é levado em consideração que, durante uma parte considerável de sua vida, ele se dedicou ao estudo de magia, ao conhecimento de ervas e ao aprendizado de rituais, seja através de livros ou escritos (que só um bruxo poderia fazer) ou através de um outro feiticeiro (mais comum). Depois deste aprendizado, o personagem ficou dominando os feitiços com os quais ele inicia a sua primeira sessão.

Uma vez iniciado no mundo da magia, não é difícil aumentar os seus conhecimentos. É só estudar e praticar. Mas, é claro, se alguém lhe der a receita fica muito mais rápido.

Se o jogador quiser comprar um feitiço novo, ele deverá dizer ao mestre do jogo que o seu personagem passará seu tempo livre se dedicando ao estudo da magia. Se durante a sessão, ou entre uma sessão e outra, o mestre julgar que houve oportunidade do personagem fazer isso, ele deve autorizar o jogador a comprar o novo feitiço. Mas isso só será possível se o personagem tiver a habilidade *Ocultismo*. Porém, se o personagem tiver com quem aprender esse feitiço (provavelmente com um outro personagem do grupo), isso poderá ocorrer em menos tempo.

Troca de feitiços

Apesar de serem de classes de personagem diferentes, um bruxo pode aprender feitiços com um feiticeiro indígena e vice-versa. Até mesmo um feitiço que não esteja na lista do outro. Neste caso, porém, é preciso um aprendizado mais demorado.

Como se faz um feitiço

Todo feitiço tem um custo mínimo para ser ativado, ou seja, uma quantidade mínima de Poder mágico que ele precisa gastar para o feitiço funcionar. Após gastar o Poder mágico, o jogador deverá fazer um teste de habilidade, como se o feitiço fosse uma habilidade comum.

Se o teste de habilidade for bem-sucedido, o feitiço funcionou. Caso contrário, o feitiço não foi efetivo. Porém, mesmo que o feitiço não funcione, o personagem terá gasto o seu Poder mágico.

O Poder Mágico

É o poder que os feiticeiros sempre dependem para fazer os seus feitiços. Este poder mágico representa a capacidade do personagem de manipular a energia da natureza e as forças ocultas.

Cada feitiço tem um custo. Esse custo significa o mínimo de Poder mágico necessário para ativar o feitiço.

Dobrar um feitiço

O feiticeiro pode gastar mais pontos de Poder mágico que o necessário para fazer um feitiço. Com isso, ele estará intensificando um determinado efeito do feitiço em questão.

Efeito Custo

x 1 x 1

x 2 x 2

x 3 x 4

x 4 x 8

x 5 x 16

O feiticeiro pode dobrar dois efeitos ao mesmo tempo, se o feitiço assim o permitir. Nesse caso, o gasto seria equivalente a $x 4$.

Esgotando o Poder mágico

Após gastar todo o seu Poder mágico, o feiticeiro pode recorrer a um último e desesperado recurso: sua própria resistência física. Tendo esgotado o poder que lhe permite manipular as energias sobrenaturais, ele pode recorrer a sua própria energia vital. O problema é que essa alternativa irá enfraquecê-lo e poderá levá-lo à morte. Para cada ponto de custo do feitiço, serão necessários dois pontos de Resistência.

Recuperando o Poder mágico

O feiticeiro, em regra, recupera 6 pontos de poder por dia, após uma boa noite de sono. O Poder mágico segue o mesmo princípio da Resistência, não sendo possível recuperar mais do que o valor original.

Se o personagem dormir menos de 6 horas (tempo mínimo para a recuperação de poder), fica a critério do mestre do jogo se ele poderá ou não recuperar pelo menos uma parte dos 6 pontos. A recuperação de Poder mágico não se encontra limitada ao descanso noturno. Se o personagem decidir, e conseguir, tirar uma soneca durante a tarde, este descanso poderá restituir-lhe parte de seu poder, caso o mestre do jogo o julgue satisfatório.

Apesar do feiticeiro poder usar sua Resistência para fazer um feitiço, ela não tem nenhum outro vínculo com o Poder mágico. Se o feiticeiro ultrapassar os -7 pontos de Resistência, mas ainda tiver o seu Poder

mágico intacto, isso não lhe trará de volta à vida. Da mesma forma, ele não pode usar os 6 pontos de recuperação do Poder mágico para recuperar uma Resistência debilitada, ou vice-versa. A recuperação da Resistência e a recuperação do Poder mágico ocorrem paralelamente.

Tornando-se um feiticeiro

Geralmente os jogadores não se preocupam muito com isso, pois já criam os seus personagens como feiticeiros, já com Poder mágico e sabendo alguns feitiços. Porém, há a possibilidade de, durante o jogo, um personagem sem magia se tornar um bruxo ou um feiticeiro. No entanto, enquanto um bruxo pode saber normalmente lutar com uma espada ou atirar com um mosquete, um guerreiro suará bem mais para aprender magia.

Em primeiro lugar, será preciso alguém que o ensine. Se for outro personagem do grupo fica mais fácil, tanto para o jogador quanto para o mestre do jogo.

Em segundo lugar, comprar a habilidade *Ocultismo*.

Em terceiro lugar, será preciso tempo e dedicação. Tanto o aluno quanto o professor necessitarão ficar uns seis meses parados se dedicando à prática e ao ensino de magia.

Diferente do personagem que já começa como feiticeiro, o aprendiz de feiticeiro começará com 3 pontos de Poder mágico. Os feitiços poderão ser comprados normalmente, respeitando o limite de 3 pontos por sessão (ver Aprendizado). Mas só poderá comprar os feitiços conhecidos por seu mestre. Só quando possuir mais de 30 pontos de Poder mágico é

que estará apto para aprender feitiços por conta própria.

Tipos de feitiços

Há vários tipos de feitiços. Entre eles há dois grupos bem claros: feitiços de influência e feitiços auto-impostos. Os feitiços de influência são aqueles que agem sobre a outra pessoa, a alterando física ou psicologicamente, como *Medo*, *Amaldiçoar* e *Criar dor intensa*. É para se defender destes feitiços que se usa a Resistência à magia.

Os feitiços auto-impostos são aqueles que o feiticeiro usa em si mesmo, como *Levitar*, *Visão noturna* e *Metamorfose*. Um feitiço auto-imposto não pode ser removido (através de *Remover encantos e feitiços*) e pode ser renovado automaticamente. Para isso, basta o feiticeiro gastar 1 ponto por rodada, não precisando fazer um novo teste de habilidade.

Religião

Religião consiste na crença de uma força (deus) ou um conjunto de forças (deuses) sobrenaturais que são consideradas responsáveis pela criação do universo. Por isso, devem ser adoradas e obedecidas. Esta adoração e obediência acaba sendo socialmente organizada através de doutrinas e rituais próprios, embasados em um forte princípio ético. Cada cultura tem a sua própria visão da criação do universo e, portanto, seu próprio deus ou deuses.

Os índios da selva acreditam em outros deuses, mas não possuem um culto organizado e nem lhe rendem nenhuma adoração específica. O seu líder espiritual é um feiticeiro que age de acordo com certos princípios éticos e conhecimento, ou seja, não

é um sacerdote. Não se caracteriza, portanto, como uma religião.

Os sacerdotes são capazes de realizar fenômenos sobrenaturais servindo como portal para a atuação de suas divindades na Terra. Seu poder e seus encantos provém da sua relação com a divindade.

Entre os sacerdotes cristãos (incluindo católicos e protestantes), só recebe a graça do Poder mágico aqueles que seguem fielmente os princípios de Deus ou a doutrina religiosa. Como a doutrina é feita pelos homens, ela é falha. Às vezes um sacerdote pode desagradar a Igreja por contrariar uma doutrina, mas estar de acordo com os princípios de Deus. Da mesma forma, um sacerdote pode contrariar os princípios de Deus (no caso da Inquisição), mas estar de acordo com a doutrina. Como ele acredita que a doutrina segue os princípios de Deus, sua fé não é arranhada e nem a sua inocência. Porém, ambição, tortura e promiscuidade não estão incluídas em nenhum dos dois casos.

Seus rituais fazem parte de seu conhecimento de religião, pois são as rezas e orações.

Como se aprende um encanto

Ao criar um personagem sacerdote, é levado em consideração que ele passou por todo o processo necessário para virar sacerdote. Estudou a sua religião, foi ensinado por outros sacerdotes e, após adquirir o conhecimento necessário e mostrar vocação para a tarefa, tornou-se sacerdote.

Uma vez que ele recebe o seu poder da divindade, é muito mais fácil para o sacerdote desenvolver e aprender novos encantos. Basta ele dedicar algumas horas do dia às rezas e se concentrar em sua relação com a divindade.

Troca de encantos

Diferente dos feiticeiros, um sacerdote de uma religião não pode aprender os encantos de uma outra religião. Porém, entre os sacerdotes católicos há diferentes ordens. Cada uma possui alguns encantos próprios. Estes encantos só podem ser aprendidos pelo padre de uma outra ordem se for ensinado por um padre da ordem à qual pertence o encanto.

Geralmente isso não ocorre, pois, os padres são muito fiéis a sua ordem e nem querem aprender um encanto diferente. Tal atitude também não é condizente com as características de um padre com Poder divino, desprovido de ambição. Tal aprendizado só seria aceitável, dentro da interpretação do personagem, através de uma relação de amizade.

Tornando-se um sacerdote

O jogador fez um rastreador, um guerreiro ou até mesmo um feiticeiro e, sabe-se lá por que, decidiu que o seu personagem deve se tornar um sacerdote. Bem, para isso, o personagem precisará passar pelo mesmo processo e aprendizado de todo sacerdote. Ao contrário de tornar-se feiticeiro, tornar-se um sacerdote provoca uma mudança total no personagem, tanto psicologicamente, quanto de comportamento e conduta.

No caso de um padre católico, o personagem deverá se desfazer de suas posses, ingressar num colégio de alguma ordem, fazer o seminário, mostrar sua vocação e ser ordenado padre. Se o personagem era um bruxo, deverá largar a prática da magia. Isso tudo deverá durar pelo menos quatro anos.

Perdendo o Poder mágico

O sacerdote está constantemente comprometido com o seu culto e seus princípios éticos. Se ele passa a não observar estes princípios ou sua doutrina, ele corre o risco de perder este poder.

Quando a ruptura com a religião é brusca e bem clara, o sacerdote perde imediatamente seu poder. Se a ruptura é gradativa, através de pequenas e repetidas ações, o mestre do jogo pode optar por três artifícios: ir aumentando progressivamente a dificuldade dos encantos (todos difíceis, todos quase impossíveis...); ir aumentando progressivamente o custo dos encantos (custo x 2, custo x 3...); impedir o aumento do Poder divino e, posteriormente, a sua recuperação.

Caso o sacerdote retome a sua fé, ele retomará os seus poderes de onde parou e poderá continuar a desenvolvê-los normalmente.

Largando a batina

Entre os sacerdotes católicos, é comum um padre largar a sua religião ou ser expulso da ordem. Se for um padre com Poder divino, esse poder permanece latente. Ele é restaurado plenamente se o padre entrar para outra Igreja cristã, desde que mantenha a firmeza de sua fé e a sua pureza de alma.

Caso se mantenha distante da Igreja, mas fiel a sua religião e aos princípios de Deus, em situações extremas, de grande necessidade e revestidas do mais nobre sentimento, ele poderá utilizar esse poder latente para fazer um encanto. Mas o personagem não sabe que ainda pode usar o seu Poder divino, não se considerando merecedor deste dom.

Fazendo encantos sem Poder mágico

Qualquer padre imbuído de intenções nobres pode fazer um encanto, utilizando para isso o poder de um objeto sagrado. Em situações ainda mais desesperadoras, como na presença do diabo ou um dos seus servos, uma forte e veemente reza de um ou mais padres, juntamente com seus fiéis, poderá realizar os encantos Exorcismo ou Evocação divina. Para isso será preciso um teste da habilidade Religião.



CAP. 4

REGRAS DE COMBATE

• Iniciativa

No início de cada rodada, os dois oponentes disputam a iniciativa rolando 1d10 cada um. Aquele que obtiver o maior número ganha o direito de agir primeiro.

Em qualquer forma de combate, o personagem que perder terá direito a um contra-ataque na mesma rodada (se estiver em condições de fazê-lo). No caso de um ataque surpresa, o personagem atacado fica sem condições de ter a iniciativa.

No caso de efetuar mais de um ataque por rodada, o jogador agirá na sua vez fazendo o primeiro ataque. O segundo ataque deve ser efetuado somente após o contra-ataque.

Ataque simultâneo: os personagens iniciarão suas ações no mesmo instante.

• Combate com Armas de Disparo e Arremesso

São as flechas, fundas, zarabatanas, armas de fogo e ainda as lanças, facas e adagas quando arremessadas. Teste de habilidade com 1d100 para ver se obteve sucesso em sua ação.

Ataque localizado

Neste tipo de ataque, o personagem pode tentar acertar um alvo específico, seja um objeto ou um ponto determinado do corpo. Quando isso ocorrer, o jogador deverá anunciar a sua intenção ao mestre do jogo antes de efetuar a ação. Quando o ataque não for previamente localizado, considera-se que o alvo visado é o tronco do adversário.

Alvo/Dificuldade

Cabeça: difícil.

Garganta: quase impossível.

Tronco: normal.

Membros: difícil.

Pontos específicos (olhos, pulso, arma do adversário, odre com água etc.): quase impossível.

Alvo grande e próximo (um homem a 3m, um touro a 5m, uma baleia a 10m etc.): fácil.

• Como se defender

Para se defender de um ataque de disparo e arremesso, o jogador poderá se esquivar ou se defender com um escudo.

Esquiva: habilidade Esquiva (teste de habilidade).

Objetos simples (cadeira, pedra, ovo): normal

Flecha, lança, faca, funda: difícil

Armas de fogo: quase impossível (impossível a menos de 5m).

Escudo: usando também a habilidade Esquiva, o personagem utilizará o escudo para se defender. Defender-se com escudo é considerada uma ação normal.

• Combate com Armas Brancas e de Impacto

São as espadas, facões, adagas, facas, lanças, machados, porretes, tacapes, ou qualquer arma que seja empunhada. O uso destas armas leva em consideração o confronto de habilidades. Será usado 1d20.

Modificadores:

Quase impossível: -20.

Muito difícil: -15.

Difícil: -10.

Quase normal: -5.

Normal: 0.

Fácil: + 5.

Muito fácil: + 10.

Rotineiro: só erra se tirar falha (ver Golpe de Mestre e Falha).

Ataque localizado

O jogador deverá anunciar a sua intenção ao mestre do jogo antes de efetuar a ação. Quando o ataque não for previamente localizado, considera-se que o alvo visado é o tronco do adversário.

Alvo/Modificador

Cabeça: -10.

Garganta: -15.

Tronco: normal.

Membros: -5.

Pontos específicos: -15.

Desarmar: -15.

•

Como se defender

O personagem poderá se esquivar, utilizar o escudo ou bloquear o ataque com sua própria arma.

Esquiva: a Esquiva também estará sujeita aos mesmos modificadores que as habilidades de luta. O empate beneficia a defesa.

Escudo: o personagem tentará se proteger do golpe com um escudo, usando para isso a sua habilidade Esquiva. A defesa com escudo tem bônus fixo de + 10. É bom lembrar que o escudo sempre receberá o dano do golpe.

Luta: com a própria habilidade de luta, quando couber. Ex: Luta desarmada; o personagem tenta bloquear o golpe com sua espada.

• Carga

Um personagem pode avançar correndo para atingir seu oponente com o máximo de impacto, abrindo mão de sua própria segurança. O jogador deve declarar a carga, necessitando de uma distância mínima de 5 metros de seu alvo.

Na carga, o personagem ganha + 5 pontos no valor do seu ataque. Porém, perderá outros 5 pontos em sua defesa.

• Fuga

Se um jogador resolver fugir durante um combate direto, **dando as costas ao adversário**, permitirá que seu oponente faça um ataque livre, mesmo que ele já tenha feito a sua ação nesta rodada. O ataque livre não permite defesa e só não será efetivo se o atacante cometer uma falha.

• Dois ataques por rodada

Há algumas situações nas quais o personagem poderá efetuar dois ataques numa mesma rodada. Quando o personagem estiver empunhando duas armas, e tiver a habilidade *Luta com duas armas*, ele poderá usar as duas normalmente. Se não tiver, o segundo ataque terá dois níveis de dificuldade. O segundo ataque poderá ser prejudicado caso ele seja atingido pelo contra-ataque do oponente.

• Combate com armas diferentes

Faca/Adaga x Espada/Facão: -10.

Faca/Adaga x Lança: -20.

Faca/Adaga x Machado/Chicote/Boleadeira: -5.

Espada/Facão x Lança: -5.

Machado x Espada/Facão: -5.

Machado x Lança: -15.

Porrete/Tacape x Espada/Facão: -10.

Porrete/Tacape x Lança: -15.

Porrete/Tacape x Chicote/Boleadeira: -5

Chicote/Boleadeira x Espada/Facão/Lança: -5.

Luta desarmada x Porrete/Tacape/Chicote/Boleadeira: -5.

Luta desarmada x Faca/Adaga/Machado: -10.

Luta desarmada x Espada/Facão/Lança: -15

• Luta Desarmada

Utiliza os mesmos princípios do combate com arma branca. O dano é impactante, a não ser quando o oponente possui garras, que é dano cortante.

Os modificadores são aplicados conforme o tipo de golpe, e não devido à localização. A habilidade Luta desarmada representa a luta comum de rua.

Tipo de ataque

Soco direto e soco cruzado: normal / Dano: 1d6-2

Soco gancho: -10 / Dano: 1d6-1

Chute baixo: normal / Dano: 1d6

Chute alto: -10 / Dano: 1d6+1

Chave/Estrangulamento: -15 / Dano: 1d6 por rodada (a chave ou estrangulamento, uma vez obtida, tornam a defesa do adversário quase impossível)

• Confronto de habilidades acima de 50

Quando os dois combatentes tiverem **mais de 50 pontos** nas habilidades confrontadas, em vez de 1d20 deverão ser rolados **2d20**. Se um personagem tiver 70 pontos de habilidade e o seu adversário 49, os dois continuarão rolando apenas 1d20.

• Ataques Mágicos

Há dois tipos de ataques mágicos: de disparo/arremesso (Luz divina, Relâmpago, Dardos de pedra) e de influência (Medo, Mau-olhado, Amaldiçoar).

Ataque mágico de disparo/arremesso: mesmas regras de disparo e arremesso. A *Esquiva* pode ser quase impossível (Relâmpago, Luz divina) ou difícil (Dardos de pedra). A defesa com escudo é normal. Se o personagem não tiver sucesso no rolamento, a magia não foi realizada. Se a dificuldade no rolamento for em relação a acertar o alvo e o

jogador não tiver obtido o número necessário, mas obteve sucesso no rolamento normal, a magia acontece, mas erra o alvo.

Ataque de influência: teste de habilidade comum, usando o d100. Como se trata de um ataque mental e não físico, a melhor defesa é a Resistência à magia.



CAP. 5

DANO

Há cinco tipos de dano: o cortante, o perfurante, o impactante, o de queimadura ou o interno.

- **Dano cortante:** é o dano feito por uma espada, faca, ou qualquer objeto cortante.

Área atingida:

Cabeça: dano da arma x 3.

Garganta: dano da arma x 5.

Tronco: dano da arma.

Membros: dano da arma + 2.

- **Dano perfurante:** é o dano feito por um objeto cortante ou por uma arma de fogo. Ao fazer um dano perfurante com uma arma cortante, o jogador pode precisar fazer um teste de Força para conseguir retirar a arma do corpo do adversário ou do objeto atingido.

Área atingida:

Cabeça: dano da arma x 4.

Garganta: dano da arma x 5.

Tronco: dano da arma x 2.

Membros: dano da arma.

- **Dano impactante:** é o dano feito por uma porretada, um soco, uma cadeirada, ou qualquer coisa do gênero.

Área atingida:

Cabeça: dano da arma x 2.

Garganta: dano da arma x 4.

Tronco e membros: dano da arma.

- **Dano de queimadura:** é o dano provocado pelo fogo e por alguns ataques mágicos (como Relâmpago). Onde quer que atinja, diminuirá o máximo possível a sua resistência.

Área atingida:

Cabeça e garganta: dano x 2.

Tronco e membros: dano normal.

- **Dano interno:** é o dano provocado por doenças, venenos e por alguns ataques mágicos. Este dano, obviamente, não permite absorção e nem se enquadra nos danos de combate.

Nocaute

Sempre que um personagem receber um dano na cabeça ou na nuca maior do que a metade do valor da sua Resistência temporária, ele pode ficar inconsciente: teste de Resistência normal.

Ferimento e Sangramento

É a consequência do dano. Seu personagem leva um dano, perde pontos de Resistência, pontos de Fadiga, mas não fica só por aí. Alguns danos continuam a minar a Resistência e a Fadiga do personagem.

No caso de queimaduras, o mestre do jogo deverá conduzir as consequências do dano na base da interpretação. Tornando algumas ações difíceis, fazendo o personagem sentir dor, descontar um ponto de Fadiga quando

achar necessário. Em termos de jogo, a queimadura só fará diferença em grande escala, podendo marcar o personagem, atrasar a sua recuperação e coisas do tipo.

No caso de danos impactantes, as principais conseqüências são o nocaute, a fratura e a hemorragia interna. Se o mestre do jogo decidir pela hemorragia interna, deve se guiar pelas regras de sangramento.

No caso de cortes e perfurações, o dano irá provocar sangramento. A perda de sangue faz diminuir, com o tempo, a Resistência e a

Fadiga do personagem. A cada 10 minutos, o personagem perderá 1 ponto de Fadiga. Quando a Fadiga chegar a 0, os pontos se converterão em dano, passando a ser descontados da Resistência do personagem.

O sangramento é cumulativo, ou seja, o personagem perderá 1 ponto de Fadiga para cada ferimento com sangramento. Obviamente, nem todo ferimento provocará um sangramento que faça o personagem perder pontos de Fadiga, somente os cortes profundos e grande parte das perfurações.



ABSORÇÃO

É a capacidade de um escudo, colete de couro ou armadura em receber um golpe sem ser danificado. Um dano impactante sofrerá mais absorção do que um dano cortante.

Equipamento

Armadura de metal: 18(R) ¹ / -5(dc) ² / -

4(di) ³ Botas de couro: 08(R) / -1(dc) / -

3(di) Braçadeira: 03(R) / -1(dc) / 0(di)

Couro leve: 07(R) / -1(dc) / -3(di)

Couro rígido: 10(R) / -2(dc) / -4(di)

Elmo de madeira: 04(R) / -1(dc) / -1(di)

Elmo de metal: 08(R) / -3(dc) / -3(di)

Escudo de madeira: 04(R) / -1(dc) / -1(di)

Escudo de metal: 12(R) / -2(dc) / -3(di)

Laudel: 04(R) / 0(dc) / 0(di)

Manta de algodão: 04(R) / 0(dc) / 0(di)

Unco: 02(R) / 0(dc) / 0(di)

¹ (R): **Resistência**

² (dc): **dano cortante**

³ (di): **dano impactante**

A capacidade de absorção não diminuirá junto com a resistência. Portanto, tanto os coletes como os escudos manterão sua capacidade de absorção até o final.

- **Absorção de dano cortante:** é descontado do dano o valor da absorção. O que sobrar é descontado da resistência do equipamento de defesa.

- **Absorção de dano perfurante:** não há absorção. O dano que o equipamento de defesa recebe é igual ao valor da absorção de dano cortante. O que sobrar vai no laudel, que perde 1 ponto de resistência. E o que restar atinge o corpo do adversário, provocando o dano direto na Resistência. No caso do escudo, o que sobrar é perdido.

- **Absorção de dano impactante:** é descontado do dano o valor da absorção. O que sobra é descontado direto na Resistência do personagem. Na armadura ou elmo de metal e nos escudos, o que sobra é descontado na resistência do equipamento de defesa.

As habilidades *Medicina* e *Ervas e Plantas* servem para parar sangramentos, assim como a magia *Cura*.

CAP. 7

GOLPE DE MESTRE E FALHA

Golpe de mestre: prestigia a sorte que o jogador pode ter nos dados. Caracteriza uma ação perfeita realizada pelo personagem. O golpe de mestre **sempre** causa o máximo de dano de que uma arma é capaz.

Falha: é o azar do jogador nos dados, traduzido numa ação totalmente desastrada por parte do personagem.

Teste de Habilidade

Mestre: entre **01** e **05** no rolamento do d100.

Falha: entre **96** e **100**.

Feitiços e Encantos

Os casos de golpe de mestre e falha se encontram detalhados na descrição de cada magia.

Teste de Atributo

Mestre: **1** no d20.

Falha: **20**.

No teste de Resistência para nocaute, em caso de falha, o personagem permanecerá desacordado por muito tempo, sendo difícil despertá-lo.

No teste de Sorte, que utiliza 1d10, não há golpe de mestre de Sorte, apenas falha, quando o resultado for **10** (0). A falha, no teste de Sorte, é chamada de *grande azar*.

Resistência à magia

Mestre: diminui um nível de dificuldade do próximo teste de Resistência à magia que o personagem precisar fazer durante a mesma cena.

Falha: proporcionará o efeito máximo do feitiço/encanto recebido (quando isso for possível).

Confronto de atributo

Mestre: **6** no d6.

Falha: **1**.

Confronto de habilidade

Mestre: **20** no d20 / de **38** a **40** no 2d20

Falha: **1** / de **2** a **4**.

Golpe de mestre:

- 1: com o impacto do golpe, o jogador perde a iniciativa na próxima rodada.
- 2: com o impacto do golpe, o personagem deixa cair a sua arma no chão.
- 3: com o impacto do golpe, o personagem fica brevemente desnortado e perde a sua próxima ação, seja na mesma rodada ou na rodada seguinte.
- 4: ferimento grave. O golpe atingiu uma região importante do corpo e sangra muito. O personagem perde 1 ponto de Fadiga por minuto. Todas as suas ações aumentam um nível de dificuldade.

- 5: o personagem atingido fica aleijado, dependendo da área atingida. Pode ser um braço quebrado, um olho cego, uma orelha cortada e etc. Este estado só poderá revertido, se for possível, através de um longo tratamento de Cura (amputação e perda de um olho não se encontram neste caso).

- 6: ferimento gravíssimo. O golpe atingiu um ponto vital. O personagem perde 1 ponto de fadiga por rodada. Todas as suas ações aumentam dois níveis de dificuldade, sendo impossível qualquer tentativa de concentração.

Falha:

- 1: o personagem consegue provocar um pequeno desastre, que não precisa ter efeitos negativos sobre ele ou seu grupo. Ex: atirar na luz e deixar tudo escuro, quebrar as caríssimas taças de cristal sobre a mesa, rasgar a própria roupa, e coisas do gênero.

- 2: o personagem se atrapalha em seu ataque e acaba perdendo a iniciativa na próxima rodada.

- 3: o personagem se atrapalha tanto que acaba deixando cair a sua arma a 1d6 metros de distância.

- 4: o personagem consegue provocar um grande desastre, que com certeza terá efeitos negativos sobre ele ou seu grupo. Ex: chamar a atenção dos guardas durante um ataque que deveria ser silencioso; prender o braço quando tentava dar um golpe de espada, ficando desguarnecido; quebrar o importante objeto que estava tentando proteger; e coisas do gênero.

- 5: o personagem se atrapalha em seu ataque e fica em posição de desvantagem, de forma que a sua próxima ação aumenta um nível de dificuldade. Ex: ao tentar um golpe, o personagem perde o equilíbrio e cai no chão, em frente ao adversário.

- 6: o personagem, sem querer, acaba atingindo um companheiro.



PARTE III
MAGIA

ENCANTOS E FEITIÇOS

A

ABENÇOAR**Custo:** 3**Tempo de preparação:** 2 rodadas

Preparação: reza em profunda concentração. Qualquer tipo de interrupção ou distração fará com que a corrente seja quebrada, precisando começar tudo de novo. O sacerdote terá que tocar ou estar a menos de um metro do objeto ou pessoa a ser abençoado.

Duração: 1 mês em objetos / 1 semana em pessoas**Dobrar:** duração e área/objeto/pessoa**Poção:** água benta.

Descrição: proteção divina temporária em relação aos seres malignos.

Os objetos abençoados produzem 5 pontos de dano nos seres malignos que forem por eles tocados. As pessoas abençoadas têm sua resistência à magia aumentada em 10 pontos e anulam 2 pontos de dano em

ataques físicos ou mágicos realizados por seres malignos.

Porém, se o ataque fosse feito com uma espada comum (mesmo sendo empunhada por um ser maligno), o dano não será reduzido.

Uma pessoa não pode ser abençoada contra a sua vontade. Portanto, de nada adiantará abençoar um ser maligno.abençoar alguém que sofre a influência de alguma magia não removerá o feitiço. Se o feitiço for de origem maligna, a pessoa sentirá dor. Em caso de possessão, o espírito não será exorcizado, mas sofrerá 1d6 de dano.

Quanto aos objetos, o sacerdote pode abençoar um crucifixo, mas não terá abençoado o cordão. Pode abençoar uma mesa, mas não terá abençoado tudo que ela contém. Para abençoar um objeto de grandes proporções, deverá ser considerada como unidade 0,5m de largura, 0,5m de comprimento e 0,5m de altura.

A magia contida em um amuleto também não será afetada por este encanto. Se o objeto for maligno, o sacerdote levará uma espécie

de choque, sendo arremessado para trás, mas sem levar dano.

O encanto não é aplicado em ambientes abertos. Em ambientes fechados, pode ser usada a mesma unidade para objetos ou então abençoar todos os objetos do recinto (incluindo paredes, pedras e tábuas).

Mestre e Falha: não há.**ADIVINHAÇÃO****Custo:** 4**Tempo de preparação:** 1 rodada ou ritual.

Preparação: durante a rodada de preparação e durante a duração da magia, o personagem deverá estar em repouso, totalmente concentrado. O transe poderá ser quebrado se o personagem for rudemente interrompido.

Duração: 2 rodadas**Dobrar:** duração**Poção:** ingerida, feita com ervas mágicas.

Ritual: há alguns oráculos que ainda se encontram ativos, não precisando usar o seu próprio poder. Para usar o oráculo, é necessário um

ritual, que geralmente consiste no sacrifício de um animal. É necessário um teste da habilidade *Ocultismo*.

Descrição: visões de fatos que ainda não ocorreram. Porém, o futuro mostrado é apenas uma das inúmeras possibilidades, podendo ser alterado pelas ações dos personagens. Essas visões são como imagens turvas onde nada é muito claro e que precisam ser interpretadas pelo adivinho.

Essas visões não terão necessariamente a ver com o que o adivinho quer saber. Através de sua força de vontade, ele tentará direcionar ao máximo, conseguindo delimitar algum tempo no futuro e as pessoas envolvidas. Quanto melhor o rolamento dos dados, melhor será o direcionamento.

Outra pessoa só poderá ter visões através de poção. Quem possuir a habilidade *Ocultismo* poderá utilizar os poucos oráculos ainda existentes.

Mestre: o adivinho conseguiu direcionar da melhor forma possível as suas visões.

Falha: além de não conseguir as visões, o adivinho perderá a consciência por alguns minutos, sendo que nos

primeiros três minutos será impossível despertá-lo. Quanto mais poder for gasto, maior será o período de inconsciência.

AGILIDADE

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Obá estiver incorporada.

Descrição: o personagem tem a sua habilidade de esquiva aumentada em 10 pontos. Testes de Destreza diminuem um nível de dificuldade.

Mestre: além da Esquiva, outras habilidades relacionadas à Destreza aumentam 5 pontos.

Falha: o sacerdote negro não poderá mais tentar o encanto durante a mesma incorporação.

AMALDIÇOAR

Custo: 7 / 20 / 60

Tempo de preparação: 1 rodada ou ritual de 1 dia

Preparação: a maldição feita em uma rodada é semelhante a um feitiço instantâneo. O jogador faz o teste de habilidade na mesma rodada, que faz efeito na rodada seguinte. Se ele for atacado ou interrompido nesta rodada,

terá que começar tudo de novo. Esse feitiço é elaborado através de dizeres ou gestos. É necessário contato visual.

Duração: 1 dia (1 rodada) / 1 mês (1 rodada) / 50 anos (ritual)

Dobrar: duração

Resistência à magia: aplicável.

Poção: ingerida, de ervas mágicas e alguns ingrediente de magia negra, como asa de morcego e patas de aranha.

Ritual: é necessário ter concentração total, sem nenhuma interrupção; preparar uma poção com ervas mágicas e mergulhar nela alguma coisa pessoal da vítima.

Descrição: efeito negativo sobre o amaldiçoado que passa a persegui-lo como uma doença. Tipos de maldição:

- custo 7 (duração 1 dia): que podem ter efeito breve ou efeito quase imediato. Sono, cegueira, azar, fobia, mudez, surdez, acessos de soluço, espirro ou tosse, irritação.

- custo 20 (duração 1 mês): as mesmas do custo anterior e mais algumas que precisam de um tempo maior para se desenvolverem, como

licantropia, loucura, fraqueza, falta de memória.

- custo 60 (duração de 50 anos): as mesmas dos custos anteriores e mais algumas que precisam de ainda mais tempo para se desenvolverem, como corcunda, artrite, ossos quebradiços.

A maldição se desenvolve normalmente e não de um segundo para o outro. O sono virá aos poucos, com bocejos leoninos, até que se torne irresistível. A vítima pode até ser acordada, mas andar quase sonâmbula e não resistirá em tirar um cochilo na primeira sentada. Na cegueira, a visão vai escurecendo aos poucos. A fobia começa por um leve receio, passando por um certo incômodo, virando intolerância, forte ansiedade e culminando em medo irracional.

No caso das doenças, elas se desenvolvem normalmente, incluindo o tempo de incubação. A diferença é que, depois que for curada, começa tudo de novo, até ser desfeito o feitiço.

Há duas formas de se livrar da maldição:

- através de *Remover magia*, sendo necessário o triplo do poder que foi usado na

maldição, considerada uma tarefa difícil. Vale a força conjunta, desde que simultânea.

- matando o responsável pela maldição, ou convencendo-o a removê-la (no caso, o feiticeiro usará *Remover magia* gastando o mesmo poder utilizado na maldição).

Mestre: a Resistência à magia da vítima aumenta um nível de dificuldade.

Falha: a maldição atingirá o próprio feiticeiro, que poderá fazer uma Resistência à magia difícil. Pelo menos será fácil ele se convencer a removê-la.

AMIZADE

Custo: 7

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: tipo hipnose.

Duração: 1 hora

Dobrar: duração

Resistência à magia: aplicável

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: aquele que for atingido por esta magia terá uma atitude favorável em relação ao seu executante.

A pessoa não estará sob controle, apenas será levada a sentir simpatia e uma predisposição a ajudar. A magia será quase impossível se houver uma forte hostilidade do alvo em relação ao personagem. E será impossível durante um combate.

O efeito será quebrado se a pessoa atingida receber algum aviso externo ou se o personagem fizer algo frontalmente contrário às suas crenças ou agredi-la.

Mestre: a Resistência à magia aumenta um nível de dificuldade.

Falha: não poderá tentar Amizade na mesma pessoa novamente.

ANDAR SOBRE AS ÁGUAS

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: quando feito em outra pessoa, é necessário contato físico.

Duração: 1d6 + 2 rodadas (quando auto-imposto, o personagem pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida.

Descrição: essa magia permite ao personagem caminhar sobre a água como se estivesse em terra firme.

Mestre: a magia terá duração máxima.

Falha: não poderá usar a magia pelo resto da cena.

APAIXONAR

Custo: 7

Tempo de preparação: ritual de 7 horas

Preparação: é a própria elaboração da poção e do ritual.

Duração: permanente

Resistência à magia: aplicável

Dobrar: dificulta a remoção do feitiço.

Poção: ingerida ou inoculada no sangue (a poção é o próprio feitiço), de ervas mágicas e alguma coisa pessoal da vítima e outra da pessoa por quem ela deverá se apaixonar.

Ritual: o ritual consiste na preparação da poção.

Descrição: a vítima apaixonada-se perdidamente por

uma determinada pessoa, mas não se torna escrava ou fica sob controle mental.

Há duas formas de se livrar do feitiço:

- através de *Remover magia*, tarefa difícil, e custará quatro vezes o poder utilizado no feitiço.

- alguém que conheça o mesmo feitiço poderá preparar um antídoto utilizando o custo normal e obedecendo as regras normais de preparação e aplicação, mas precisando apenas de alguma coisa da vítima.

Mestre: a Resistência à magia aumenta um nível de dificuldade.

Falha: o feiticeiro acha que a poção deu certo, mas na verdade ocorre o inverso. A pessoa passa a ter desprezo por quem ela deveria se apaixonar.

ARCO DOURADO DE OXÓSSI

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Oxóssi estiver incorporado

Descrição: um arco dourado que dispara flechas de energia por ele mesmo geradas surge nas mãos do sacerdote negro.

Para disparar a flecha, ele utiliza as regras normais de combate com armas de disparo/arremesso, tomando o nível de habilidade no feitiço como valor da habilidade de luta. O arco só poderá ser utilizado por quem o evocou. Sua flecha causa dano de 1d10 + 3.

Mestre: quando evocado, não há. Quando usado em combate, fará o dano máximo.

Falha: não poderá mais ser evocado na mesma incorporação.

ARCO-ÍRIS

Tempo de preparação: 1 rodada

Duração: enquanto Oxumaré estiver incorporado

Descrição: o sacerdote se transforma nele mesmo, mas com o sexo oposto. Outro rolamento será necessário para voltar ao normal durante a incorporação. Se a incorporação cessar, ele volta ao normal automaticamente.

Mestre: não há.

Falha: não poderá mais ser feito na mesma incorporação.

ATEAR FOGO

Custo: 2

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem precisa tocar na superfície que pretende incendiar

Dobrar: área

Descrição: é capaz de incendiar qualquer superfície com o toque. O custo mínimo permite incendiar uma área de 1m². Se o fogo vai se alastrar ou se vai se apagar no segundo seguinte vai depender do que foi que ele incendiou.

Mestre: o fogo é mais intenso e poderá, dependendo da superfície incendiada, se alastrar com mais facilidade.

Falha: a magia não poderá ser repetida na mesma cena.

AURA

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem deverá se concentrar, fechando os olhos, enquanto segura o objeto.

Duração: 2 rodadas.

Descrição: ao tocar em um

objeto, o personagem absorve as últimas impressões (imagens turvas e sentimentos fortes) de seu último dono, da época que ainda o possuía, ou o acontecimento mais intenso relacionado ao objeto. Este poder também pode ser utilizado em ambientes, recebendo as impressões que ficaram registradas no local, geralmente associadas à cena de maior conteúdo emocional ocorrida lá.

Pode também ser usado em pessoas, sentindo suas emoções ou até ver cenas marcante de seu passado. Serve também para detectar o conteúdo mágico de um amuleto ou de uma poção. Durante a magia, o personagem fica num leve transe.

Mestre: as imagens e sentimentos relacionados ao objeto serão mais precisas e completas.

Falha: o personagem não conseguirá mais fazer Aura no mesmo objeto.

AXÉ

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: quando for dar Axé a outra pessoa, terá que tocar ou estar a menos de dois metros da pessoa.

Duração: 1d6 + 3 rodadas (no

caso de outras pessoas) / enquanto durar a incorporação (ou os 15 pontos), quando auto-imposto.

Poção: ingerida

Descrição: este encanto aumenta em 15 pontos a Resistência. O sacerdote negro pode aumentar a sua própria resistência ou a de um companheiro. Cuidado para não confundir com o encanto de cura, pois, terminado o efeito, o personagem volta a ter a resistência que tinha antes.

Mestre: duração máxima.

Falha: o encanto não poderá mais ser usado na mesma incorporação.

B

BARREIRA ASTRAL

Custo: 10

Tempo de preparação: ritual de 10 rodadas

Preparação: cânticos e gestos próximo à área onde será erguida a barreira astral. Não poderá ser interrompido.

Duração: 1 dia

Dobrar: duração ou área

Descrição: barreira que impede seres astrais (fantasmas, feiticeiros em

forma astral, espíritos) de entrarem ou saírem de um determinado local. Unidade sugerida: área circular de 20m de raio.

Mestre: qualquer tentativa de remover o feitiço será difícil.

Falha: a magia não poderá tentar erguer outra barreira astral pelo resto do dia.

BARREIRA DE FOGO

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário contato visual, ou a barreira se erguerá imediatamente à frente do feiticeiro.

Duração: 1d6 + 1 rodadas

Dobrar: duração, altura ou largura

Descrição: barreira de chamas com cerca de 2m de altura por 5m de largura. Quem atravessá-la sofrerá 2 pontos de dano. Ainda há a possibilidade do fogo se alastrar. Neste caso, a barreira de fogo desaparecerá, restando apenas as chamas do que foi incendiado.

Mestre: duração máxima.

Falha: a barreira de fogo será erguida num local

completamente diferente do pretendido.

BOLA DE FOGO

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: dano

Descrição: o personagem cria uma bola de fogo que é arremessada e explode ao atingir o alvo, causando 1d6 + 3 de dano, sem permitir absorção. Seu alcance é de 30 metros.

Mestre: dano máximo.

Falha: o personagem terá deixado a bola de fogo escapar, atingindo o companheiro mais próximo ou o alvo mais desastrado.

C

CAMUFLAGEM

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: quando feita em outra pessoa, é necessário o contato físico.

Duração: 1d6 + 2 rodadas (quando auto-imposto, o personagem pode prolongar a

magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: o personagem mimetiza a paisagem de tal forma que se torna quase impossível percebê-lo, mesmo utilizando a habilidade Percepção.

Mestre: duração máxima.

Falha: não poderá fazer novamente a magia pela mesma cena.

CHAMA DA VERDADE

Custo: 8

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 3 rodadas

Resistência à magia: aplicável

Dobrar: duração ou dano

Descrição: uma chama é criada e somente queimará aqueles que estiverem mentindo. Quem estiver sendo testado deverá mergulhar sua mão na chama. Se, com a mão entre as chamas, ele mentir, sentirá sua mão queimando e sofrerá 3 pontos de dano.

Outra técnica é fazer a pessoa ficar com os pés descalços sobre a chama. O feitiço de imunidade ao fogo não oferece proteção contra os efeitos da chama da verdade.

Mestre: não há.

Falha: a chama da verdade será criada, mas não funcionará. O personagem não saberá disso, achando que a pessoa falou a verdade.

CHAMADO

Custo: 4

Tempo de preparação: 1 rodada.

Preparação: o personagem se concentra e envia um chamado mental.

Dobrar: área.

Descrição: o personagem convoca para o lugar onde se encontra todos os animais da espécie escolhida que estiverem na área de atuação do encanto (1 km de raio). Ele possui boa relação com o animal de sua preferência. Sendo assim, estes sempre estarão predispostos a ajudá-lo. O personagem só poderá estar vinculado a uma única espécie. No caso do Sacerdote do Jaguar, será obrigatoriamente um felino.

Mestre: não há.

Falha: não poderá fazer novamente a magia pela mesma cena.

CHAMA SOLAR

Custo: 6

Tempo de preparação: 1 rodada.

Preparação: é necessário contato visual com o raio de sol.

Dobrar: dano.

Descrição: o sacerdote pode transformar os raios de sol em raios flamejantes que incidem sobre o alvo, fazendo 1d6 + 4 de dano. Para isso, é necessário haver sol e que este banhe o alvo desejado. Como a chama vem sempre de cima para baixo, e repentinamente, a Esquiva é quase impossível e quase sempre a chama acerta a cabeça. O encanto não funciona em dias nublados e nem à noite. Quanto mais longe estiver o alvo, mais difícil fica acertá-lo, pois diminui a percepção espacial do sacerdote. Isso ocorre a partir dos 50m.

Mestre: dano máximo.

Falha: ele erra o alvo, acertando um companheiro ou ele mesmo.

CHAMA SAGRADA

Custo: 10

Tempo de preparação: ritual de 12 horas

Preparação: o ritual deve ser feito em um altar de um templo da respectiva religião. O teste de habilidade é feito no final do ritual.

Duração: indefinida.

Resistência à magia: aplicável, mas é difícil.

Ritual: o sacerdote acende uma fogueira e pede aos espíritos que a alimentem. Ele permanece em frente à fogueira até que o calor se transforme em frio.

Descrição: uma chama mística é criada, mas ela não emite calor, e sim frio. Suas chamas são congelantes e somente queimará os mal-intencionados e os de alma impura.

A chama faz 5 pontos de dano direto na Resistência a cada rodada, enquanto a pessoa estiver em contato com ela. Esse dano não mata, mas se a vítima chegar a 0 ela poderá enlouquecer, ficar terrivelmente perturbada, com medo da própria sombra, ou ainda adquirir um medo irracional do fogo. Não há proteção física, pois o dano é no espírito e não no corpo. Se ninguém apagar a chama, ela

poderá permanecer acesa eternamente.

Mestre e Falha: não há.

COMUNHÃO COM A FLORESTA

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: transe místico. O personagem deverá ficar em repouso e de olhos fechados na floresta. O transe pode ser quebrado por interferência externa.

Duração: 2 rodadas.

Dobrar: duração.

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: o personagem tem visões sobre um assunto desejado que esteja relacionado com a floresta. É como se a floresta tivesse consciência própria e lhe respondesse a uma pergunta. A floresta responderá apenas o que diz respeito a ela e o que é presente. Se a informação pretendida se encontrar muito distante de quem fez o feitiço, talvez a comunhão não dure o bastante para o feiticeiro encontrar o que procura. Este feitiço só funciona em florestas e bosques.

As criaturas místicas ligadas à floresta (como o curupira) se mantêm invisíveis a essa magia, e todos sentem quando ele é utilizado. Eles podem se deixar revelar, se assim o quiserem. Mesmo quando ela não for bem sucedida, a tentativa de contato será percebida pelos seres místicos da floresta. Se dois personagens, na mesma região, estiverem usando essa magia ao mesmo tempo, um sentirá a presença do outro, mas não a sua localização.

Mestre: terá mais detalhes da visão.

Falha: não poderá fazer novamente a magia pela mesma cena.

COMUNICAÇÃO

Custo: 2

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem precisa estar conversando com a pessoa com quem deseja se comunicar.

Duração: diálogo curto

Dobrar: duração

Descrição: o personagem consegue entender e ser entendido por qualquer ser inteligente mesmo que não conheça seu idioma.

Essa magia possibilita apenas frases curtas, fazendo compreender a essência do que está sendo dito, não funcionando como um tradutor simultâneo universal. Só pode ser usado pelo próprio personagem. Se o diálogo for interrompido por algum motivo, ao ser retomado um novo rolamento deverá ser feito.

Mestre: a conversa se tornará mais clara.

Falha: a comunicação não será bem compreendida, provocando alguns mal entendidos (que podem causar problemas ou não). Uma nova tentativa será considerada quase impossível.

COMUNICAR-SE COM ANIMAIS

Custo: 3

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessária interação visual.

Duração: diálogo brevíssimo

Dobrar: duração

Descrição: permite receber e enviar pensamentos para os animais, mas não permite controlá-los. Tem a duração de um brevíssimo diálogo. Este feitiço não funciona em

monstros e criaturas, apenas em animais comuns.

Mestre: a conversa poderá ser um pouco mais demorada.

Falha: a tentativa de comunicação será interpretada como uma ação hostil. Dependendo do animal, ele poderá atacar ou sair correndo. Uma nova tentativa será quase impossível.

CONCENTRAÇÃO

Custo: 4

Tempo de preparação: 1 rodada.

Preparação: rezar fervorosamente, totalmente concentrado.

Duração: 1 minuto.

Dobrar: diminui mais um nível de dificuldade.

Descrição: o encanto reduz um nível de dificuldade de um teste de habilidade específico, que não seja um encanto ou um feitiço. Ao fazer o encanto, o jogador deve anunciar antes qual rolamento e de qual jogador ele deseja facilitar, podendo ser o dele mesmo. Feito o encanto, o rolamento deve ser realizado até um minuto depois. Após esse tempo, o encanto perderá a validade.

Mestre: se, mesmo com o encanto, a ação não for bem-sucedida, dentro do prazo de um minuto o personagem poderá tentar mais uma vez (mas ele não sabe disso).

Falha: em vez de diminuir, o encanto aumenta um nível de dificuldade (mas ninguém sabe disso também).

CONJURAÇÃO

Custo: 6 / 10 / 25

Tempo de preparação: ritual de 1 / 3 / 10 rodadas

Preparação: ritual (falas, cânticos, gestos, altares ou pentagramas). O rolamento será feito no final do tempo de preparação. Se for bem-sucedido, o ser conjurado aparecerá na rodada seguinte. O ser conjurado deverá surgir numa área pré-definida, próxima ao feiticeiro, e que esteja em contato visual.

Descrição: permite convocar diversos seres malignos, variando custo e tempo de preparação de acordo com o nível da criatura. Este feitiço não permite controlar aqueles que forem conjurados.

- **Nível baixo** (espíritos, mortos-vivos): 1 rodada / custo 3

-

Nível médio (cão da meia-noite, demônios): 3 rodadas / custo 8

- **Nível alto** (Anhangá, Diabo, Touro-negro): 10 rodadas / custo 25

Mestre: após a conjuração, se o feiticeiro tentar controlar o ser conjurado, a Resistência à magia da criatura será uma tarefa difícil.

Falha: a criatura será conjurada, mas, além de se tornar impossível controlá-la, ela instintivamente procurará atacar aquele que a conjurou. Conselho: não falhe ao conjurar o Diabo.

CONJURAR ANIMAIS

Custo: 6

Tempo de preparação: 1 rodada

Preparação: ritual (gestos ou falas). O animal conjurado surgirá numa área visível próxima ao feiticeiro, mas apenas na rodada seguinte.

Dobrar: número de animais conjurados da mesma espécie ou distância do animal

Descrição: o feiticeiro convoca o animal a sua presença. Este feitiço não permite controlar o animal. Não há como escolher um animal específico, somente o

tipo de animal, ou, no máximo, o tamanho aproximado (um cavalo forte, um potro). O custo mínimo permite conjurar apenas um animal.

O feiticeiro precisa conhecer a espécie de animal que deseja conjurar. Além disso, é importante a distância em que se encontra o animal. O feiticeiro não vai criar o animal do nada, ele vai tirá-lo de um lugar e colocá-lo em outro. Quanto mais distante estiver o animal, mais caro será o custo do feitiço.

Nem sempre o feiticeiro terá consciência do quanto de poder será preciso para conjurar um determinado animal. Ele tanto pode gastar mais ou menos do que imagina. Dessa forma, o jogador apenas declara que vai fazer o feitiço. Se for bem-sucedido, o mestre do jogo lhe informa quantos pontos foram necessários gastar. Se não for bem-sucedido, gasta apenas o custo mínimo.

Mestre: controlar o animal será uma tarefa fácil.

Falha: o animal será conjurado, mas não será possível controlá-lo. Além disso, ele não ficará nada contente de ter sido conjurado e poderá atacar o feiticeiro ou procurar o caminho de casa.

CONTROLAR ÁGUA

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário o contato visual ou físico. Durante todo o tempo em que estiver usando a magia, o personagem terá que estar concentrado no que está fazendo, não podendo participar de nenhuma ação paralela.

Duração: 1d6 + 2 rodadas

Dobrar: área ou duração

Descrição: há 3 efeitos distintos, que o jogador deve escolher antes do rolamento.

- **Controle:** a água sob o controle do feiticeiro movimentar-se como se fosse viva. O custo mínimo é para controlar até 50 mil litros de água (o equivalente aproximado a uma piscina de 6m de comprimento, 4m de largura e 2m de profundidade).

- **Purificação:** a água infectada torna-se potável. Este feitiço é capaz de purificar até 10 litros de água.

- **Hidroestesia:** poderá localizar qualquer acúmulo de água num raio de 50 m e terá

uma vaga idéia de sua quantidade.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser usada enquanto durar a cena.

CONTROLAR ANIMAIS

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário o contato visual ou físico.

Duração: 1d6 + 2

Dobrar: duração ou quantidade de animais.

Descrição: o animal fica sob o controle do personagem, cumprindo todas as suas ordens. Uma vez dada uma ordem, ele não precisa mais ter a sua atenção voltada para o animal, podendo se ocupar de outras coisas. Mas se quiser dar outra ordem, deverá se voltar para o animal e procurar o contato visual ou físico. O comando é verbal ou através de sinais.

A magia não permite se comunicar com o animal como em *Comunicar-se com animais*. Não funciona em monstros e criaturas, apenas em animais comuns.

Mestre: duração máxima.

Falha: o personagem não poderá mais controlar o mesmo animal.

CONTROLAR ENTIDADES

Custo: 6 / 10

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário o contato visual (no caso de espíritos, o personagem deverá usar Visão astral ou Viagem astral)

Duração: 1 dia

Dobrar: duração

Resistência à magia: aplicável.

Descrição: a entidade fica sob o controle do personagem, cumprindo todas as suas ordens. As entidades conjuráveis de nível alto (Anhangá, touro-negro, Diabo) são incontroláveis.

- Nível baixo (espíritos, mortos vivos): custo 6

- Nível médio (demônios, cão-da-meia-noite): custo 10

Mestre: a Resistência à magia da entidade se torna difícil. Se o rolamento coincidir com uma Conjuração de mestre, a

Resistência à magia será quase impossível.

Falha: a entidade não poderá mais ser controlada.

CONTROLAR FOGO

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário contato visual. Enquanto estiver com fogo sob o seu controle, o personagem deve se concentrar no que está fazendo, sem poder participar de outras atividades

Duração: 1d6 + 3 rodadas

Dobrar: duração ou quantidade

Descrição: o fogo sob seu controle se movimenta como se estivesse vivo, podendo fazer 1d6 + 1 de dano. A quantidade de fogo que fica sob o controle do personagem depende do bom senso do mestre do jogo. A magia também poderá ser usada para extinguir o fogo.

Mestre: duração máxima.

Falha: não poderá mais controlar o fogo enquanto durar a cena.

CONTROLAR MENTES

Custo: mesmo valor que o atributo Inteligência do alvo

Tempo de preparação: ritual de 2 horas

Preparação: ritual. O teste de habilidade será feito no final do ritual.

Duração: 1d6 horas

Dobrar: duração

Resistência à magia: aplicável. A pessoa controlada tem o direito de fazer uma Resistência à magia quando for atingida pelo feitiço e toda vez que o feiticeiro fizer ou lhe ordenar algo frontalmente contrário às suas crenças. Um forte apelo externo também permitirá que a vítima faça uma Resistência à magia, que poderá ser difícil ou quase impossível, dependendo do que for feito.

Poção: ingerida, de ervas mágicas e algum elemento orgânico da vítima.

Ritual: falas e gestos no qual é feito um boneco que deverá possuir um objeto pessoal ou um fio de cabelo da vítima.

Descrição: a pessoa atingida pelo feitiço fica sob as ordens do feiticeiro. As ordens são dadas normalmente através da fala, mensagens escritas (se a vítima souber ler) ou sinais.

Mestre: a Resistência à magia da vítima será difícil.

Falha: a pessoa não poderá mais ser controlada pelo feiticeiro, além de inutilizar o objeto pessoal ou o fio de cabelo usado no ritual.

CONTROLAR PLANTAS

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o contato visual não é necessário, embora o feitiço se torne difícil, desde que a planta esteja próxima e que o personagem saiba da sua existência. Se for um comando simples, ele poderá participar de outras atividades. Caso contrário, deverá permanecer concentrado em seu controle.

Duração: 1d6 + 2 rodadas

Dobrar: duração ou quantidade

Poção: “aguar” as plantas, com efeito na rodada seguinte.

Descrição: a planta se movimenta de acordo com a vontade do personagem. Porém, devem ser respeitadas as limitações naturais da planta. Um galho poderá ganhar alguma mobilidade, mas não vai virar borracha.

A quantidade de plantas que podem ser controladas não é muito definida, talvez não mais do que uma árvore de médio porte ou um pequeno conjunto de arbustos.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser feita novamente na mesma cena.

CRIAR DOENÇAS

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário contato físico com a vítima.

Resistência à magia: aplicável

Poção: ingerida pela vítima.

Descrição: torna uma pessoa doente. Essa doença pode ser combatida pelos métodos normais. Caso a vítima já sofra da doença, fica valendo a doença já em andamento. Só pode ser usada em pessoas ou em animais que, comprovadamente, são passíveis de contrair a doença.

Mestre: a Resistência à magia se torna difícil.

Falha: a magia não poderá ser feita novamente na mesma cena.

CRIAR DOR INTENSA

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário contato visual ou físico.

Duração: 1d6 + 2 rodadas

Dobrar: duração ou dano

Resistência à magia: aplicável

Poção: ingerida pela vítima.

Descrição: a vítima é tomada por dores intensas e todas as suas ações se tornam difíceis. Ela sofre 2 pontos de dano diretamente na Resistência e perde 1 ponto de Fadiga a cada duas rodadas sob o efeito da magia. A magia não tem efeito em quem já está sob a ação de Criar dor intensa.

Mestre: duração máxima e a Resistência à magia se torna difícil.

Falha: o personagem sente uma forte dor durante uma rodada (duas, caso tenha dobrado o feitiço) e recebe o dano da magia.

CRIAR ILUSÃO

Custo: 3 / 5 / 8

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: a ilusão deverá ser feita numa área próxima ao feiticeiro e que esteja ao seu alcance visual.

Duração: 1d6 + 4 rodadas

Dobrar: duração ou número de ilusões do mesmo tipo (sonora, visual ou complexa).

Descrição: essa magia cria ilusões mágicas, incorpóreas, de acordo com a tabela abaixo:

- *Ilusão sonora* (Custo: 3): cria um som específico em um determinado local.
- *Ilusão visual* (Custo: 5): cria uma imagem específica em um determinado local.
- *Ilusão complexa* (Custo: 8): cria uma ilusão com som e imagem. Este tipo de ilusão exige maior concentração do personagem, não permitindo que ele participe de ações paralelas que exijam maior atenção.

Ilusões grandiosas ou mesmo ilusões extensas deverão ter um custo diferenciado.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser feita novamente na mesma cena.

CRIAR NEVOEIRO

Custo: 8

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário contato visual ou que o feiticeiro esteja na área onde o nevoeiro vai ser criado.

Duração: uma vez criado, o nevoeiro levará vários minutos para se dissipar. Se for uma região propensa a nevoeiros, mais tempo ainda.

Poção: a poção de criar nevoeiro funciona como uma bomba de fumaça. Se lançada contra o chão, criará uma cortina de fumaça de breve duração. Enquanto não for usada, deve ser guardada em um recipiente bem vedado. Ervas mágicas com gotas de orvalho.

Descrição: cria-se um nevoeiro intenso numa área de até 100 m², que devido à pouca visibilidade torna difícil o combate, ou qualquer outra ação que necessite da visão.

Mestre e Falha: não há.

CRUZ DE FOGO

Custo: 8

Tempo de preparação: 1 rodada.

Preparação: o sacerdote deve empunhar a sua cruz e rezar fervorosamente, de preferência em voz alta. O teste de habilidade é feito no final da rodada.

Duração: 1d6 + 4 rodadas.

Dobrar: duração.

Resistência à magia: aplicável.

Descrição: a cruz empunhada pelo sacerdote começa a brilhar a ponto de parecer incandescente, tornando qualquer ação de um ser maligno próximo quase impossível e a *Resistência à magia* difícil para qualquer encanto ou feitiço.

Mestre: duração máxima.

Falha: a cruz brilhará como deveria ser, mas não causará nenhum efeito. Dessa forma, o encanto perderá qualquer moral sobre o ser maligno, sendo agora inútil contra ele.

CURA

Custo: variável

Tempo de preparação:
Instantâneo

Preparação: é necessário o contato físico (exceto a feita por entidades divinas).

Poção: ingerida ou aplicada no local da ferida como infusão. Ervas mágicas com ervas medicinais. No caso dos feiticeiros indígenas, eles não conseguem fazer a Cura com o toque, dominando apenas o conhecimento das ervas mágicas que permitem fazer a poção de Cura.

Ritual: exclusividade do Sacerdote do Jaguar. A Cura é dada através de um ritual onde há oferendas e sacrifícios de animais (menos felinos, condores, falcões e águias). A Resistência do animal corresponde ao custo da Cura a ser aplicada. O sacerdote até poderia fazer poção de cura, mas o ritual é o procedimento correto de sua religião.

Descrição: recupera os pontos de Resistência do próprio personagem ou de qualquer outro. Para recuperar 1 ponto de Resistência, gasta-se 1 ponto de poder, sem limites. Entretanto, ele não pode gastar todos os pontos de uma vez. Ele gasta 1 ponto por rodada, e o

beneficiado recupera 1 ponto por rodada. Ou seja, o efeito é cumulativo e o personagem precisa manter o contato físico, sem interrupção ou maiores distrações.

No caso de poção, o personagem a bebe na primeira rodada e, na sequência, vai recuperando 1 ponto por rodada até chegar ao limite da poção ou da Resistência do personagem.

Além de recuperar Resistência, ela permite que, aos poucos, a ferida se regenere. Para acelerar este processo, podem ser gastos mais pontos de poder. Um pequeno corte se regenerará rapidamente. Já um braço quebrado poderá demorar dias, ou até semanas, precisando de várias aplicações diárias de Cura. Mas se o braço for amputado, de nada valerá a magia, só se for para fechar o local do corte e parar o sangramento. Em termos gerais, a cura fecha o ferimento e cessa o sangramento. No caso de ferimento com arma de fogo, é bom lembrar que ela cura o ferimento, mas não retira a bala.

Para eliminar o efeito de uma doença ou veneno é necessário gastar um total de 10 pontos de Cura, sem interrupção. Caso contrário, o personagem não será curado,

sofrendo novamente os efeitos da doença ou veneno. Esses 10 pontos não recuperam a Resistência; esta só começa a ser recuperada a partir do 11º ponto (em regra, pois algumas doenças necessitam de um custo diferente).

A Cura não faz recuperar a consciência. Se o personagem que receber Cura estiver com menos de 0 de Resistência ou nocauteado, mesmo que com a Cura ele atinja uma Resistência positiva, não necessariamente recuperará a consciência. É claro que a Cura vai ajudar, mas se o personagem irá despertar na rodada seguinte ou em alguns minutos dependerá da quantidade de Cura aplicada, da natureza e da gravidade do dano.

A Cura não recupera Fadiga, pois está relacionada exclusivamente com o dano físico, seja através de um golpe ou através de uma doença.

- *Cura de Ossãe:* ao realizar o encanto, ele cura o equivalente ao poder mágico gasto para sustentar a incorporação a cada rodada.

- *Cura divina:* os seres da Evocação Divina podem gastar vários pontos de Cura ao mesmo tempo, não precisando ser um por rodada, nem contato físico.

Mestre e Falha: não há.

CURAR DOENÇAS

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: é necessário o contato físico.

Descrição: a cada rolamento de Cura, o sacerdote concede o equivalente a 10 pontos de Cura por rodada, o suficiente para curar uma doença, mas sem recuperar Resistência. Esses pontos não servem para outra finalidade, seja ferimento, dano de magia etc. Se a doença exigir mais do que 10 pontos de Cura, será necessário dobrar o poder de incorporação. O encanto deve respeitar as características de cada doença, inclusive as incuráveis.

Mestre e Falha: não há.

D

DARDOS DE PEDRA

Custo: 3

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o feiticeiro precisa ter nas mãos um punhado de pedra, pó de pedra ou areia.

Descrição: o feiticeiro arremessa um punhado de

areia ou pó de pedra contra o seu alvo já em formas de dardos, fazendo 1d6 de dano.

Mestre: dano máximo.

Falha: acertará um de seus companheiros com o punhado de areia ou pedra sem que tenham virado dardos.

DESVIAR ATAQUES

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Dobrar: diminui o nível de dificuldade.

Descrição: esta magia permite desviar qualquer tipo de ataque físico ou mágico (exceto as magias de influência). Se no ataque mágico for utilizado o dobro do poder, Desviar Ataques será difícil. Para evitar essa dificuldade, o personagem pode também dobrar o poder utilizado na sua magia, tornando-a normal.

Um ataque físico de arma em punho (espada, facão, machado) ou de luta desarmada será quase impossível desviar, o que pode ser compensado dobrando o poder.

O personagem poderá usar o Desviar ataques no lugar de sua Esquiva, como ação de

reflexo, mas não poderá fazer outra magia na mesma rodada.

Mestre: o ataque se voltará contra o agressor (que terá sua chance de esquiva).

Falha: o personagem deixará cair sua arma no chão (caso esteja segurando uma) ou perderá o equilíbrio e cairá no chão.

DETECTAR MAGIA

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem deve ficar em repouso, totalmente concentrado enquanto durar a magia. Para detectar a natureza de um objeto mágico, deverá tê-lo nas mãos.

Duração: 1 rodada.

Dobrar: área.

Descrição: qualquer objeto ou ser imbuído de magia que estiver até 10 metros de distância do personagem brilhará ante seus olhos. Ele não detecta personagens com poderes mágicos ou divinos, apenas se esses poderes estiverem atuantes.

Ele detectará alguém fazendo um feitiço, alguém tomado

por um feitiço, um objeto mágico (mesmo que não esteja sendo utilizado), uma poção mágica, mas não detectará espíritos ou formas astrais. Porém, o corpo físico de alguém que está fazendo *Viagem astral* brilhará. No máximo, ele poderá ter um pressentimento, sentir um frio na espinha, caso haja atividade no plano astral ou se o ambiente estiver muito carregado.

Para o personagem descobrir qual a magia contida em um amuleto ou poção, além de ter o objeto ou o recipiente em suas mãos, ela deve ser conhecida (fazer parte da sua lista de magia).

Mestre: facilitará no reconhecimento da magia.

Falha: a magia não poderá ser feita novamente na mesma cena.

E

ELO MENTAL COM ANIMAIS

Custo: 1 por rodada / 10 na criação

Tempo de preparação: 1 dia para criar o elo / instantâneo para ativá-lo.

Preparação: o elo não poderá ser criado com qualquer animal. É preciso um pouco

de convivência entre o personagem e o animal, de preferência um de estimação. Caso não seja, o personagem terá que passar um dia inteiro com o animal e criar com ele um vínculo afetivo. Se o feitiço for obtido na criação do personagem, o mestre do jogo poderá considerar que o personagem já possui um animal de estimação e que o elo mental já está estabelecido. A primeira tentativa de formar o elo será uma tarefa normal; a segunda tentativa será difícil; a terceira será quase impossível. Se o feiticeiro não for bem-sucedido em nenhuma das três tentativas, jamais poderá formar um elo com o mesmo animal. Uma vez obtido o elo, toda vez que o feiticeiro quiser ativá-lo deverá fazer um teste de habilidade normal e gastar os pontos de custo. Para ativar o elo não será necessário contato visual. Durante o elo, o feiticeiro fica totalmente concentrado no feitiço.

Duração: enquanto o feiticeiro estiver concentrado no feitiço.

Descrição: através do elo, o feiticeiro é capaz de ver e ouvir através dos sentidos do animal, percebendo o mundo através dele. O elo é uma relação espiritual e física entre o feiticeiro e o animal

escolhido. Assim, se um dos dois estiver em perigo, o outro sentirá. Se um deles for ferido durante a utilização do elo, o outro sofrerá $\frac{1}{4}$ do dano. O elo só poderá ser quebrado com a morte de um dos dois. Em caso de morte durante o elo, o outro perderá a consciência por algumas rodadas.

Mestre (na criação do elo): ativá-lo será sempre uma ação fácil.

Falha (na criação do elo): o elo não poderá mais ser feito com o mesmo animal.

Mestre e Falha (para ativar o elo): não há.

ELO MENTAL DIVINO

Custo: 1 por rodada / 5 na criação

Tempo de preparação: instantâneo.

Preparação: o sacerdote precisa fixar os olhos do animal, que não pode estar inquieto. A primeira tentativa de formar o elo será uma tarefa normal; a segunda tentativa será difícil; a terceira será quase impossível. Se o sacerdote não for bem-sucedido em nenhuma das três tentativas, jamais poderá formar um elo com o mesmo animal. Durante o elo, o

sacerdote fica totalmente concentrado no encanto.

Duração: enquanto o sacerdote estiver concentrado no encanto.

Descrição: através do elo, o sacerdote é capaz de ver e ouvir através dos sentidos do animal, percebendo o mundo através dele. O elo é uma relação espiritual e física entre o sacerdote e o animal escolhido. Se um deles for ferido durante a utilização do elo, o outro sofrerá ¼ do dano. Em caso de morte durante o elo, o outro perderá a consciência por algumas rodadas.

Há três diferenças importantes entre este encanto e o feitiço *Elo mental com animais*. Primeiro, só pode ser feito com felinos, no caso do Sacerdote do Jaguar, ou com pássaros, no caso do Sacerdote Negro. Segundo, o elo pode ser feito com qualquer felino ou pássaro a qualquer momento, mesmo que seja a primeira vez que os dois se encontrem. Terceiro, o elo criado não permanece, não podendo ser ativado a qualquer momento. O elo começa no momento em que é feito e termina no momento em que é interrompido.

Mestre e Falha: não há.

ESPADA ASTRAL

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo.

Duração: 1d6 + 6 rodadas.

Dobrar: duração.

Descrição: na forma astral o sacerdote poderá criar uma espada mística capaz de fazer danos nos espíritos ou em outra forma astral. No plano físico, ele poderá usar a espada para lutar contra um espírito. Para isso deverá usar também a *Visão astral*. A espada astral não é vista no plano físico.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser feita novamente na mesma cena.

ESCUDO DE OXALÁ

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Oxalá estiver incorporado

Descrição: o sacerdote cria um escudo místico com o qual se protege. O escudo possui 20 pontos de resistência. Para proteger-se com o escudo em combate, o sacerdote deverá usar sua habilidade neste encanto

como habilidade de luta. O escudo só poderá ser utilizado pelo sacerdote. Se o escudo levar mais de 20 pontos de dano, ele desaparecerá. Ele não possui absorção.

Mestre: não há.

Falha: o escudo não poderá mais ser criado durante a mesma incorporação.

ESPADA DE OGUM

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Ogum estiver incorporado

Descrição: surge uma espada brilhante nas mãos do sacerdote. Seu dano é de 1d10 + 3. A habilidade no encanto é também utilizada como habilidade de luta. A espada só poderá ser utilizada pelo sacerdote.

Mestre: na sua utilização, sempre que o jogador conseguir um golpe de mestre a espada fará o dano máximo.

Falha: não poderá mais ser criado durante a mesma incorporação. Na sua utilização, seguir a tabela de falha normal de combate.

EVOCACÃO DIVINA

Custo: 6 / 20 / 50

Tempo de preparação: 2 / 6 / 10

Preparação: o sacerdote deverá orar fervorosamente aos céus durante o tempo de preparação. No final deste, fará o teste de habilidade. Se for bem-sucedido, o ser evocado surgirá nos céus na rodada seguinte.

Duração: 1d6 + 3 rodadas

Dobrar: duração

Descrição: este encanto permite ao sacerdote chamar diversos seres divinos e só pode ser realizada uma vez por dia. O sacerdote não terá o menor controle sobre esse ser. Ao contrário, deverá ter para com ele uma postura respeitosa, de subserviência e de profundo agradecimento. Esses seres são verdadeiros anjos que desceram à terra para ajudar seus fiéis, e deverão ser vistos como tais. O sacerdote não poderá dar-lhes ordens e muito menos questionar suas ações.

O ser divino já estará consciente de sua missão, que lhe foi transmitida através da prece do sacerdote. Porém, ele não atacará nenhum ser humano, por mais crápula que seja, nem animais ou criaturas que não tenham origem maligna. Nestes casos, fará o

melhor possível para ajudar o Acerdote e seus companheiros, tomando sempre uma postura defensiva. Às vezes pode se limitar a dar pontos de Cura. No caso de bruxos, procurará apenas desfazer os efeitos de suas bruxarias (mesmo se o bruxo fizer parte do grupo).

Pode haver casos em que considerará o chamado equivocado, pois a situação não merece a sua intervenção. Raramente ele se dirigirá aos aventureiros, e nunca falará. Em muitos casos, ele poderá até mesmo não revelar sua presença aos humanos, ainda que ajude o grupo. A arma divina que algum deles possuem, assim como a Luz divina, só é eficaz contra seres malignos. Qualquer magia é visível ante seus olhos.

• **Nível baixo** (Bons espíritos): 2 rodadas / Custo 6

Poderes: proteção contra maus-espíritos. É capaz de afastar um espírito maligno por rodada.

Exorcismo (nível baixo): habilidade 95

Poder mágico: 48 pontos

Resistência à magia: 80

Força (no plano astral): 25

Resistência (no plano astral): 30

Destreza (no plano astral): 20

• **Nível médio** (Protetores): 6 rodadas / Custo 20

Arma divina: 1d20 + 5 (dano) / habilidade 60

Luz divina: habilidade 95

Cura: habilidade 95

Remover magia: 40 pontos

Poder mágico: 80 pontos

Resistência à magia: 90

Força: 50 / **Resistência:** 52 / **Destreza:** 20

• **Nível alto** (Guardião): 10 rodadas / Custo 50

Arma divina: 4d10 + 5 (dano) / habilidade 120

Luz divina: habilidade 95

Cura: habilidade 95

Remover magia: 70 pontos

Poder mágico: 200

Resistência à magia: 95

Força: 120 / **Resistência:** 120 / **Destreza:** 30

Mestre: duração máxima.

Falha: a evocação não poderá mais ser feita no mesmo dia.

EXORCISMO

Custo: 3 / 8 / 20

Tempo de preparação: 1 / 3 / 6

Preparação: é necessário contato visual, físico ou que o ser maligno esteja bem próximo. Feito através de dizeres ou gestos. Durante o tempo de preparação, o personagem deverá estar completamente concentrado. Qualquer interrupção, terá que começar tudo de novo. No final da última rodada de preparação, o personagem faz o teste de habilidade. Se for bem-sucedido, o ser maligno desaparecerá na rodada seguinte.

Dobrar: quantidade de seres exorcizados.

Resistência à magia: aplicável.

Poção: ingerida pelo ser maligno. Ervas mágicas com algum elemento sagrado.

Descrição: permite expulsar diversos seres malignos. Não significa que o personagem o destruiu, ele apenas foi enviado para o lugar de onde veio, sejam as profundezas do inferno ou uma longínqua região do plano astral.

O tempo de preparação e o custo vão variar de acordo com o nível da entidade. O exorcismo de entidades de nível alto é considerado uma tarefa difícil. O custo normal só possibilita que uma criatura seja exorcizada.

- *Nível baixo* (espíritos, morto-vivo): instantâneo / Custo 3

- *Nível médio* (cão da meia-noite, demônios): 3 rodadas / Custo 8

- *Nível alto* (Anhangá, Diabo, Touro-negro): 6 rodadas / Custo 20

Mestre: a Resistência à magia da entidade será difícil.

Falha: a Resistência à magia da entidade, numa próxima tentativa, será fácil.

EWÉ

Custo: 3

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem deverá se concentrar, fechando os olhos, enquanto segura a planta.

Duração: 1 rodada.

Descrição: ao tocar na planta, o personagem toma conhecimento de todas as

suas propriedades naturais e mágicas. Porém, para usá-las, será necessária a habilidade Ervas e Plantas.

Mestre: não há.

Falha: a magia não poderá ser mais usada na mesma cena.

F

FORÇA DE OBÁ

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Obá estiver incorporada

Descrição: ao realizar este encanto, o sacerdote aumenta sua força em 10 pontos. Enquanto durar o encanto, os bônus relacionados à Força do personagem aumentam proporcionalmente. Só o sacerdote negro pode usar o encanto.

Mestre: não há.

Falha: o encanto não poderá mais ser usado durante a mesma incorporação.

I

IMUNIDADE AO FOGO

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: quando feito em outra pessoa, é necessário o contato físico.

Duração: 1d6 + 2 (quando auto-imposto, o personagem pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: pessoa se torna imune ao fogo.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser mais usada na mesma cena.

INVOCAR TEMPESTADES

Custo: 10

Tempo de preparação: ritual de 6 rodadas

Preparação: é exigida total concentração, sem que seja permitida qualquer interrupção.

Duração: 2d10+10 rodadas.

Dobrar: área ou duração

Ritual: danças e orações.

Descrição: o personagem não é capaz de controlar a tempestade, apenas determina

a área sobre a qual ela cairá, desde que esteja dentro de seu alcance visual. A área atingida pela tempestade é de 1 km².

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser repetida durante o dia inteiro; a tempestade não só cai no lugar errado como no pior lugar possível; o personagem provoca um desastre climático.

K

KEFKE

Custo: 8

Tempo de preparação: ritual de 4 horas.

Poção: é o resultado do ritual. Ervas mágicas com penas de falcão. Possui coloração verde.

Ritual: o ritual consiste na preparação da poção e o banho do feiticeiro em suas águas. Com o corpo todo imerso nas águas, apenas a cabeça de fora, o feiticeiro faz o teste de habilidade.

Descrição: nascem asas na cabeça do feiticeiro e a cabeça se separa do corpo, que fica imerso na poção esverdeada. Geralmente, os feiticeiros usam este feitiço para fazerem reuniões em

montanhas desertas. Kefke é o nome da cabeça-ave.

Nesta forma, o feiticeiro poderá utilizar alguns de seus feitiços: Adivinhação, Amaldiçoar, Detectar magia, Elo mental com animais (já criado), Medo, Visão astral e Visão noturna.

Mestre e Falha: não há.

L

LÂMINA DE FOGO

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: quando fizer a magia, o personagem deverá correr os dedos ao longo da lâmina que será usada.

Duração: 1d6 + 3 rodadas

Dobrar: duração

Descrição: surge um fogo místico em volta da lâmina de uma arma. + 5 pontos de dano.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser repetida enquanto durar a cena.

LEVITAR

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: no caso de fazer levitar outra pessoa, é necessário o contato físico.

Duração: 2d6 + 1 (quando auto-imposto, o personagem pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: o personagem ascende por rodada o equivalente à sua velocidade de deslocamento normal. Ele fica sem peso, como se estivesse numa sala sem gravidade. O personagem pode controlar perfeitamente sua altitude, mas vai precisar de ajuda para mover-se na horizontal (pode ser puxado por uma corda, pegar carona numa ventania, se agarrar em galhos, dar impulso na parede ou até mesmo na água). Quem utilizar a magia não deve se esquecer de reservar rodadas suficientes para voltar ao solo, ou despencará da altura em que se encontrar.

Junto com a magia Ventania, o personagem pode praticamente voar.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser usada na mesma cena.

LONGEVIDADE

Custo: 200

Tempo de preparação: ritual de três dias.

Ritual: o sacerdote se isola em um templo por três dias, em total jejum, orando, se concentrando e purificando a alma. Faz parte do ritual se banhar na Chama Sagrada, para garantir a pureza da alma. No terceiro dia, o sacerdote se induz ao estado de morte (geralmente através de veneno ou sangria). No final deste período, ele acorda revigorado. O ritual pode ser feito sozinho ou com a participação de outros sacerdotes. É permitida a união de poderes para realizar o encanto. O teste de habilidade é feito antes da “morte”.

Descrição: os sacerdotes do jaguar conseguiram desenvolver um encanto que permite viver durante séculos. Foi a maneira que encontraram de preservar o culto ao jaguar. O sacerdote não se torna imortal, mas sim longevo. Ele não envelhece, mas pode morrer por meios físicos. Porém, de 50 em 50 anos, ele deve se purificar na Chama Sagrada para

perpetuar o encanto, não sendo necessário repetir o ritual. Como vivem muito, acabam adquirindo grande poder, e por isso podem parecer imortais, pois são bem difíceis de matar.

Se o rolamento não for bem-sucedido, o encanto só poderá ser tentado novamente após exatos 12 meses. Mesmo quando há a participação de outros sacerdotes no ritual, é a habilidade do sacerdote no encanto que será testada.

Mestre e Falha: não há.

LUZ DIVINA

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o feiticeiro ergue os braços na direção do alvo.

Dobrar: dano

Descrição: um fecho de luz semelhante ao de uma lanterna é emitido pelas mãos de um sacerdote. Provoca 1d6 + 2 de dano, mas só é eficaz contra seres malignos. A Luz divina atravessará um ser comum. Apesar de inofensivo aos demais, o sacerdote pode usar a luz divina como um “flash”, podendo cegar brevemente um adversário se for feita bem próxima e na

direção dos olhos dele. A Luz divina também pode ser usada num ambiente de Trevas, iluminando apenas o local onde ela bater.

Mestre: dano máximo.

Falha: o sacerdote jogará a Luz divina nos olhos de um companheiro, o cegando por alguns segundos.

LUZ SOLAR

Custo: 3

Tempo de preparação: instantâneo.

Preparação: o sacerdote deve erguer a mão na direção do alvo.

Dobrar: intensidade (dobro do efeito).

Descrição: o sacerdote emite um raio de luz, semelhante à Luz divina, só que não faz dano. A luz pode servir para iluminar as trevas (como a *Luz divina*) e também para cegar. No segundo caso, ela deixa quem quer que seja cego por 1d6+2 rodadas. Se a pessoa estiver com *Visão noturna*, é o dobro do tempo. Se uma pessoa possuída por um ser maligno for atingida pela luz, ela recuperará o controle de si mesma por 1d6 rodadas. Ao contrário da Luz divina, a Luz solar não

atravessa os seres humanos normais.

Mestre: efeito máximo.

Falha: a luz cegou um companheiro ou chamou a atenção de quem não devia.

M

MACHADO DE XANGÔ

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: enquanto Xangô estiver incorporado.

Descrição: um machado de guerra dourado, de duas lâminas, surge na mão do sacerdote. Sempre que arremessar o machado, ele atingirá o alvo, fazendo 1d6 + 3 de dano (a não ser que haja falha). A vítima poderá se defender normalmente com um escudo ou tentando uma esquiva difícil. Após atingir o alvo, o machado retornará às mãos do sacerdote. Apenas ele poderá usar o machado. O rolamento servirá para verificar a chance de golpe de mestre ou falha.

Mestre: na utilização, dano máximo. Na evocação, não há.

Falha: na utilização, o sacerdote errará o arremesso. Na evocação, não poderá

tentar novamente na mesma incorporação.

MAU-OLHADO

Custo: 4 + 1 por rodada

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: sem contato visual, nada feito. E a vítima tem que estar até 20 metros de distância.

Resistência à magia: aplicável.

Descrição: o feiticeiro, uma vez obtido sucesso no primeiro rolamento (custo 4), provocará o aumento de um nível de dificuldade para qualquer teste, seja de habilidade ou atributo. Se o feiticeiro se distrair ou perder o alvo de vista por uma rodada, o feitiço será quebrado.

A Resistência à magia é possível tanto na ativação do feitiço como em cada rolamento sob efeito do Mau-olhado. No entanto, só o sucesso na ativação será capaz de quebrar o efeito. Nos outros, ocorre que, naquele rolamento em específico, a vítima não sofre o efeito. Atinge qualquer ser vivo.

Mestre: aumenta um nível de dificuldade de Resistência à magia.

Falha: não poderá fazer Mau-olhado no mesmo alvo até o dia seguinte.

MEDO

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: dizeres breves ou gestos discretos.

Duração: 1d6 +2

Dobrar: duração

Resistência à magia: aplicável

Poção: ingerida. Ervas mágicas com gotas de suor produzido pelo medo.

Descrição: a vítima foge em pânico até que cesse o efeito. Um efeito semelhante, mas direcionado para algo específico, pode ser obtido através do feitiço *Amaldiçoar*. O custo é maior, assim como a sua duração.

Mestre: duração máxima.

Falha: quem ficará com medo é o próprio personagem.



MEMÓRIA

Custo: 4

Tempo de preparação: 2 rodadas.

Preparação: o sacerdote fecha os olhos e se concentra no que deseja lembrar.

Descrição: o sacerdote pode se lembrar do que deseja com extrema exatidão. O encanto também pode ser usado para gravar algo no momento, que será lembrado com detalhes posteriormente.

Mestre: o sacerdote pode se lembrar de coisas relacionadas ao que deseja saber, mas que não lhe ocorreu no momento.

Falha: esquecerá de vez o que desejava lembrar, ou lembrará dos fatos de maneira distorcida.

METAMORFOSE

Custo: 6 a 12

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: após fazer o feitiço, a transformação demora uma rodada inteira para ser completada. Neste meio tempo, o personagem será uma massa de carne totalmente indefesa.

Duração: o tempo que quiser.

Poção: ingerida. Ervas mágicas com elementos de vários animais.

Descrição: o personagem é capaz de se transformar em qualquer animal normal, como um condor ou um gato, mas não poderá se transformar em um monstro ou em um outro homem. O sexo também permanece o mesmo. Apenas o corpo do feiticeiro sofrerá a mutação, suas roupas e objetos permanecerão inalterados. Um personagem metamorfoseado pode ser detectado por *Detectar magia*.

O custo varia de acordo com o tipo de animal, levando em consideração a complexidade das transformações pelas quais o corpo irá passar. Assim, para mamíferos o custo é 6 (exceto baleias). Para aves, o custo é 7. Répteis, custo 8. Anfíbios, custo 9. Peixes, custo 10. Baleias, custo 11. Insetos, custo 12.

Enquanto metamorfoseado, os únicos atributos que o personagem conserva são Intuição, Inteligência, Carisma e Sorte, além da *Resistência à magia*. O resto passa a ser igual aos atributos do animal, inclusive a “fala”. Se o personagem receber um dano metamorfoseado, quando voltar ao normal terá

recebido um dano proporcional.

Para voltar à forma humana, o personagem deverá realizar outro teste de habilidade, gastando a mesma quantidade de poder. Se não for bem-sucedido, permanecerá na forma animal até que consiga. O feiticeiro só pode se transformar em animais que ele conhece razoavelmente bem, que fazem parte de sua cultura. Um pajé nunca poderá se transformar num elefante, assim como dificilmente um bruxo recém-chegado do Velho Mundo se transformará em uma onça.

Enquanto estiver metamorfoseado, a capacidade mágica do personagem ficará bastante limitada, restringindo-se basicamente aos auto-impostos.

O feiticeiro indígena só poderá fazer os seguintes feitiços: Camuflagem (auto-imposto), Detectar magia, Elo mental com animais (já criado), Levitar (auto-imposto), Metamorfose, Respirar sobre as águas (auto-imposto), Visão astral e Visão noturna.

O bruxo só poderá fazer: Detectar magia, Levitar (auto-imposto), Metamorfose, Visão astral e Visão noturna.

O pajé só poderá fazer: Andar sobre as águas

(auto-imposto), Camuflagem (auto-imposto), Cura (em si mesmo), Detectar magia, Elo mental com animais

(já criado), Levitar (auto-imposto), Metamorfose, Respirar sobre as águas (auto-imposto) e Visão astral.

Metamorfoseado, o feiticeiro não pode fazer Viagem astral, mas em forma astral ele pode fazer Metamorfose.

Metamorfose é apenas auto-imposto, exceto em casos de poção. Se a pessoa tomar a poção e souber o feitiço, não há problema. Se a pessoa não souber o feitiço e tomar a poção sem saber do que se trata, não terá o menor controle sobre a metamorfose, se transformando no animal que estiver mais presente em sua mente no momento. Se não tiver o feitiço, mas souber qual é a poção, terá que passar num teste de Inteligência normal para ter controle sobre a metamorfose.

O mestre do jogo deve ficar atento para algumas situações. Uma feiticeira grávida, por exemplo, não conseguirá se metamorfosear, pois a criança não virará, por exemplo, um filhote de onça. Se o feiticeiro engolir alguma coisa não orgânica, essa coisa será considerada um objeto

qualquer e não irá se transformar junto com o feiticeiro. Neste caso, ele teria dificuldades em se transformar em um animal pequeno.

Regra opcional (1): o mestre do jogo pode considerar que o personagem metamorfoseado mantém o mesmo nível de habilidade em *Luta desarmada* e *Esquiva*. Por outro lado, ele pode considerar que o feiticeiro, ao se transformar pela primeira vez em uma onça, não dominará tão bem os seus movimentos. Dessa forma, ele pode decidir desenvolver cada animal em que o feiticeiro se transformar separadamente. Quanto mais em onça ele se transformar, melhor onça ele será, até atingir o mesmo nível do personagem humano. O jogador não precisará usar seus pontos de experiência nesse desenvolvimento, sendo algo à parte.

Regra opcional (2): o mestre do jogo pode simplesmente considerar a habilidade em luta e esquiva igual ao nível em Metamorfose.

Mestre: a transformação ocorrerá em metade da rodada.

Falha: o feiticeiro perde o controle da metamorfose e se transforma num bicho

totalmente inútil para as suas pretensões.

METAMORFOSE DIVINA

Custo: 7

Tempo de preparação: instantâneo.

Preparação: após fazer o encanto, a transformação demora uma rodada inteira para ser completada. Neste meio tempo, o personagem será uma massa de carne totalmente indefesa.

Duração: o tempo que quiser.

Descrição: o sacerdote se transforma apenas em uma espécie específica:

- Sacerdote do Jaguar: felinos (naturais do continente), falcões e condor.
- Sacerdote do Sol – um animal típico da cordilheira. Uma vez escolhido o animal, deverá ser sempre o mesmo.
- Sacerdote Negro – Ibeji: macaco.
- Sacerdote Negro – Iemanjá: peixes.
- Sacerdote Negro – Oxumaré: cobras.
- Sacerdote Negro – Logunedé: apenas animais vertebrados da floresta,

campo ou rio no qual se encontre.

Suas habilidades como animal são do mesmo nível de suas habilidades como homem. Ao chegar aos 70 pontos no encanto, a transformação será quase instantânea.

No caso do Sacerdote do Jaguar, além do bônus acima, ele não precisará de teste de habilidade. Mas isso ocorrerá apenas com o jaguar (onça). Ao chegar aos 100 pontos, a transformação em jaguar passa a ser da natureza do sacerdote, sem acarretar em gasto de Poder mágico.

Metamorfoseado, o Sacerdote do Jaguar pode fazer os seguintes encantos:

Adivinhação, Chamado, Detectar magia, Elo mental com felinos, Metamorfose divina, Percepção de inimigos, Visão noturna e Visão astral.

Metamorfoseado, ele não pode fazer Viagem astral, mas em forma astral poderá fazer Metamorfose. Com 100 pontos, como jaguar, poderá fazer todos os encantos.

Sacerdote do Sol: Controlar animais; Criar nevoeiro; Cura (auto-imposto); Detectar magia; Levitar; Olhos D'Água; Percepção de inimigos; Percepção de Magia; Raízes; Vigor; Visão astral.

Sacerdote Negro: Oxumaré poderá Criar nevoeiro; Iemanjá poderá Controlar água; e Ibeji poderá Criar ilusão. Logunedé, enquanto metamorfoseado, não poderá fazer outro encanto.

Aqueles que podem se transformar em mais de um animal poderão fazê-lo metamorfoseado, além de voltar à forma humana, claro.

Mestre e Falha: não há.

MOLDAR METAIS

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 2

Dobrar: duração

Descrição: o personagem poderá manusear qualquer objeto de metal como se fosse massa de modelar, mudando-lhe a forma como desejar.

Mestre: duração máxima.

Falha: não poderá repetir a magia durante a mesma cena.



O

OLHOS D'ÁGUA

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: transe místico. O personagem deverá estar concentrado. O transe pode ser quebrado por interferência externa.

Duração: 2 rodadas.

Dobrar: área.

Descrição: o personagem, ao encostar nas águas de um rio ou lago de água doce, tem a visão do que está sob as águas numa distância de 10 metros, mas não há como ter certeza das características de cada objeto ou ser; é como se fossem sombras. Ele vê uma moeda, um baú, pedras, uma forma humana.

Mestre: terá mais detalhes da visão.

Falha: não poderá fazer novamente a magia na mesma cena.

P

PACIFICAR

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo.

Preparação: é necessário

contato visual ou físico.

Dobrar: número de indivíduos.

Resistência à magia: aplicável.

Descrição: acalma os ânimos da pessoa, que passa a agir racionalmente. Pode ser tanto sentimento de fúria e ódio quanto de paixão e alegria. O encanto não cessa o sentimento de hostilidade, mas leva a pessoa a agir de forma mais sensata. Ao contrário de Amizade, não há uma alteração nas intenções da pessoa, mas na forma de agir.

Funciona também em animais. O personagem acalma o animal, e nada mais. Porém, a magia não funcionará se o animal estiver raivoso ou se já estiver atacando.

Mestre: torna a *Resistência à magia* difícil. O animal, além de calmo, ficará dócil.

Falha: a pessoa ou animal se torna imune à magia e a qualquer argumento sensato.

PELE DE FERRO (Corpo Fechado)

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 3 rodadas (quando auto-imposto, o personagem pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida

Descrição: uma fina película de ferro recobre o personagem, dando-lhe uma resistência de +8 pontos a ataques físicos. A Pele de Ferro funciona como uma espécie de super-absorção. Apenas o que passar de 12 pontos, em um único dano, atingirá o personagem, o que faz a magia ser conhecida também como **Corpo Fechado**.

O feitiço é basicamente auto-imposto, exceto quando se usa a poção. Se alguém tomar a poção sem saber o feitiço, tornará seus movimentos difíceis, pois não estará acostumado com a pele de ferro, que limitará seus movimentos. Se, por algum acaso, ele tiver um estoque de poções de Pele de ferro, o mestre do jogo, com o tempo, poderá acabar com essa dificuldade.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá ser repetida durante a mesma cena.

PERCEPÇÃO DE INIMIGOS

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem deve permanecer atento às coisas a sua volta.

Duração: 1 rodada

Dobrar: área

Descrição: o personagem é capaz de perceber uma presença hostil a uma distância de até 20 metros, mas sem precisar local ou direção. Não se trata de uma magia social, como perceber intrigas na Corte ou revelar inimizades. Trata-se da ameaça física, de uma emboscada, um ataque iminente, a intenção premeditada de atacar na sequência da cena.

Mestre: o personagem saberá precisar exatamente onde se encontra a pessoa.

Falha: ele não perceberá o erro e terá certeza de que não há nada a temer.

PERCEPÇÃO DE MAGIA

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo.

DE Duração: 6 rodadas (1 minuto).

Dobrar: duração ou área.

Descrição: o sacerdote perceberá qualquer magia que seja feita enquanto durar o encanto. Diferente de *Detectar magia*, este encanto não revela a natureza da magia, não revela amuletos ou poções mágicas e nem a origem da magia. A Percepção de magia só funciona quando uma magia é feita, mesmo que o sacerdote não esteja vendo, dentro de uma área de 20 metros de raio.

O sacerdote fica sabendo que alguém utilizou magia em algum lugar perto de onde está, ou que alguém se encontra sob efeito de magia.

Mestre: o sacerdote consegue localizar a origem ou a direção de onde foi feita a magia.

Falha: o sacerdote tem certeza absoluta de que ninguém fez magia, mesmo que esteja no meio de uma convenção de bruxos.

PREDESTINAÇÃO

Custo: 50

Tempo de preparação: 50 rodadas.

Preparação: o sacerdote deve ficar em um templo rezando sem interrupção até ter a revelação. A cada rodada de reza, um ponto de poder mágico será gasto, até totalizar 50 pontos. O teste de habilidade deve ser feito no final deste período.

Descrição: o sacerdote terá uma visão de algo que está reservado a ele no futuro. Não se trata de saber algo casual, como o ataque de uma criatura ou o possível final de uma missão, como em *Adivinhação*. A Predestinação é algo importante, grandioso, que o mestre do jogo tenha reservado para o futuro do personagem. É o destino imutável. Se o mestre do jogo não pensou nada de especial para o personagem, o encanto lhe revelará que o futuro não lhe reserva nada de especial. Toda vez que, em sua interpretação, o jogador levar em consideração a visão que teve, o mestre poderá considerar algum tipo de bônus (ponto de experiência extra, por exemplo).

A Predestinação envolve única e exclusivamente o destino do sacerdote, no caso do padre.

No caso do sacerdote negro, devido ao seu conhecimento de *Adivinhação*, há a possibilidade do encanto ser

feito para outra pessoa. Neste caso, a pessoa deverá fazer parte do ritual de preparação e o nível em Adivinhação deverá ser igual ou maior do que o deste encanto.

Mestre e Falha: não há.

PUNHO DE FERRO

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 2 (o personagem pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Descrição: um dos punhos do personagem torna-se duro como ferro e seus golpes passam a fazer 1d6 + 2 de dano impactante (mais o bônus de força do personagem). A utilização desta magia requer o uso da habilidade de luta desarmada. A magia é auto-imposta.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser feita enquanto durar a cena.

PURURAUCA

Custo: 10

Tempo de preparação: ritual de 6 rodadas.

Preparação: é necessário contato visual com os Pururaucas. Funciona a longas distâncias.

Duração: 2d6 + 2 rodadas.

Dobrar: duração.

Ritual: o sacerdote faz gestos e orações para o sol.

Descrição: com este ritual, o sacerdote é capaz de reanimar as Pururaucas, pedras em forma humanas capazes de ganhar vida. As Pururaucas atendem a um único e simples comando, que geralmente é lutar. Este encanto permite apenas reanimar as Pururaucas já existentes e espalhadas pelas cordilheiras. É necessário um teste de *Mitos e Lendas* para reconhecer uma Pururauca. Só o sumo-sacerdote do sol, o Huillac-Omo, possui o conhecimento de criar as Pururaucas.

Mestre: duração máxima.

Falha: o encanto só pode ser feito novamente no dia seguinte.

R

RAÍZES

Custo: 6

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: transe místico. O sacerdote deverá ficar em repouso e de olhos fechados, com os pés em contato direto com a terra, areia ou relva. O transe pode ser quebrado por interferência externa.

Duração: 2 rodadas.

Dobrar: duração ou área.

Descrição: o sacerdote sente seus pés se fundindo ao solo sob seus pés. Feita a ligação mística, ele tem consciência de todas as propriedades do solo e do que está diretamente sobre ele ou sob ele numa distância de 50 metros. Ele saberá se houver alguma fonte de água, caverna; se o solo é fértil e para que tipo de planta.

Se alguém caminha pela mata (com os pés sobre o chão), ele poderá sentir. Entretanto, se quem se aproxima obteve sucesso em Furtividade, aumenta um nível de dificuldade.

Se dois feiticeiros, na mesma região, estiverem usando o encanto ao mesmo tempo, um sentirá a presença do outro.

Durante o encanto, os pés do sacerdote estarão tão firmes no solo que uma tentativa de removê-lo será quase impossível.

O encanto não funcionará em chão de casas, lajes, estradas pavimentadas ou rochas.

Mestre: não há.

Falha: não poderá fazer novamente o encanto na mesma cena.

RELÂMPAGO

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem deve apontar os dedos na direção do alvo.

Dobrar: dano

Descrição: um pequeno raio elétrico é disparado pelas mãos do personagem, causando $1d6 + 3$ de dano ao atingir o alvo, sem permitir qualquer absorção de roupas de defesa. Seu alcance é de 100 metros.

Mestre: dano máximo.

Falha: o relâmpago atingirá um alvo bem desastoso, de preferência um companheiro.

REMOVER MAGIA

Custo: variável

Tempo de preparação: variável

Poção: ingerida.

Descrição: esta magia só pode ser usada para remover encantos e feitiços que não tenham sido auto-impostos. Metamorfose e Visão noturna, por exemplo, são irremovíveis (exceto em casos de uso de poção por quem não conhece o feitiço).

Para remover uma magia, deve haver um tempo de preparação e gasto de poder equivalente ao que está sendo removido. O personagem não tem como saber precisamente o quanto de poder será necessário usar. Ele pode fazer um cálculo aproximado, caso conheça a magia, ou pode ter uma vaga idéia através de *Detectar magia*. É preciso lembrar que alguns feitiços possuem uma orientação específica quanto à utilização de Remover magia.

No caso de Ibeji (Sacerdote Negro), o custo de poder necessário deverá refletir no custo da incorporação.

Mestre: caso o poder gasto não tenha sido suficiente, o personagem terá plena consciência do quanto será

necessário para remover a magia.

Falha: as próximas tentativas aumentarão um nível de dificuldade.

RESPIRAR SOB AS ÁGUAS

Custo: 3

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: quando feito em outra pessoa, é necessário contato físico.

Duração: $1d6 + 4$ (quando auto-imposto, o personagem pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: com esta magia, o personagem é capaz de respirar sob as águas.

Mestre: duração máxima.

Falha: não poderá mais ser feito enquanto durar a cena.

S

SENTIDOS DE CAÇADOR

Tempo de preparação:
instantâneo

Duração: enquanto durar a incorporação.

Dobrar: número de sentidos.

Descrição: o sacerdote fica com os sentidos aguçados: visão, olfato e audição. A incorporação normal lhe concede apenas um sentido, que ele deverá escolher antes do rolamento. Ao dobrar, ele poderá escolher dois sentidos. Ao triplicar, ele poderá ter os três.

Mestre: não há.

Falha: não poderá fazer novamente o encanto na mesma incorporação e ainda ficará 1d6+1 rodadas com o sentido pretendido deficiente.

T

TOQUE DA MORTE

Custo: 5 + 1 ponto por rodada

Tempo de preparação:
instantâneo

Preparação: o personagem precisa encostar as mãos nuas na pele da vítima e permanecer com ela encostada por, pelo menos, uma rodada. Para encostar a mão, deverá fazer um teste de Destreza ou um teste de

habilidade em luta desarmada, dependendo da situação. Uma vez encostada a mão, a vítima pode ter a chance de retirá-la, da maneira que achar melhor.

Duração: variável

Dobrar: dano

Resistência à magia: difícil, sempre!

Descrição: causa um dano de 1d6 + 3 direto na resistência do personagem. Enquanto ele permanecer com a mão em contato com a pele da vítima, ele estará causando + 1 ponto de dano por rodada. A cada rodada a vítima terá direito a uma resistência à magia, que não anulará o Toque da Morte, apenas deixará de sofrer dano durante a rodada. Se o contato for rompido, ele terá que fazer outro teste de habilidade, gastando mais pontos de poder.

Mestre: dano máximo.

Falha: não poderá mais ser feito enquanto durar a cena.

TREVAS

Custo: 4

Tempo de preparação:
instantâneo

Preparação: é necessário contato visual ou que o feiticeiro esteja na área.

Duração: 1d6 + 1

Dobrar: área ou duração

Poção: ao quebrar o recipiente com a poção (que deverá estar bem vedado), uma nuvem negra se espalhará até preencher todo o espaço que lhe é possível.

Descrição: esta magia cobre com trevas uma área de 10m² com 3m de altura. Essas trevas não permitem a visão, mesmo com o auxílio de uma tocha. A única maneira de ver entre as trevas é utilizando *Visão noturna*, *Luz divina* e *Luz Solar* funcionarão como um “flash”, iluminando apenas a área que atingir.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser feita enquanto durar a cena.

V

VENTANIA

Custo: 8

Tempo de preparação:
instantâneo.

Preparação: o personagem tem que estar o tempo inteiro concentrado na magia. Só pode ser feito em lugares abertos.

Duração: 1d6 + 4 rodadas.

Dobrar: duração ou + 10 km/h.

Descrição: o personagem é capaz de criar uma ventania de 20 km/h. Sempre que dobrar o poder gasto, ele aumenta em 10 km/h a ventania. Junto com Levitar, o personagem poderá simular um voo.

Mestre: duração máxima.

Falha: só poderá repetir a magia no dia seguinte.

VENTURA

Custo: 7

Tempo de preparação: 1 rodada

Preparação: dizeres breves ou gestos discretos.

Duração: pela cena.

Dobrar: eventos.

Descrição: enquanto durar a cena, a sorte irá sorrir para o personagem e seu grupo. Um evento durante a cena irá ocorrer de forma inteiramente favorável, seja um rolamento ou um caso fortuito. O jogador não tem como direcionar o resultado, ficando a decisão a cargo do mestre. A magia só pode usada uma vez por cena. Para conseguir mais efeitos numa

mesma cena, o personagem deverá dobrar o poder.

Mestre: um evento extra.

Falha: um evento azarado.

VIAGEM ASTRAL

Custo: 5 + 1 por rodada

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: o personagem deve deixar o corpo totalmente em repouso antes de fazer a Viagem astral.

Duração: enquanto houver Poder mágico.

Poção: ingerida (apenas para iniciar a Viagem astral), de ervas mágicas.

Descrição: o personagem é capaz de se ausentar do próprio corpo em forma astral (espírito). Sob esta forma, ele pode voar, atravessar paredes, ver e ouvir o que ocorre nos planos físico, mas estará intangível e incapaz de sofrer ou efetuar qualquer ataque físico. Enquanto o personagem estiver em forma astral, seu corpo fica em animação suspensa, incapaz de praticar qualquer ação. A forma astral se movimenta com a velocidade normal.

O personagem gasta 5 pontos para que seu corpo astral se

separe de seu corpo físico e mais 1 ponto por cada rodada em que permanecer no plano astral.

No plano astral, ele pode ser atacado por maus espíritos, fantasmas de seres mortos (humanos, animais ou criaturas), outras formas astrais ou seres desconhecidos no nosso plano. Ele também poderá ser aprisionado por uma barreira astral, impedido de prosseguir ou retornar ao seu corpo físico.

A maioria dos fantasmas que vagam perdidos pelo plano astral é composta por seres que não conseguiram alcançar a sua cidade sagrada (cada cultura tem uma, e seu acesso é sempre difícil), ou por terem enfrentado diversos obstáculos, ou por não merecerem alcançá-la, ou por ainda terem uma missão a cumprir.

Num combate entre dois seres astrais, o feiticeiro mantém suas habilidades e feitiços, utilizando-os normalmente. Porém, não pode utilizar suas armas físicas. Será permitido ao personagem fazer *Detectar magia* no plano físico. Qualquer ataque que o corpo astral sofrer se refletirá em um dano igual no corpo físico (direto na Resistência). Portanto, se um personagem morre no plano astral, ele

morre no plano físico (e vice-versa).

Ele pode se manter na forma astral enquanto seu nível de poder o permitir. Caso seu poder se esgote antes de retornar ao corpo, ele será violentamente sugado de volta e sofrerá 2d6 pontos de dano direto na resistência. Se, ao ser sugado, ele estiver preso por uma barreira astral, o dano será de 3d6.

Quem não possuir Viagem astral pode ter a sua chance de passear no plano astral, basta ter a ajuda de alguém que saiba a magia e dê uma poção para o companheiro, indo os dois para o plano astral. Porém, o feiticeiro sacerdote gastará 2 pontos por rodada: 1 ponto para manter a sua forma astral e 1 ponto para manter a forma astral de seu companheiro. Se acabar o poder antes de voltarem, os dois serão sugados. Se, por acaso, o companheiro não quiser abandonar o plano astral, basta que o personagem volte para que a forma astral do outro seja sugada imediatamente. Se o feiticeiro morrer no plano astral, ocorre a mesma coisa.

É também possível a realização de um ritual no qual um grupo de feiticeiros, por exemplo, envie um ou mais personagens ao plano

astral, utilizando conjuntamente seus poderes mágicos para sustentar a viagem.

Plano astral: é um plano paralelo ao nosso, ocupando o mesmo espaço físico, onde habitam os espíritos. O plano astral é composto basicamente de três níveis:

- *Nível superficial:* é onde o personagem irá atuar. Neste nível, o plano astral coexiste exatamente com o plano físico. Os seres vivos e os objetos do plano físico se encontrarão intangíveis (exceto em casos especiais). O mundo físico pode ser visto e ouvido, mas o inverso não ocorre normalmente.

- *Nível intermediário:* se encontra afastado do plano físico. Ocupa o mesmo espaço, mas possui características diferentes, paisagem diferente. Só reproduz a paisagem natural do plano físico, mesmo a já destruída pelo homem. Não se trata, portanto, de uma reprodução fiel. Nela habitam seres do nível intermediário e do nível profundo. É um lugar de passagem entre o primeiro e o terceiro nível.

- *Nível profundo:* nível de difícil acesso, repleto de barreiras e mistérios. É onde ficam as cidades sagradas.

Habitado por seres totalmente desconhecidos pelos homens, mesmo pelos mais poderosos feiticeiros e sacerdotes. Sua paisagem é de uma exuberante natureza, que possui alguma ligação com o espaço correspondente no plano físico. Onde há uma floresta tropical no plano físico, haverá uma floresta tropical no nível profundo, mas não será a mesma floresta.

A passagem entre estes três níveis é feita através de portais distribuídos pelo plano astral. Nem sempre fáceis de encontrar e muito menos de fácil acesso.

Mestre e Falha: não há.

VIGOR

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Preparação: para aumentar a Resistência de um companheiro, será necessário contato físico ou estar muito próximo.

Duração: 1d6 + 2

Dobrar: duração, resistência ou duplo efeito

Poção: ingerida

Descrição: com esta magia, o personagem aumenta a capacidade física dele ou de outra pessoa. Há dois efeitos possíveis, devendo o jogador escolher qual deles antes do rolamento:

- **Resistência:** sua Resistência ou a de um companheiro em 10 pontos. Se, quando terminar o encanto, o personagem não tiver sofrido mais de 10 pontos de danos, ele voltará a sua Resistência original.

- **Fadiga:** recupera os pontos de Fadiga. O personagem poderá, por exemplo, passar a noite sem dormir (mas continua sem recuperar Poder mágico ou Resistência). Entretanto, se o grupo permanecer duas noites sem dormir, ele pode não cair, mas sua condição física e mental não estará das melhores.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser feita enquanto durar a cena.

VISÃO ASTRAL

Custo: 5

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 3 (quando auto-imposto, o personagem

pode prolongar a magia gastando 1 ponto por rodada)

Dobrar: duração

Poção: ingerida, de ervas mágicas.

Descrição: o personagem será capaz de enxergar também o que ocorre no plano astral, conseguindo ver os fantasmas, espíritos e formas astrais. Porém, ele continua agindo somente no plano físico. Os habitantes do plano astral lhe parecerão etéreos. Esta magia pode ajudar na hora de exorcizar algum espírito maligno. A magia é auto-imposta ou através de poção.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser feita enquanto durar a cena.

VISÃO NOTURNA

Custo: 4

Tempo de preparação: instantâneo

Duração: 1d6 + 3

Dobrar: duração

Poção: ingerida. Ervas mágicas com penas de coruja.

Descrição: o personagem poderá enxergar normalmente

em lugares escuros ou à noite. Também é possível ao personagem enxergar dentro de uma área atingida pelo feitiço Trevas, mas enxergará as coisas um pouco escuras. A magia é auto-imposta ou através de poção.

Mestre: duração máxima.

Falha: a magia não poderá mais ser feita enquanto durar a cena.

VONTADE INABALÁVEL

Custo: 5

Tempo de preparação: 1 rodada.

Preparação: o personagem permanece rezando para assegurar o domínio de sua vontade.

Duração: 1d6 + 3 rodadas.

Dobrar: duração.

Descrição: este encanto permite ao personagem dominar as suas emoções, ter domínio da razão sobre o corpo, a resistir à tentação, ou mesmo resistir a influências malignas. Enquanto estiver sob o efeito do encanto, qualquer *Resistência à magia* será considerada fácil (se for naturalmente difícil, será normal). Poderá, também, se manter firme a qualquer propósito que estabelecer.

Apesar de ser auto-imposto, este encanto não é renovável automaticamente, sendo

necessário fazer um novo teste de habilidade.

Mestre: duração máxima.

Falha: fraquejará e poderá cair em tentação. Sua Resistência à magia se torna difícil.



AMULETOS

São objetos que contém algum tipo de poder, ou que concedem ao seu dono algum poder.

Para utilizar o poder mágico contido num amuleto, o personagem deverá estar usando o objeto. Um feitiço armazenado num amuleto tem 95% de chances de ser efetivo. Isso só não ocorrerá se o jogador rolar falha (96 a 100).

Na maioria dos casos, não é o amuleto que faz o feitiço, mas o personagem utilizando o poder mágico encerrado no amuleto. Alguns amuletos, como o de Resistência à magia, funcionam independentemente da vontade do seu dono, estando sempre ativos. Mas estes são minoria.

Um personagem que não possui poder mágico também pode usar um amuleto. Para isso terá que fazer um teste de Magia. O mesmo se aplica a personagens que não possuem o feitiço da poção em sua lista de feitiços. O resultado pode ser bem variado.

Como fazer um amuleto

O amuleto tem que ser construído por um feiticeiro ou sacerdote. Para isso, é aconselhável ter a habilidade Artesanato. Para o objeto ganhar a capacidade de conter o poder mágico, é necessário um ritual de um dia. Para isso é necessário um teste normal da habilidade Ocultismo (no caso de feiticeiros) ou Religião (no caso de sacerdotes). Neste ritual é definido a que efeito estará vinculado o amuleto. Feito isso, o amuleto está pronto, mas não está carregado. Para cada 1 ponto de poder mágico depositado no amuleto, o feiticeiro/sacerdote deverá ficar 1h energizando o objeto. Não há limite preciso para a capacidade de poder que um amuleto pode guardar.

Amuletos amaldiçoados

Um amuleto que possibilite ao seu dono fazer uma maldição é feito como qualquer outro, e sempre com o efeito instantâneo. Já aqueles que jogam a maldição na pessoa que o utiliza são os amuletos amaldiçoados, e seu efeito é o de uma maldição de ritual. Estes amuletos são feitos através de rituais longos, complexos e, às vezes, por mais de um feiticeiro. Portanto, para carregá-lo, também será preciso a habilidade Ocultismo. Cada ponto de poder mágico corresponde a um dia de ritual.

Como identificar um amuleto

Detectar magia: o personagem identifica que o objeto é mágico, terá alguma noção da quantidade de poder contido nele.

Aura: o personagem terá informações gerais sobre o amuleto. Para decidir se o personagem teve ou não uma identificação positiva, o mestre do jogo deve considerar alguns pontos: se o personagem conhece a magia contida no amuleto; o rolamento do d100; ou fazer um teste de Sorte, Inteligência, Sabedoria, ou qualquer outro método que possa auxiliar na identificação.

Como recarregar um amuleto

Se o personagem conhece o feitiço contido no amuleto, basta gastar os pontos de poder necessários, passando o número de horas correspondente ao custo no processo de energizar o objeto mágico.

CAP. 3

RITUAIS

Alguns feitiços/encantos podem ser feitos através de rituais (Ocultismo), e outros somente através deles. Porém, há outros tipos de rituais que podem também obter um efeito mágico. É o caso da construção de um amuleto; oráculos; sacrifícios; mumificação; feitura de itens mágicos.

Dependendo do efeito pretendido, o ritual pode estar associado a outras habilidades, como Ervas e Plantas ou Religião.

Apesar de ser uma única habilidade, Ocultismo não se trata de um conhecimento genérico. Mesmo tendo esta habilidade, um jesuíta não saberá um ritual de magia negra.



PARTE IV
AMBIENTAÇÃO

HISTÓRIA DE NOVA CASTELA

De todos os impérios com possessões na Terra de Santa Cruz, Espanha é o mais poderoso e o que desenvolveu uma concepção política imperial mais ampla. Ela domina terras das mais variadas culturas e aspectos geográficos, a que tem a população colonial mais numerosa e heterogênea e a que enfrenta os problemas mais complexos e persistentes. Assim, as colônias se tornaram Vice-Reinos, onde a Igreja funciona como instrumento colonial, controlando o povo e a ambição dos senhores-de-terra. O primeiro Vice-Reino foi o de Nova Castela, onde antes havia o Império do Sol.

• História Antiga

A costa oeste da Terra de Santa Cruz, dominada pelo deserto e pelas cordilheiras, tem seus primeiros sinais de civilização desde dois mil anos antes de Cristo, habitada por povos que desde cedo se mostraram engenhosos ao dominar e prosperar em uma terra inóspita e acidentada. Vários templos foram erguidos e várias tribos caminharam sobre esta região exercendo seu poder e influência, desde três mil anos antes dos castelhanos chegarem à costa.

Durante o primeiro milênio, predominaram os Mochicas (ao norte de Lima) e os Nascas (ao sul de Lima) na costa, e Tiahuanaco, cidade imponente próxima ao Lago Titicaca. Entre os anos 800 e 1200 d.C., surgiu o primeiro império das cordilheiras, o Império Tiahuanaco-Huari, formado pela fusão das duas cidades. Pela primeira vez uma cultura exercia forte domínio sobre as outras. Ao contrário das outras culturas,

predominantemente agrícolas, o império possuía uma conotação fortemente urbana. A população destas cidades era sustentada com a produção agrícola dos povos conquistados. Algumas dessas cidades se transformaram em cidades-fantasma antes do Império do Sol.

Com a queda do Império, a região passou novamente a ser dividida por várias tribos, todas de mesmo poder, com armas, poderio, organização e cultura semelhantes. A que mais se destacava era a cultura Chimú, que habitava a região anteriormente ocupada pelos Mochicas. Em Ica se desenvolvia a cultura Chíncha, cuja população chegava a 100 mil. Na região do Titicaca se instalaram os Aymarás e os Uros.

Os Incas eram apenas mais uma tribo da serra, que havia se apossado do vale do Urubamba. O Inca, seu líder, não passava de um chefe tribal. E assim foi por 230 anos, até que os incas ganharam uma batalha decisiva contra os vizinhos Chancas. A partir daí os Incas não pararam mais de conquistar terras e submeter tribos inteiras ao domínio de seu Inca, agora sim um verdadeiro imperador. Surgia o Império do Sol.

• O Império do Sol

A fase imperial dos incas durou cerca de cem anos. Neste meio tempo, conquistaram todas as tribos da Cordilheira, até serem barrados pelos Araucos, no extremo sul, que já naquela época tinham o hábito de estragar grandes sonhos de conquista. Mais para o norte, conseguiram estender sua área de influência

até o Equador. Tentaram também subjugar algumas tribos da selva, mas não foram bem-sucedidos.

Após a morte repentina de Huayna Cápac, o terceiro Inca do Império, quando castelhanos e lusitanos já colonizavam a Terra de Santa Cruz, o Império mergulhou em uma guerra civil. Dois irmãos, Atahuallpa e Huáscar, disputavam o poder. Huáscar era apoiado pelos sacerdotes de Cusco; já Atahuallpa, seu meio-irmão, acompanhava o pai em suas campanhas militares e encabeçou uma grande rebelião. Huáscar foi coroado, enquanto Atahuallpa se instalava em Cajamarca. Atahuallpa ganhou a guerra e mandou matar toda a família de Huáscar perante seus olhos; depois o prendeu.

• A Conquista

Assim que começou a percorrer a costa norte da Terra de Santa Cruz, Francisco Pizarro começou a ouvir, entre os índios, histórias de uma terra magnífica, onde o ouro era abundante e as cidades grandiosas. Porém, a primeira viagem até a costa do Império do Sol foi muito difícil, com poucas provisões e homens já exaustos de tantas jornadas exploratórias. Apenas a promessa de encontrar o Eldorado fez com que continuassem.

Pizarro aportou numa ilha para decidir o seu destino. Desnutridos, quase nus, sem armas, sem apoio oficial, treze guerreiros se mantiveram fiéis à determinação de Pizarro. O grupo consegue alcançar a costa e todos ficam maravilhados com a beleza das cidades do litoral. O primeiro contato foi amistoso, e percorreram toda a costa norte do Império, bem recebidos na maioria das vezes, de Zaña até Tumbez. Ficaram espantados com a quantidade de objetos de ouro e prata. Nesta época, Huayna acabara de falecer e o Império caminhava silenciosamente para a guerra civil.

Satisfeito com o que viu, Pizarro retorna a Castela com o objetivo de pedir ao rei o direito de exploração das terras, levando três índios que mais tarde serviriam de intérpretes. A nova expedição de Pizarro chegou a Tumbez em 1531, mas, para sua surpresa, foram rechaçados pelos incas. Pizarro havia retornado com um exército de 80 homens à cavalo e 150 à pé. Logo de início tomaram a cidade de Tumbez. Nesta época, Atahuallpa acabara de derrotar Huáscar e marchava em direção a Cajamarca para ser coroado Inca. Pizarro partiu para lá com 67 homens a cavalo, 110 a pé e mais alguns índios auxiliares. Ao chegarem, ocuparam as casas mais fortes da cidade. Pizarro mandou alguns homens ao encontro do Inca com o objetivo de marcarem uma audiência. Sua autoconfiança impressionou os castelhanos e também foi o motivo de sua desgraça. Após sua grande vitória contra Huáscar, se julgava intocável, achando que ninguém ousaria atacá-lo, e partiu sem nenhuma proteção para o encontro, ordenando aos seus homens que não atacassem. O armamento superior, de ferro e fogo, as táticas bélicas mais avançadas, o impacto causado pelas detonações da pólvora e pela presença de cavalos foram determinantes na vitória castelhana. A batalha durou meia hora, e terminou com mais de dois mil índios mortos e Atahuallpa capturado.

A estrutura política fortemente centralizada do Império do Sol e a ausência de um sentimento de fidelidade das tribos dominadas bastaram para que, ao ser capturado o Inca, todo o resto se desintegrasse. Como resgate, Atahuallpa prometeu encher uma sala de ouro e prata. Pizarro aceitou a proposta, e o volume de objetos preciosos que chegava em Cajamarca só fazia crescer a cobiça dos castelhanos. Enquanto isso, Atahuallpa mandava, secretamente, seus homens matarem Huáscar

em sua prisão. Quando o resgate estava quase todo pago, no valor de 1.326.539 marcos de ouro (sendo 236 mil para a Coroa e o resto dividido entre os conquistadores, ganhando Pizarro cerca de 57 mil) e 51 mil marcos de prata, os castelhanos começaram a temer que os incas tentassem um ataque assim que o Inca fosse libertado.

Pizarro bem que intencionava cumprir sua promessa, mas o medo em seus comandados crescia de tal maneira que acabou optando pela traição. Usando como pretexto a morte de Huáscar, fez com que o Inca fosse julgado por fratricídio. Assim, o último imperador do Império do Sol foi condenado à morte e teve sua cabeça cortada em praça pública em agosto de 1533.

Uma vez executado o Inca, Pizarro marchou até Cusco. A viagem durou 14 dias sob a constante hostilidade dos nativos, mas os índios que defendiam Cusco, vendo que a nobreza se dividia, acabaram se retirando. Manco, outro filho de Huayna, recebeu Pizarro, que em troca ofereceu seu apoio. Os soldados não respeitaram nada e praticamente saquearam a cidade, profanando seus templos e transgredindo suas leis.

Pizarro oficializa a fundação castelhana de Cusco e é nomeado Governador Geral de Nova Castela, que passa a ser o novo nome do antigo Império do Sol. Em 1535, na costa, próximo a Pachacámac, Pizarro funda a Cidade dos Reis, capital da colônia. Ao contrário das principais cidades de Nova Castela, que foram fundadas a partir de importantes cidades incaicas, a Cidade dos Reis foi construída às margens do rio Rímac, numa área pouco povoada. O lugar foi escolhido a dedo pelo conquistador, que colocou a primeira pedra da cidade e traçou as primeiras ruas e casas. A colônia foi dividida em

diversos feudos, chamados de encomiendas, e Pizarro se casa com uma princesa inca, filha de Huayna Cápac.

Diego de Almagro, enviado às terras do sul (Chile), desiludido com a ausência de metais preciosos, só encontrando os destemidos araucos, resolveu reclamar uma parte maior devido a sua participação de destaque na conquista. Enfim, queria Cusco. Assim, deu-se início a uma sangrenta guerra civil. Almagro acabou morto em 1538 por Pizarro e seus irmãos, mas seu filho deu continuidade à luta do pai e acabou assassinando Pizarro em seu próprio palácio na Cidade dos Reis, aos 70 anos de idade. No ano seguinte, em 1542, o filho de Almagro é morto por um enviado real.

Em 1543 é criado o Vice-Reino de Nova Castela, e com isso são extintas as encomiendas. Indignados, os senhores dos feudos se revoltam, liderados por Hernando Pizarro, irmão de Francisco, que aprisiona e mata o primeiro Vice-Rei assim que ele aporta. Hernando governa por dois anos, mas acaba sendo deposto pelas forças reais. O segundo Vice-Rei chega em 1550, estabelecendo de vez a paz. A Cidade dos Reis acabou sendo chamada de Lima, corruptela do rio que corta a cidade, o Rímac.

• As Revoltas Incas

Manco Inca aceitou o acordo com Pizarro e foi nomeado Inca pelo governador. Manco respeitava os castelhanos e acreditava serem enviados pelo deus Viracocha, mas se cansou das traições e falsas promessas dos homens brancos. Manco organizou sua rebelião nas vilas próximas, longe de olhares castelhanos. Em 1536, os incas fizeram um grande cerco a Cusco, mantendo a cidade sitiada por dias. Incendiaram as regiões em volta da cidade e lançaram flechas flamejantes nos tetos de

palha. Nada se podia ver com a fumaça. A guarnição castelhana não passava de 200 guerreiros, mas os contra-ataques de cavaleiros com lanças matavam centenas de índios. O ataque durou 17 dias. Os castelhanos, então, partiram com tudo e tomaram a fortaleza de Sacsayhuamán, fora da cidade, num ataque noturno.

Manco se mudou para Ollantaytambo, onde ficou por dois anos. Um exército inca foi mandado à Cidade dos Reis, e deu de cara com 80 cavaleiros enviados da capital a Cusco. Como era uma região montanhosa e extremamente acidentada, os incas destruíram a ponte que permitia aos castelhanos voltarem e atacaram numa trilha onde os cavalos não podiam manobrar. Não sobrou um castelhano vivo, com pouquíssimas perdas do lado indígena.

Depois, Pizarro enviou mais 150 soldados acompanhados por milhares de índios e vários escravos negros. A mesma tática foi empregada, só restando um castelhano vivo, que foi levado como prisioneiro para Manco. Pizarro tentou nomear outro Inca para enfraquecer o poder de Manco, mas com poucos resultados. As forças de Manco dizimaram mais duas expedições castelhanas. A essa altura, os incas já usavam armas de fogo, armaduras e até mesmo cavalos. O ataque castelhano à fortaleza de Ollantaytambo também acabou se tornando infrutífero. Animados com as vitórias, os incas tentaram invadir a Cidade dos Reis. No terreno do inimigo, plano, favorável aos cavalos, não tiveram a menor chance e conheceram a sua primeira derrota.

Manco abandonou Ollantaytambo e, após novas vitórias, se instalou em Vilcabamba. Apesar de ser chamada de a nova capital do império, Manco Inca era, como os primeiros

Incas, apenas um chefe tribal. As forças comandadas por ele e a sua influência entre os índios da serra em nada se assemelhava ao esplendor do Império do Sol. Então, em 1544, sete castelhanos pediram asilo aos incas, cada um por um motivo diferente. Como os incas sempre pecaram pela auto-suficiência de seus governantes, aceitaram. Manco Inca acabou assassinado à traição pelos castelhanos, que também foram devidamente mortos.

Assumiu Sayri Túpac, filho mais velho de Manco. O Vice-Rei resolveu propor um tratado de paz, intermediado pelos sacerdotes católicos. Sayri acabou aceitando e foi a Lima em 1558, onde foi batizado e passou a receber uma renda anual de 20 mil pesos, se tornando um grande senhor de terras. Entre as terras sob o seu domínio, não estava Vilcabamba, mas, em compensação, possuía residências em Cusco e em Lima. Morreu em 1604, e sua filha, casada com um governador do Chile, herdou tudo.

Tito Cusi Yupanqui, segundo filho de Manco, se torna o novo líder dos revoltosos, permanecendo em Vilcabamba. Os castelhanos tentaram novo acordo, mas, durante as negociações, Tito caiu doente e morreu. Os incas acharam que Tito havia sido envenenado. O terceiro filho de Manco, Túpac Amaru, assume. Já enfraquecidos, foram derrotados em 1572, quando tentavam se refugiar na selva. Os capitães foram sentenciados à forca e Túpac foi decapitado em Lima.

• O Vice-Reinado

O período de pacificação se inicia com a chegada do segundo Vice-Rei em 1550. A chegada de novos colonos e o excesso de gente que não sabia fazer nada além do que sacudir a espada o motivou a conceder

licenças para novas expedições e descobrimentos, mas nenhuma delas deu o resultado esperado. Se não foram encontradas novas cidades de ouro, pelo menos surgiram novos povoados, além de melhorar o conhecimento da região. Em 1567, o Amazonas é percorrido das cordilheiras até o oceano, dando início a diversas lendas.

A descoberta mais importante foi a mina de Potosí, que atraiu um grande número de pessoas. Em poucos anos, se tornou a vila mais povoada de Nova Castela. Logo depois foi a vez da mina de mercúrio de Huancavelica. Ou seja, imediatamente após à febre desbravadora se sucedeu o esforço de arrancar do solo as suas riquezas. Porém, diante do brilho sedutor dos metais preciosos e do tilintar inebriante dos pesos castelhanos, a capacidade agrícola dos incas e dos outros povos foram totalmente esquecidas.

A mineração já era feita pelos índios, mas as condições impostas pelos castelhanos eram absurdas. Havia uma preocupação de regular e humanizar o trabalho nas minas, mas a ambição dos colonos e a importância dada pela Coroa aos minérios falaram mais alto. A riqueza mineira alcançou o seu apogeu em fins do século XVI, e assim continua até meados do século XVII, atraindo o interesse de corsários de todas as partes do Novo e Velho Mundo.

A paz agora estabelecida permitiu que a Igreja desenvolvesse sua ação de elevar, de acordo com o seu ponto de vista, moral e intelectualmente os indígenas de Nova Castela. Na época do terceiro Vice-Rei foi adotada a política de reduções indígenas, que forçava o índio a se integrar mais à vida colonial. Foram fundadas universidades e a primeira imprensa da Terra de Santa Cruz, limitada a publicações religiosas ou dicionários de línguas indígenas. O século

XVII se constitui no período áureo do Vice-Reino, seguindo sem grandes mudanças estruturais. A expansão missionária faz com que a fé e a civilização chegue a regiões até então inexploradas. Potosí e Huancavelica continuam sendo os nervos principais da economia. O comércio e as relações entre as cidades se intensificam cada vez mais. Começam a surgir livros contando histórias da conquista e revelando os costumes e contos do Império do Sol.

• Tempo Presente

Nova Castela é uma terra imponente, que irradia riqueza, vida, prosperidade, apesar dos constantes terremotos e ataques de piratas. Suas cidades são monumentais, suas igrejas resplandecentes. Apesar de se encontrar em seu auge, o Vice-Reino é palco de um largo conflito. Embora não seja possível vê-lo através de agitações nas ruas, de revoltas populares, se pode senti-lo nos olhares de cada um de seus habitantes, na tensão camuflada.

Os brancos castelhanos desconfiam dos brancos da colônia (os criollos). A Coroa tenta evitar que surjam grupos poderosos, buscando o equilíbrio entre senhores-de-terra, mineradores, políticos, Igreja e o próprio Vice-Rei, cada um vigiando o outro. Os negros são afastados dos índios para que não se unam contra seus algozes. Os índios são dizimados aos milhares nos trabalhos das minas. Os aventureiros, que comandaram o espetáculo no século passado, vagam pelas serras ou se esgueiram pelas ruelas sujas das grandes cidades à procura de um sonho, uma missão, algo que mantenha vivo o espírito dos conquistadores. Renegados pelos seus governantes, só lembrados para missões suicidas na selva, muitos já se tornaram bandoleiros, se unindo a escravos fugidos e índios e mestiços que se recusam a viver sob o

domínio dos colonizadores ou sob a tutela dos missionários. As raras oportunidades de viverem os velhos tempos se encontram nos delírios de algum nobre ou no ímpeto desbravador de algum capitão.

No centro de tudo está a Igreja. Ao mesmo tempo que preservou os índios da ambição predatória dos conquistadores, sufocou sua

cultura e os afastaram de seus deuses. Seus cultos foram aniquilados, vários de seus costumes foram proibidos. Enquanto as cidades se parecem com um imenso claustro, onde o culto religioso é poderoso e a moral da Igreja inquestionável, os índios, clandestinamente, fazem de tudo para manter vivas as suas crenças.



CAP. 2

A SOCIEDADE COLONIAL

Branços

Os castelhanos da alta nobreza não se interessam em vir à colônia, a não ser para ocupar os cargos mais elevados. O resto é disputado pelos aventureiros, militares obscuros, cavaleiros empobrecidos, negociantes arruinados. Apenas os brancos ricos têm acesso à cultura, que fica nas mãos da Igreja. Para conservar o poder, o povo precisa vê-los como seres diferentes, superiores.

Criollos

São os brancos do Novo Mundo, filhos de castelhanos nascidos na colônia. Herdeiros de sua fidalguia e hábitos. A primeira geração surge em 1560, junto com os mestiços. O *criollo* é cheio de orgulho nativo e amor à terra. Por isso, como medida preventiva, estão excluídos dos cargos públicos, apesar de manterem certos privilégios. Possuem rivalidade com os castelhanos. Não têm amor pelo Rei ou pelo Reino, pois não o conhecem. O preconceito é normal na relação entre brancos e *criollos*. Alguns brancos afirmam que seus vícios e indolência se originam do leite de índias e negras. Apesar disso, alguns conseguiram se tornar presidentes de Audiência, inquisidores, bispos e até mesmo Arcebispos.

Índios

Subjugados, vegetam em plano inferior na colônia. Sua vida é a fortuna do colonizador. Muitos fugiram, se escondendo nas montanhas. Lendas e boatos de cidades incas encravadas nas regiões menos acessíveis povoam o dia-a-dia da colônia.

Entretanto, os castelhanos têm respeito pela cultura inca, mais do que por qualquer cultura nativa da Terra de Santa Cruz. Sua nobreza é respeitada, alguns possuem terras. As terras de Sayri Túpac foram mantidas em poder de seus herdeiros. Sua filha se casou com o governador das terras araucanas. Os filhos dos curacas freqüentam uma escola só para índios.

Mestiços

Filhos de brancos com índios. Têm posição subalterna na colônia, proibidos de entrar em diversas casas reais e na profissão eclesiástica. São obrigados a tributar e ajudar os índios nos trabalhos das minas e dos campos, mesmo quando for filho legítimo, reconhecido pelo lado branco da família. Porém, dependendo da classe social deste lado, ocorre alguns privilégios, como freqüentar colégios e casas de estudo, ou até mesmo se tornar um padre ou um abade. Os mestiços nobres são enviados para a Metrópole. A relação entre índios e mestiços ocorre sem problemas. E não deixa de haver uma ligação, ainda que pouco definida, entre mestiços e *criollos*. Os mestiços possuem mais liberdade que os índios, sendo os preferidos para acompanhar caravanas, rastrear, caçar animais ou até mesmo escravos fugidos. As leis que proibem os negros e os índios de portar armas ou andar a cavalo nem sempre são aplicadas aos mestiços, dependendo muito da origem do mestiço e da região.

Negros

Ao contrário das colônias lusitanas, os negros estão relegados a meros coadjuvantes no Vice-Reino de Nova Castela. Mas a origem não é diferente: são negros escravos arrancados de suas terras para servir às humildes funções agrícolas e domésticas da colônia. Ao contrário dos índios, são comparados aos animais domésticos. Sua religião não encontra espaço para se desenvolver, esmagada entre a fé católica e os cultos e crenças indígenas. Os negros não se adaptaram ao clima nas cordilheiras, limitados à costa. Porém, nos costumes e na vida cotidiana, os negros conseguem ter alguma influência.

Considerados animais, a legislação colonial pouco se ocupa deles. São os Cabildos que ditam as normas aos seus senhores. Algumas delas:

- O escravo que fugir da casa do amo poderá ser apesado ou ter o tornozelo deslocado. Se a ausência passar de seis dias, poderá ser morto.
- Não pode ter casa própria, nem vestir seda ou adornos, sendo obrigado a despojá-los em praça pública.

– É proibido vender-lhes vinho ou chicha.

– Não pode ser enterrado em ataúde (no início, jogavam seus cadáveres nas ruas, mas agora enterram em cova rasa ou vala).

– A caça de negros fugidos é uma profissão legal e bem remunerada. É só apresentar a cabeça do negro ao Cabildo e receber o prêmio, que varia de 5 a 25 pesos.

– Quando chegam nos portos, são desembarcados de dois em dois, acorrentados. Ficam um mês de quarentena numa fazenda afastada. Ao entrar na cidade, ficam ao relento até encontrarem comprador.

Mulatos

Filhos de brancos com negros. São escravos ou homens livres, chegando a participar intensamente da vida nas cidades. Assim como muitos negros, se tornam vendedores ambulantes. Vendem de tudo: biscoitos, leite, água que trazem das fontes, doces. Muitos se tornam médicos, estimulados pelos próprios senhores. Além dos mulatos, há também os *chinos* (negro com índio) e os *zambos* (negro com mulato).



CLASSES SOCIAIS

Nobreza

Sua vida sustenta uma dignidade simbólica, a idéia de superioridade proporcionada por Deus, de onde deriva sua força social e política. São os conquistadores e descobridores; os membros administrativos, empregados do Vice-Reino, descendentes de títulos castelhanos; os industriais ricos que obtinham, a alto custo, o pergaminho real. Em Nova Castela há cerca de 100 títulos de nobreza, de Duque a Visconde, sem contar os fidalgos e cavaleiros destacados.

Vecinos

Título outorgado pelos Cabildos àqueles que cumprem a tarefa de levantar uma aldeia e aos conquistadores mais influentes. Classe muito estimada pelo governo, composta na maioria por senhores de terras.

Clero

Não chega a ser uma classe, mas uma força. O clero se apóia na representação divina e seus direitos são invioláveis. São os principais conselheiros dos governantes. Dirigem nos colégios a mentalidade dos futuros súditos. Sua principal função na colônia é organizar o trabalho de catequese, garantir que as decisões dos governantes estejam de acordo com seus interesses e que a sua religião seja a única existente. Muitos ainda seguem os princípios básicos da Igreja, mantendo sua fidelidade exclusiva a Deus. Porém, este se mantém longe das tramas políticas do governo. Fiéis ao ideal de sacrifício e solidariedade aos

oprimidos e necessitados, se enfurnam nas comunidades indígenas e se distanciam cada vez mais das grandes cidades, da sede da Igreja e do centro de decisões.

Burocratas e Grandes Comerciantes

São aqueles que participam da vida pública do Vice-Reino. Funcionários de Audiência, Corregedorias e Cabildos. Entre eles é comum haver nobres e *vecinos*.

Classe Média

São os responsáveis pelo cotidiano da colônia. Taverneiros, pequenos comerciantes, médicos, advogados, professores, vendedores, mascates, artesãos, lavradores, subalternos da administração pública.

A Plebe

Homens livres, tributários, que vivem em escuras pocilgas, nos *callejones* das grandes cidades. Constituída também por humildes aventureiros e degredados da Metrópole.

O Índio

O grande tributário, a besta de carga, o músculo da riqueza colonial. Trabalham, principalmente, nos campos e nas minas.

Escravos Negros

Realizam trabalhos domésticos nas cidades e nos campos. Praticamente limitados à costa.

O Rei de Castela designa os governadores das terras conquistadas. O poder real é de origem divina. A Igreja garante a estabilidade da realeza e o rei garante à Igreja liberdade de ação e monopólio religioso. Além disso, uma vez ligada ao rei, a Igreja pode evitar o constrangimento de comandar ações pouco ligadas ao mundo espiritual.

Conselho das Índias

O Conselho das Índias foi criado em 1511 para dirigir e cuidar dos interesses reais no Novo Mundo. Tem autoridade suprema sobre as colônias, ditando as leis e ordenanças. É composto de um presidente, um chanceler, um relator, oito conselheiros, um fiscal encarregado das vendas reais, dois secretários e subalternos. É também integrado por um cronista especializado em assuntos indígenas. Sua hierarquia é superior à dos vice-reis.

Visitadores: são os responsáveis pelo contato direto com o governo colonial. Temidos nas colônias, investidos de grande poder, supervisionam o cumprimento das ordens do Conselho.

Notícias Secretas: são ordens não divulgadas, extra-oficiais, enviadas pelo Conselho das Índias aos governos coloniais. Na maioria das vezes seguem junto com as leis, talvez já com o objetivo de violá-las.

Vice-Rei

A encarnação da Coroa castelhana na colônia. Tem um complexo de atribuições só comparável aos monarcas. É recebido com grande pompa, ficando num palácio e sendo

reverenciado como na Corte. Ao término de seu mandato, o vice-rei deve apresentar ao sucessor uma *Memória* de seu governo, basicamente formado de justificações e exaltações de seus atos. O vice-rei não é nomeado por um período fixo. Seu governo está subordinado ao Conselho das Índias.

Juízo de Residência: é feito na Audiência e levado ao Conselho das Índias. Consiste em acusações formais contra o vice-rei e sua administração quando termina o seu governo. Isso o leva a fazer concessões e a permitir abusos assim que pisa em Nova Castela. O vice-rei, já sabendo que será julgado no final de seu mandato, recorre à adulação e aos conchavos para evitar que seus colaboradores o denunciem (com ou sem razão).

Audiência

A Real Audiência é presidida pelo Vice-Rei e integrada pelos **Ouvidores**, representando o Tribunal Superior de Justiça. Exerce poderosa força política. Devido à distância da Metrópole, resolve os assuntos mais urgentes. É integrada por oito ouvidores, e a ela se somam fiscais, juízes criminais, oficiais de justiça. É o organismo de consulta do Vice-Rei e intervém em missões de conquista, assuntos econômicos e no cumprimento das leis que protegem os índios. Em fins do século XVI foi criada a Audiência de Cusco, que, apesar de não ter a mesma importância da de Lima, é responsável pelas regiões do Vale Sagrado e Altiplano.

Corregedorias

As Corregedorias são subdivisões da Audiência, criadas entre 1564 e 1569. Na cidade principal de cada Corregedoria reside o Corregedor, nomeado pelo Rei ou pelo Vice-Rei por três anos. Tem extraordinário poder na vida pública e política. Recolhe as rendas reais e rege a economia de sua região. É ele, na verdade, quem decide e manda, distribui a terra, dita ordenanças, decreta penas, desapropria e intervém na vida privada dos colonos. Afinal, a Audiência está ocupada demais com as grandes questões, em agradar o Conselho das Índias, em controlar o Vice-Rei, e longe demais de onde o povo está. Tem poderes para reunir e presidir o **Cabildo** (Conselho Municipal). É nas mãos destes ilustres cidadãos que se encontra o destino dos índios e dos colonos de Nova Castela. A tirania dos corregedores vem, aos poucos, provocando um grande mal-estar, ao qual a Real Audiência ainda é indiferente.

Cabildo

O Conselho Municipal. Suas atribuições são semelhantes às da Corregedoria. Só têm força política e independência nas Sessões Públicas. Os Alcaldes (prefeitos) e os Regedores (conselheiros municipais) do Cabildo são nomeados pelo Vice-Rei ou designado por seus representantes.

Autoridades Indígenas (*Curacazgos*)

A nova ordem jurídica aceita as hierarquias baseadas em critérios indígenas, pois considera o índio das cordilheiras mais civilizado que os demais, possuidores de alma e espírito desenvolvido. Só atuam dentro dos limites colocados pela Coroa.

Os **curacas** eram os chefes dos *ayllu* (comunidades). Sua tradição foi aceita pelos castelhanos. O curaca facilita a comunicação dos colonizadores com os índios e ajuda a obrigá-los a cumprir com seus tributos e trabalhos. Alguns curacas chegam a servir de porta-vozes de seu povo para melhorar a situação dos índios. Outros, porém, cometem abusos contra os seus irmãos, chegando a vender terras que não são deles, mas da comunidade.

Os curacas coloniais gozam de prerrogativas que os colocam como nobres de estratos inferiores. Desde o século XVI, mestiços e índios reclamam títulos ao rei com vista às recompensas econômicas. O curaca e sua família não são obrigados a pagar impostos, nem a prestar serviços sociais. Também podem possuir cavalgaduras, proibidas aos outros índios. Em troca, asseguram o pagamento de índios entre 18 e 50 anos. Em 1620 é criado o Colégio de Príncipes, um em Lima e outro em Cusco, para filhos de curacas. Assim, cuidam para que, quando assumirem seus governos (*curacazgos*), estejam bem instruídos na religião cristã e nos bons costumes.

Principais Leis

É proibida a poligamia dos curacas e a idolatria de outros deuses. Aos índios e negros é proibido a venda e porte de armas e andar à cavalo. Há o esforço em evitar a aproximação de grupos indígenas, negros, mestiços e mulatos.

RELIGIÃO

No início, o objetivo era conhecer os costumes indígenas e conservar aqueles que não impediam a catequese. Os filhos dos curacas passaram a ser educados pela Igreja, pois sempre houve preferência em doutrinar as crianças. Destruíram os ídolos e objetos materiais de idolatria. Demonstraram que os deuses não lhes protegiam. Os sacerdotes e feiticeiros reagiram fortemente e foram isolados. Destruídos os ídolos, restaram os fenômenos naturais, também idolatrados. A religião oficial inca acabou, mas não acabou a religião popular. Com o passar dos anos, foi sendo encontradas diversas idolatrias camufladas. Os índios seguem praticando sua religião por debaixo da cristã. Os padres, então, reagiram com um grande movimento de fé que dura até o presente.

A ação da Igreja é uma benção comparada à ação dos conquistadores *encomiendas*. Sua influência é decisiva na consolidação da colônia. A carreira eclesiástica oferece a alguns a oportunidade quase exclusiva de cultura, a segurança econômica e até a possibilidade tentadora de uma carreira política completa. A Igreja tem total influência na sociedade colonial: nos costumes, no comportamento, na forma de se vestir, de pensar. As festas e procissões são acontecimentos sociais de grande vulto, onde os jovens se exibem. Às vezes acontecem mais de dez festas em um único mês.

O dia do perdão: na Sexta-Feira Santa, o Vice-Rei comuta a pena de um condenado à morte e o Ouvidor coloca em liberdade os réus de delitos leves e aqueles que estão próximos de cumprir a pena.

• As Missões

Com a destruição da religião indígena, acreditam ampliar o campo espiritual dos índios com uma nova visão da vida, estimulando sua evolução mental. Para a Coroa, convertem os evangelizados em súditos suscetíveis de tributação e os colocam, teoricamente, sob a proteção das leis coloniais. As missões são responsáveis pela criação de povoados com melhores condições de vida. Os franciscanos avançaram pela selva próxima às cordilheiras. Os jesuítas se embrenharam na floresta, fundando inúmeras missões às margens do Amazonas. O rei vai proibindo, aos poucos, as conquistas armadas e ordenando que as novas descobertas ocorram por meio das missões. A Ordem de São Francisco e a Companhia de Jesus são as mais fervorosas e ajustadas, se rivalizando na extensão e importância de seus trabalhos nas cordilheiras. As duas superaram as outras ordens em arrojo e prestígio popular.

• A Riqueza da Igreja

A devoção no Vice-Reino se exteriorizou com as doações às igrejas e conventos. Os mais poderosos, que têm mais a perder com uma denúncia maldosa, enriquecem os templos coloniais e asseguram a tranquilidade do clero. Só em Lima foram erguidos 34 templos. Há, no Vice-Reino, 150 mosteiros e conventos. A Igreja possui muitas terras, mas gasta muito para manter suas propriedades.

Não são poucas as igrejas que possuem ornamentos de inestimável valor. Custódias (objeto, de ouro ou prata, onde se expõe a hóstia consagrada) com centenas de diamantes, esmeraldas, rubis e pérolas; estátuas com adornos de ouro e diamantes.

No santuário de Copacabana, no Titicaca, a custódia, de ouro puro, mede, com o pedestal, 62 cm. Quatro colunas de prata sustentam o camarim da Virgem, cuja coroa é de pedras preciosas. Na cintura da Virgem há dois rubis de duas polegadas de diâmetro e nas mãos uma grande vela de ouro com um rubi na ponta.

Estas riquezas, por incrível que pareça, não são roubadas. Talvez a fé dos colonos seja suficiente para evitar o roubo. Alguns acreditam em proteção divina, uma vez que tais objetos permanecem quase o tempo todo sem proteção. Mas não só de riqueza vive a Igreja. A fé cristã encontra devotos notáveis em Nova Castela, cuja pureza de intenções está acima de qualquer suspeita.

5.1) Ordens Religiosas

As ordens religiosas do Vice-Reinado são: os Dominicanos, os Franciscanos (que chegaram junto com os conquistadores), os Agostinianos (que vieram com o Vice-Rei), e os Jesuítas, últimos a chegar, em 1569.

Agostinianos

A Ordem de Santo Agostinho tem importante atividade missionária e possui grande presença no Altiplano. Segue as idéias de Santo Agostinho, que influenciou a Igreja por toda a Idade Média. Dogmáticos e moralistas, combateram as doutrinas cristãs intermediárias e contribuíram no fortalecimento da Igreja Católica a partir do século IV. Pregam a submissão do Estado à Igreja, o domínio da vontade sobre o corpo e a predestinação. Também assumem a existência dos deuses pagãos, colocando-os como demônios que tentam manipular os homens.

Dominicanos

A Ordem de São Domingos esteve na fundação de Arequipa e tiveram importante atuação na criação do Tribunal da Santa Inquisição e na origem da Universidade de San Marcos, ambas em Lima. Seguem de forma livre as idéias de Santo Agostinho, sendo bem próximos dos agostinianos. Além da atividade como inquisidores, são famosos por seus mosteiros, onde os monges dominicanos se dedicam à vida contemplativa e maravilham os fiéis com seu coral. Os dominicanos possuem uma certa rixa com os franciscanos.

Franciscanos

A Ordem de São Francisco se estendeu e superou as outras ordens, sendo responsável pelo convento de Cusco e inúmeras missões na selva. Os franciscanos cultuam a pobreza, a simplicidade da vida e defendem os índios contra a exploração castelhana e lusitana. Foi a primeira ordem a levar a palavra de Deus até o povo. São pregadores não enclausurados. Usam túnica marrom com um pequeno capuz. Por isso, também são chamados de *capuchinhos*. A ordem, criada no século XIII, não demorou em se afastar da ideologia de seu fundador. Luxo e posses passaram a ter lugar entre os seus líderes. Porém, sempre há um grupo que permanece fiel aos valores da pobreza, que partem ao interior de Santa Cruz como missionários.

Jesuítas

A Companhia de Jesus chegou com novos métodos. Dependem diretamente do General da Ordem, sem passar pelo Rei. Apesar dos conflitos com autoridades reais, civis e eclesiásticas, sempre gozou do favor da Coroa. Fundam casas e colégios, verdadeiros centros missionários. Atuam na arte, na educação e em

obras sociais. Responsáveis pelas primeiras reduções indígenas. É a ordem mais influente da colônia. Criada por um ex-militar, no século XVI, seus integrantes possuem espírito aguerrido e língua ferina. A vida militar de seu fundador influenciou os jesuítas, transformando-os em um exército rigidamente disciplinado. Nas missões na selva, não é raro ver um jesuíta empunhando uma pistola para se defender das criaturas da selva. São grandes estudiosos, pois só assim acreditam poder exercer suas funções. Usam a lógica sem paixão, sempre buscam sólidos argumentos e costumam servir de exemplo. Comprometem-se a ir onde quer que lhes seja ordenado, tornando-se o principal instrumento de expansão da Igreja Católica em todo o mundo. Os jesuítas tomaram a direção da juventude colonial nos grandes colégios. Usam túnica preta.

5.2) A Inquisição

Quando a Inquisição começou, no século XIII, o Papa confiou a missão à ordem de São Domingos. O Santo Tribunal foi trazido à Nova Castela graças aos esforços dos dominicanos, que organizam os processos e as atividades do Tribunal, mas as outras ordens podem colaborar.

O Tribunal da Inquisição foi estabelecido em 1570. O poder do Santo Ofício, residente em Lima, se estendeu por todas as colônias castelhanas de Santa Cruz. O primeiro auto de fé foi celebrado em 1573. Foi condenado à fogueira um pobre velho protestante que vivia como ermitão numa *huaca* em Rímac.

Em 1578 foi celebrado o segundo auto de fé, mais festivo, com a presença do Vice-Rei e de toda a Audiência. Eram 16 vítimas, que saíram em procissão com cartazes pendurados no pescoço. Entre eles, seis religiosos, um advogado e um comerciante. Alguns foram

condenados a receber duzentas chibatadas, outros foram pra fogueira, e todos tiveram seus bens confiscados.

O seguinte foi celebrado com 20 vítimas, e assim se seguiu, infundindo o terror. Uma acusação, uma simples denúncia (sem responsabilidade para o denunciante) ou um anônimo infame motiva o processo. O réu é arrancado de seu lar, privado de seus papéis e fortuna, e deve, nos salões de tortura, confirmar as denúncias de heresia. A inocência, ou a negativa, multiplica o tormento. Sem poder se defender, ou o réu se confessa culpado (para escapar da dor) ou resiste valorosamente ao inumano martírio. As penas são geralmente a morte na fogueira, a prisão perpétua ou temporária, e chibatadas. Em todos os casos, a Igreja confisca todos os bens do réu.

O Santo Tribunal não tem jurisdição sobre o índio, mesmo no delito de heresia. A maioria dos casos é de bigamia, outras religiões, bruxaria, blasfêmia e proposições contra a Igreja, sendo 5% dos réus membros da própria Igreja Católica. Os inquisidores agem em colaboração com os juízes ordinários. O réu é interrogado sem advogado e muitas vezes é utilizada a tortura.

Não fazem distinção de sexo para escolherem o método de tortura. A duração não pode passar de uma hora. Quando o réu desmaia, há um médico para saber se é real ou fingimento. Então, tem que confessar novamente passado um dia, caso contrário, mais uma sessão. Chega a até três sessões, com espaço de dois dias entre elas. Há casos de resistência física e bravura espiritual. Para a Igreja, a Inquisição sacrifica a poucos para salvar a todos. Para os padres, a Inquisição é um mal necessário e, através dela, acreditam livrar o mundo de uma terrível ameaça.

Métodos de Inquisição

São três os tipos de tortura: a roldana, o potro e o fogo. Para que os gritos não atrapalhem o silêncio reinante e consternem a vizinhança, o réu é levado para um sótão afastado, onde se prossegue com as perguntas.

Roldana: se coloca uma roldana num teto bem alto. Por ela se passa uma corda grossa de cânhamo. No réu, em trajes menores, são colocados grilhões nos pés. Virando os braços às costas, atam as cordas nos pulsos e o puxam para cima. Içam o corpo ao máximo e depois o deixam cair, mas sem deixar que a cabeça ou os pés cheguem ao chão, a fim de que o corpo receba o maior impacto. Dependendo do caso, repetem o processo até doze vezes.

Potro: o réu, em trajes menores, é amarrado de barriga para cima sobre um cavalo de madeira, atando-lhe os pés, mãos e cabeça, de maneira que não possa se mexer. Dão-lhe oito garrotes: dois pouco acima dos cotovelos e dois nas pernas. Além disso, o fazem beber sete garrafas de água, colocando pouco a pouco sobre uma cinta que lhe metem até metade da boca para que sintam as ânsias de um afogado.

Fogo: colocam o réu com os pés nus sobre um braseiro e passam manteiga na planta dos pés. Quando se queixa muito da dor, colocam uma tábua entre seus pés e o braseiro e fazem uma pergunta. Diante de nova negativa, tiram a tábua.

Autos de Fé

Os autos de fé são anunciados com um mês de antecedência através de pregões, trombetas e tambores. Levantam-se tablados na praça principal. Às seis da manhã, os cidadãos, presididos pelo Vice-Rei ou pelas autoridades locais, se dirigem à casa dos membros do Tribunal para escoltá-los. Então é realizada uma missa, e depois partem para a praça principal numa enorme procissão, levando os condenados. A cruz da catedral, coberta com um véu negro, é carregada por quatro padres.

Os condenados marcham com velas verdes apagadas. Os reconciliados, com as velas acesas. Um chapéu cônico de papel, com quase um metro de altura, sobre a cabeça aludindo, com pinturas sinistras, aos delitos cometidos. Para os blasfemadores é colocada uma mordaca, para os demais uma corda no pescoço.

Quando a procissão chega na praça, um orador faz o sermão da fé e os réus avançam para escutar suas sentenças. Produz-se, então, uma espécie de qualificação: os impenitentes que não se arrependem de seus crimes marcham para a fogueira, os que se arrependem vão para a forca, e os reconciliados são absolvidos pelo Primeiro Inquisidor. Às onze da noite se conclui a cerimônia com o acompanhamento dos membros do Santo Tribunal a suas moradas.

Agricultura

O Império do Sol era um forte estado agrícola, com um povo especializado em refinadas técnicas de cultivo, por vezes superiores às do Velho Mundo. Depois da conquista, os castelhanos tiveram toda esta mão-de-obra ao seu dispor e enterraram tudo nas minas. Nem mesmo os avançados sistemas de irrigação foram utilizados, deteriorando-se com o tempo. Dessa forma, Nova Castela acabou se destacando por sua pobreza agrícola. Mesmo aqueles que se aventuram pela agricultura, o fazem de forma desordenada e desinteressada. A Metrópole restringiu o cultivo de coca, cana e vinha. Em 1618, o Vice-Rei proíbe a construção de engenhos açucareiros próximos de Lima. Para impedir a destilação de aguardente, proíbe a importação do maquinário para os engenhos.

Criação de Gado

Não adquiriu um desenvolvimento eficiente. Os colonizadores se contentam em possuir o indispensável para as necessidades do vice-reino.

Guano

O guano é um fertilizante criado a partir do excremento de diversas aves costeiras, como o guanay, o camanay e o pingüim. O seu aproveitamento agrícola é tão bom que se transformou em um produto de exportação.

Mineração

A cobiça dos metais preciosos fez com que os castelhanos se dedicassem arduamente à mineração. No início do século XVII sai uma lei que proíbe os serviços forçados nas minas, mas ela nunca foi cumprida. A mineração particular é tributada, a concessão é precária e revogável. O mineiro deve pagar salários aos trabalhadores, mesmo aos índios. Essa é a lei, o que não significa que seja cumprida. O trabalho mineiro é obrigatório: quem paralisa o trabalho perde seus direitos nas minas. As mais famosas são as de Potosí, Cerro de Pasco e Huancavelica. O rendimento mineiro no Vice-Reino de Nova Castela chega a 5.500.000 pesos por ano.

Mina Santa Bárbara: também conhecida como a *Mina da Morte*. Próxima a Vila Rica de Oropesa, é uma mina de mercúrio (a maior do mundo), usado no tratamento da prata. Trata-se de um complexo de 43 minas. Os índios já usavam o *llimpi* (mercúrio) para pintar o rosto de mulheres, na cerâmica e em pinturas de guerra. Os incas proibiram o seu uso, pois os mineradores sofriam muitos danos. É uma verdadeira cidade subterrânea, com ruas, praças, capelas e corrida de touro. Descoberta em 1564, a mina deu origem à cidade. Os vice-reis fazem viagens até o local para resolver conflitos e vigiar a administração. O trabalho nas minas não é planejado, ocasionando muitos desabamentos, como a tragédia de 1640, onde centenas de mineiros morreram. Além disso, as emanações das minas causam enfermidades e mortes.

No caso de Santa Bárbara, o trabalho indígena escravo é considerado como uma exceção legal pela Coroa, um mal necessário. Os mineiros de Santa Bárbara estão longe de qualquer possibilidade de esperança, a não ser a liberdade da morte ou da fuga, quase sempre impossível.

Moeda

As moedas se dividem em duas classes: **moedas de ouro e moedas de prata**. As moedas de ouro são: *Escudo, Meio Dobrão, Dobrão e Marco de ouro*. As de prata: *Real, Meio peso, Peso e Marco de prata*. Além delas, há o *maravedí*, moeda comum, o menor valor do sistema econômico. O ouro vale 16 vezes mais que a prata.

Moedas de Prata

Real – 34 maravedís

Meio peso – 136 maravedís / 4 reales

Peso – 272 maravedís / 8 reales

Marco de prata – 2.176 maravedís / 68 reales / 8 pesos

Moedas de ouro

Escudo – 544 maravedís / 16 reales / 2 pesos

Meio dobrão – 2.172 maravedís / 1 marco de prata / 4 escudos

Dobrão – 4.344 maravedís / 16 pesos / 8 escudos

Marco de ouro – 36.992 maravedís / 136 pesos / 68 escudos

Câmbio

1,5 maravedí = 1 real lusitano

1 real castelhano = 22 réis

Falsificação: em 1629, devido à falta de controle na cunhagem de moedas na colônia, o mercado de Nova Castela foi inundado por pesos falsos, que demoraram a ser descobertos. Suspeita-se que as moedas falsas tenham sido feitas em Potosí, e é difícil afirmar que ainda hoje elas não mais circulem. Porém, o governo garante que os falsificadores pararam de fabricá-las.

Encargos Econômicos

Alcabala: imposto de 2% sobre todas as coisas que se apreende, cria, vende ou contrata.

Alhóndiga: mercado de cereais. Ninguém pode comprar grãos fora das *alhóndigas*. Se, passado vinte dias do depósito da colheita, os produtores não efetuarem as vendas, é feita uma liquidação. Isso limita a propriedade dos lavradores, pois, muitas vezes, os obriga a efetuar vendas inconvenientes e prejudiciais.

Composição de tavernas: licença de abertura, que se renova anualmente. Chega a 40 pesos por ano. Nas cidades menos importantes, fica entre 30 e 35 pesos.

Direito de avaria: espécie de seguro para viagens oceânicas. 12% do valor da mercadoria e 20 escudos por pessoa.

Tesouro: se o tesouro for achado em templos, sepulturas, ou coisas do tipo, a metade vai para Coroa. Os bens vagos e depósitos sem dono são considerados bens reais.

Tributo pessoal: todos os índios, entre 18 e 50 anos, devem pagar. Pode ser com dinheiro ou produtos. Os tributos das mulheres vão para a Caixa de Comunidade. Os curacas ajudam na cobrança e ganham 1%. Existem cerca de 20 mil índios tributários.

Caixas de Comunidade: têm o objetivo de arrecadar os bens comunitários dos indígenas. A renda é usada para cobrir os gastos com índios e missões. Aqueles que não formam comunidade são abrigados a preparar terras com igual finalidade. Só é permitido gastá-la em benefício dos índios; e não se pode usar para outros fins nem com a autorização deles. Mesmo os benefícios são discutidos antes com a comunidade. Às vezes este dinheiro é usado para pagar o tributo dos índios, quando estes não podem pagá-lo. A multa para a quebra desta lei é de mil pesos. Isso não impede que, muitas vezes, algum corregedor meta a mão no dinheiro.

Sistema de “mãos mortas”: a Igreja pode adquirir terras sem limites, mas não pode passá-las adiante.

Comércio e Contrabando

O controle severo impede o ingresso de manufaturas de outros países e delimita a área de comércio. Apesar disso, Lima ganha ares de uma importante cidade comercial. As fortunas acumuladas pelos mercadores são apreciáveis. Mas o resto do vice-reino se ressentia da falta de atividade e alcance comercial.

O contrabando surge como meio de introduzir artigos de boa qualidade e de reduzir o poder da Coroa. A severidade das leis impõe até pena de morte, mas mesmo essas leis são burladas. Os navios com carga de outras colônias declaram apenas metade, sendo a outra metade (ou um terço) comercializada por fora, livre de impostos. E metade do lucro vai para a Guarda Maior de Callao (principal cidade portuária da colônia). A liberdade é tão grande que alguns produtos proibidos circulam pelo vice-reino como se tivesse sido feito por um artesão indígena.

Pirataria

O vice-reino sofre tanto com a pirataria que o povo já a encara como mais um tributo. O pirata traz a bandeira negra do incêndio e da morte. Ele aporta, em cada viagem, uma mensagem de rebeldia aos povos coloniais. A costa de Nova Castela já sofreu doze grandes incursões de piratas desde a conquista. A pirataria obriga os comerciantes a elevarem os preços de suas mercadorias para compensar os gastos de defesa ou o custo de fretes em comboio.



COSTUMES COLONIAIS

Caballitos de totora

Frágeis embarcações indígenas de totora prensada, atingindo de 3 a 4 metros, amarrada por cordas. Na proa achatada há uma concavidade para colocar redes e produtos de pesca. O pescador monta na parte central. Quando entra na água, o pescador o leva no ombro, e quando o monta se coloca de joelhos. O *caballito* é guardado em pé na areia. São insubmergíveis. São necessárias 1.200 plantas e 6 meses de fabricação.

Callejón

Becos e cortiços, onde moram pessoas humildes apertadas em casebres e ruas estreitas. As casas são de cana ou adobe, de um andar. Habitações de um ou dois quartos, sem nenhuma higiene, sem ar, sem luz. Verdadeiros focos de enfermidades onde surgem as grandes epidemias. Dos *callejones* saem os vendedores ambulantes que infestam as ruas das principais cidades do Vice-Reino. O ponto de encontro dos moradores é na única pileta (pequena fonte de água) do lugar, onde se comentam as novidades. Os *callejones* também são famosos por sua musicalidade, de onde saem os melhores violeiros.

Misia Juana: a zeladora, a porteira, a única pessoa a quem se recorre com as queixas diárias, os pedidos de conselho, as súplicas de préstimos e adiamento do aluguel. A *misia* é uma autoridade. A ela chegam as fofocas em primeira mão. Principal centro de informações, mas longe de ser gratuito.

Jaranas: festas e bailes. Sempre há um convidado de honra, um amigo, um doutor, um compadre do dono da festa, que desfruta da atenção de todos. Não há uma *jarana* sem confusão.

Corrida de Touros (Touradas)

Acontece na Plaza de Armas (quase toda cidade tem uma), praça principal da cidade, com presença das principais celebridades. A praça e as ruas adjacentes são cercadas e a tourada tem início. Muito popular na colônia, ocorrendo nas principais festas, como na festa de graduação da Universidade de San Marcos.

Educação e Cultura

Só as principais classes recebem instrução em Nova Castela. Os nobres se sentem na obrigação de freqüentar as escolas, mas poucos chegam às Universidades. E raros são os que burlam a proibição de importação de livros e textos e entram no mundo da filosofia e da ciência. A severidade do estudo escolar dá à escola o aspecto de uma prisão. Os nobres, por estímulo do orgulho, vencem a dor de aprender. O sistema de ensino infunde pavor nas crianças, a ponto de os pais ameaçarem seus filhos com a escola. Além da palmatória, os alunos desobedientes são trancados num pequeno calabouço onde há um crânio iluminado por uma vela. Os meninos aprendem catecismo, leitura sacra, matemática, moral urbanidade, gramática, redação, geografia e História Sagrada. As meninas aprendem a doutrina, urbanidade e trabalhos domésticos, pois se acredita que as

mulheres não necessitam de cultura para suas funções sociais.

Ao povo resta a instrução caseira (de pais ou professores particulares), nos conventos ou nas paróquias. A importação de livros tem que passar pela aprovação de um censor do Conselho das Índias e da Inquisição. Os jornais vêm da Metrópole.

A arte colonial é marcada pela literatura, teatro, oratória e música. Na literatura, muitos livros têm sido escritos para contar a história dos incas, histórias da conquista e também diversos dicionários lingüísticos. Os índios também têm grande influência na música e na dança colonial. No teatro, a temática inca tem forte presença. Já existe na colônia uma impressora, voltada unicamente para publicações religiosas ou lingüísticas.

Universidade Nacional de San Marcos: fundada em 1553, em Lima. Todas as ordens religiosas se fazem representar. Matérias: Teologia, Cânones, Leis (Direito Canônico e Direito Romano), Medicina e Matemática. Capacidade para 1.500 estudantes. O Vice-Rei participa da festa de graduação.

Higiene

Sempre há meio século de diferença entre as inovações da Metrópole e sua aplicação na colônia. Afinal, poucos leem, o nível cultural não é dos melhores e as notícias demoram a chegar. A higiene não possui caráter científico, é apenas um luxo das classes altas, não é vista como uma necessidade. Portanto, há acúmulo de lixo nas redondezas, canais abertos em pleno centro da cidade, falta de canalização da água, praga de urubus, falta de banheiros públicos e até mesmo particulares.

Uma diversão comum é a aposta das moscas. Um vendedor de biscoitos coloca sua mercadoria sobre a tábua e as pessoas colocam uma moeda sobre o biscoito de sua preferência. O vendedor, então, espanta as moscas que voam sobre os biscoitos, para depois esperar o seu retorno. Ganha aquele em cujo biscoito a primeira mosca pousar.

Hospitalidade

Nova Castela é famosa por sua hospitalidade. As condições geográficas, o clima por vezes rigoroso, as dificuldades de comunicação e os meios de transporte tornam as viagens verdadeiras aventuras. As distâncias em que se encontram os povoados, o terreno acidentado, a insegurança nos caminhos e os bandoleiros impõem ao viajante a necessidade de se guarnecer durante o pernoite, procurando casas de fazendas. Como a situação é semelhante a todos, criou-se um clima de solidariedade para com o viajante. Jamais é negado o leito ou a mesa. Até as casas dos grandes latifúndios têm sessões adequadas para receber os viajantes.

Medicina

Lima conta com 70 médicos para uma população total de 60 mil habitantes. A maioria é mulato ou negro, pois os nobres acham indigna a profissão de médico e destinam os filhos de seus escravos para aprender. A medicina não é muito desenvolvida, muitas vezes se limitando a cortar, arrancar e queimar. Há três tipos de médico:

- **Médicos:** respeitados, que trabalham na Audiência e no Santo Tribunal.
- **Cirujanos:** aventureiros do Velho Mundo, enfermeiros criollos, mulatos e negros.

Não merecem muito respeito, mas se tem alguma consideração.

- **Barbeiros:** abaixo dos *cirujanos*. Enfermeiros, assistência e primeiro socorros.

- **Médicos indígenas:** conhecem todos os métodos curativos de ervas, o que contribuiu muito para a medicina colonial. Também há bruxas, curandeiros e feiticeiros negros, todos perseguidos pela Inquisição.

Hospitais: discriminados. Hospital para branco homem, para branca mulher, para criollos, para índios, para negros, para sacerdotes, para leprosos... cada um com sua própria lei.

Prisões

A alta delinqüência, o crime passional, quase não existe. Só os delitos comuns contra a propriedade ou o patrimônio. As prisões não diferem muito das medievais, com direito a torturas. Algumas prisões não têm pátio, são escuras, a ventilação é feita por tubos e têm apenas um barril para as necessidades e outro com água, apenas para beber. Quando o preso cumpre sua condenação, paga a **taxa de carceragem** e sai para as ruas sem recursos e nem meios de voltar a sua cidade.

Outros Costumes

Bimestre e a prova: os casais têm direito a dois meses de teste antes de realmente se casar. Cabe apenas ao homem o direito de recusar o casamento. A mulher devolvida às vezes ganha certo prestígio. Em algumas regiões, a mulher mais “provada” é considerada o melhor partido. Nas classes mais pobres, há também o rapto da noiva na véspera do casamento, o que dá a ela mais importância.

Briga de galo: ocorre na Casa de Galos, onde há as *galleras* (onde se guarda os galos de briga) e uma arena. As lutas são anunciadas em um cortejo: alguém carrega a gaiola com o galo na cabeça, um vai na frente tocando uma corneta e outro com um tambor.

Costumes femininos: se vestem com muito luxo. Quase não saem durante o dia, preferindo a noite, mais atraente. O divórcio é permitido, e até muito usado.

Relógios: os relógios de areia e as clepsidras (relógio de água) são objetos de luxo. O povo se orienta pelo movimento dos vendedores nas ruas. Nos campos e nas montanhas, se orientam pelo sol.

Santos callejeros: pequenas imagens de santos numa urna de cristal que vai de porta em porta com uma caixa de doações. Termina numa festa em homenagem ao santo. O dinheiro, muitas vezes colocado para pedir milagres, é usado em proveito próprio. Algumas são praticamente obrigatórias, como a destinada a celebrar a Semana Santa. As fraudes, quando descobertas, eram bem punidas.

Serviço doméstico: símbolo de riqueza. Alguns casarões chegam a ostentar trinta criados.

Varear la plata: duas vezes por ano, a alta classe espalha as moedas no pátio dos casarões para lavá-las, em dia de sol, para evitar a oxidação. O trabalho é realizado pelos escravos. O barulho das moedas é ouvido pela vizinhança e pelos passantes. Não há bancos na colônia, portanto o dinheiro permanece imobilizado, com cada um cuidando da sua fortuna.

PRINCIPAIS PERSONAGENS DO VICE-REINO

Abade Tito

Descrição: sacerdote franciscano de grande popularidade, preocupado em registrar a ação da Igreja na colônia através de várias cartas e manuscritos, alguns publicados na Metrópole. Possui o respeito dos diferentes grupos da Igreja, mantendo uma postura distanciada e interessada. Suas idéias agradam tanto aos defensores dos índios quanto aos seus detratores, pois o único alvo real de suas críticas é o governo. O abade exalta a importância do trabalho da Igreja na manutenção da colônia, e a defende como principal sustentáculo político da realeza, colocando-a como peça fundamental da sociedade, sem a qual esta se desmancharia no caos. O abade é uma figura simpática, de comentários irônicos e fala mansa. Possui sangue mestiço. Vive em Trujillo, mas viaja muito.

Arcebispo Dom Garcia de Toledo

Descrição: sacerdote agostiniano de grande popularidade e influência. Muito preocupado com os assuntos da Igreja e a proteção dos índios, mas não se envolve com os assuntos dos outros. Apesar de sua influência, procura se afastar das tramas políticas e se envolve apenas com aquilo que está diretamente ao seu alcance. Sua total falta de ambição é bastante apreciada por seus colegas. É responsável pela fundação de algumas igrejas e conventos. É bastante admirado pelo povo. Além disso, seus feitos ganham maior notoriedade e divulgação. No jogo, seria plausível se, após a sua morte, quisessem santificá-lo. Vive em Lima.

Bispo Martínez de La Torre

Descrição: sacerdote dominicano do Santo Tribunal, extremamente influente e conhecedor da religião que prega. Faz parte do grupo que vê os índios como seres inferiores e responsáveis por sua própria desgraça. Suas declarações contra os índios e sua atuação frente ao Santo Tribunal, ao contrário do que pode parecer, não vão contra a religião católica, estando de acordo com a filosofia e a crença religiosa da época. O bispo La Torre apoia fervorosamente a ação dos missionários, mas considera ingratitude quando o resultado não é satisfatório. De fato, o bispo La Torre se encontra mais preocupado com a política e a riqueza da Igreja do que com o bem-estar dos índios, e por isso está na posição que ocupa. Sua dedicação à Igreja é sincera e fervorosa.

Capitão Antônio de Eranzo

Descrição: aventureiro castelhano muito hábil com a espada, boêmio, contador de histórias e temperamental, sempre se envolvendo em brigas. Por isso, está sempre mudando de cidade. Apesar de ser personagem de destaque do exército real, poucos toleram sua capacidade de criar confusão. Se não fosse tão hábil e corajoso combatente, capaz de aceitar as mais impossíveis missões, já se encontraria na cela de uma prisão. Com certeza, tolerariam bem menos se soubessem que Antônio de Eranzo é na verdade Catalina de Eranzo, uma destemida mulher de origem humilde que decidiu não levar a vida submissa e sem graça das mulheres de Castela. Tem 28 anos.

Nota: este personagem foi inspirado num caso real. Quando o capitão foi condenado à morte por causa de uma de suas brigas, buscou

refúgio num convento e contou toda a verdade. Assim, a aceitaram como reclusa e ela ficou longe das mãos do governo e da população irada.

Dom Francisco de Castro

Descrição: visitador do Conselho das Índias, enviado a Nova Castela para supervisionar o cumprimento das ordens do Conselho. D. Francisco tem 32 anos e é irmão de um influente jesuíta que se preocupa bastante com a situação dos índios nas colônias. Nobre e idealista, aceitou a sugestão do irmão e partiu para Lima clandestinamente. Em seu lugar enviou um outro irmão, um pouco mais novo, apostando ser pouco conhecido em Nova Castela. O objetivo de D. Francisco é viajar incógnito pela colônia e observar a real situação dos índios. Mas ele conhece bem o Conselho e sabe que o mau trato aos índios apenas resultará em mais uma ordem do Conselho para ser ignorada pela Audiência. Assim, tentará levar para Castela relatos sobre irregularidades políticas e administrativas danosas aos cofres da Coroa. Para ajudá-lo, seu irmão jesuíta forneceu alguns nomes de confiança na Igreja.

Dom Gaspar Hernandez

Descrição: ouvidor da Real Audiência e descendente de Pizarro. Portanto, possui sangue da nobreza inca. É um forte defensor dos interesses dos senhores-de-terra e dos mineradores castelhanos. Muito ativo politicamente, é fonte de preocupação para o vice-rei, que, discretamente, procura aumentar o poder político de alguns corregedores ligados a Gaspar para criar uma incômoda concorrência. Ganancioso e arrogante, Gaspar se orgulha de ter conquistado a sua posição sem recorrer aos seus ilustres antepassados.

Como D. Gaspar existem vários, de menor ou igual expressão.

Dom Martín Velasco de Mendoza

Descrição: atual Vice-Rei de Nova Castela, 40 anos de idade. Homem de caráter nobre, de bastante cultura e conhecimento político. Portanto, sabe tudo sobre as intrigas da Audiência e a influência da Igreja. Embora não tenha ambições de riqueza, quer voltar para Castela com o status de grande administrador. Dessa forma, procura não se envolver diretamente em questões domésticas, como o problema dos índios. Bastante diplomático, vem conseguindo agradar os principais grupos de poder. Como todos os vice-reis deste século, não se destaca por grandes feitos, se limitando a manter funcionando bem o que já está pronto. E nem a Coroa exige mais do que isso.

Mendoza é um homem calmo, atento e sempre simpático, nunca deixando transparecer o que realmente pensa. É sensível aos apelos da Igreja em favor dos índios, mas não tomará nenhuma atitude que possa por em risco o equilíbrio estabelecido. É casado e tem quatro filhos. Cabe ao mestre do jogo decidir se Mendoza está no início, no meio ou no final do mandato.

Fernando Salinas

Descrição: principal contrabandista de Lima, morador do *callejón*. Conhece cada palmo do porto de Callao. É um líder da marginalidade das duas cidades. A Guarda Real o procura, mas nem ao menos conhece o seu rosto. Consegue colocar ou tirar da colônia qualquer objeto ou indivíduo. Frequenta festas da sociedade com seus inúmeros disfarces. A invasão de Callao pelos piratas anda fazendo

muito mal para os seus negócios. Até mesmo figuras importantes recorrem a seus serviços.

Isabel Flores

Descrição: é um símbolo da religiosidade colonial. Piedosa, terna, humilde e delicada. Mortifica seu corpo e jejua continuamente. Vive reclusa no jardim de sua casa, em Lima, numa pequena choça, onde brotou espontaneamente um rosal. Tem 37 anos e passa os dias dedicada a oração e penitência. Possui os seguintes poderes divinos: Abençoar, Amizade, Comunicação, Cura, Evocação Divina e Remover Magia.

Além disso, tem domínio sobre os animais domésticos e os bichos da cidade, sem que para isso necessite usar algum poder.

Nota: o personagem foi baseado na vida de Santa Rosa de Lima, que viveu entre 1587 e 1627. Na adaptação para o jogo, a data foi alterada e Rosa ainda se encontra viva. Quando Rosa morreu, uma imensa multidão foi à igreja de Santo Domingo, onde seus restos são venerados. Os católicos do Peru pediram ao Papa para beatificá-la, o que só aconteceu em 1671. Quando o Papa teve dúvidas sobre a sua santidade, nasceu uma rosa em sua mesa.



CIDADES COLONIAIS

• Lima

A **Cidade dos Reis**. A cidade da eterna primavera. A mais importante cidade da Terra de Santa Cruz, fundada em 1535. Cidade artificial, distinta do resto da colônia. Maior parte de brancos castelhanos e negros escravos. Os índios são minoria; os poucos que existem permanecem em reduções, onde são encerrados ao final da tarde. Os mulatos são mais numerosos que os mestiços.

Cidade de garoa, acompanhada de neblina. As tempestades são raríssimas, acontecendo apenas uma desde a conquista. É cidade de terremotos, tendo sido destruída uma vez. Estas tragédias restauram a fé em Deus, revelando alguns milagres. Lima se assemelha a um imenso monastério misto. Dos 26 mil brancos da cidade, 15% são clérigos, frades e monges.

É em Lima que chegam as mercadorias do Velho Mundo, que são distribuídas para toda a colônia e de onde partem as riquezas. Há mais de 200 carruagens percorrendo suas ruas, guarnecidas de ouro e seda. Os nobres e muitos cidadãos simples só usam roupas de seda. Mesmo a pessoa mais humilde possui alguma jóia ou um vaso de ouro ou prata. Em Lima, sempre há procissões, touradas, desfiles, pompas fúnebres. As touradas são na Plaza de Armas e não têm muitas regras.

As mulheres da cidade são tidas como as mais prendadas, e não são livres para amar. A família é quem escolhe o marido. As moças usam saia e manta, com o objetivo de

esconder o seu corpo. Os pais exercem sobre os filhos a mesma autoridade da Igreja. O filho rebelde pode ser deserdado ou terminar em um convento.

Não há quadra sem edificação castelhana. As casas são de adobe (tijolo de argila crua), mas bem construídas e com material de qualidade. A área central é bem planejada. O subúrbio cresceu mais desordenado, com ruas tortas e sem saída. Há ranchos de índios e currais de negros.

População: 26 mil brancos (castelhanos e *criollos*), 30 mil negros (incluindo mulatos) e 4 mil índios.

Temperatura média: 19°C/26°C no verão e 13°C/18°C no inverno.

Tianguez: mercado de Lima. Ocupa cerca de ¼ da Plaza de Armas. Negros e índios vendem todo o tipo de fruta e alimento.

Casarões de Lima: os nobres vivem como os nobres de Castela, em verdadeiros palácios com muito luxo e conforto. Há fachadas de um ou dois andares, com portais trabalhados em pedra, janelas ornadas com ferro e balcões mouriscos de madeira. Grandes pátios internos jardins com longos corredores. Todos têm seu oratório ou capela particular. Biblioteca, saguão, escritórios e salão de jantar. A aparência externa não é das melhores devido às paredes de adobe, o terraço e a ausência de calhas, pois não precisam de defesa contra chuvas.

Muralha de Lima: após a ameaça de alguns piratas ingleses e a recente invasão de Callao por piratas franceses por quase três meses, cresce o interesse em cercar a cidade de muralhas e baluartes. Liderado por um duque, o governo está reunindo donativos. O Comércio de Lima se ofereceu para custear 3 km de muralha. Aqueles que tiverem suas terras cortadas pela muralha serão indenizados pelo Vice-Rei. A muralha deverá ter um total de 15 km e 34 baluartes estrategicamente colocados, com nove portais de saída. O custo da obra é de 400 mil pesos, devendo começar assim que os piratas forem expulsos de Callao e o dinheiro for arrecadado.

Ponte de pedra: a mais sólida arquitetura de Lima. Única ponte que cruza o rio Rímac, com 88m de comprimento, 14m de largura e 7,5 de altura. Sustentada por sólidos pilares de pedra. Próxima à Plaza de Armas.

Alameda dos Descalços: passeio colonial. Grandes lajes de pedra, jarros ornamentais e estátuas de mármore. Casarões de famílias de classe média e igrejas populares.

Aguadores: grupo de escravos libertos que cobram meio real de prata para levar água de uma fonte recém construída aos moradores.

Piletas: pequenas pias de água distribuídas pela cidade.

Ordenanças de Lima: proíbe os escravos negros de andar desacompanhados fora da casa de seu senhor e, de noite, fora de sua própria casa; de entrar nos mercados indígenas; de usar armas, sob pena severa; lavar-se ou fazer suas necessidades no rio. Proíbe qualquer um de entrar armado no Cabildo, deixando a arma na portaria. A multa para essa infração é de 60 pesos.

Igreja de Santo Domingo: custódia com 1.300 diamantes, 1.029 esmeraldas, 522 rubis, 121 pérolas grandes, 45 ametistas e 2 topázios. Coroa da Virgem do Rosário com 150 esmeraldas, 102 diamantes e 102 rubis.

• Arequipa

Era a colônia de férias dos incas. Na colônia, permanece tranquila e fiel à Metrópole. Clima seco e limpo, com mais de trezentos dias de sol por ano. Fica a 2.360m de altitude, com temperatura entre 10°C e 25°C. É um oásis entre o deserto e as montanhas, um campo verde entre o vermelho do deserto e o violeta de seus montes vulcânicos gigantescos. A cidade sofre muito com os terremotos. Após a destruição em 1582, a erupção do Huaynaputna, em 1600, cobriu ruas e tetos e afundou o teto das casas com uma chuva de cinza e areia.

Conhecida como Cidade Branca. Está situada aos pés do Misti, um enorme vulcão inativo, com seu pico coberto de neve. A maioria de suas casas é construída com *sillar* (pedra branca de lava vulcânica). Há um grande número de templos, mosteiros e conventos. Os casarões possuem fachadas ornamentadas, com grandes pátios internos.

População: 25 mil habitantes; sendo 14 mil brancos, 4 mil mestiços, 4.500 índios e 2.500 negros (1.700 escravos e 800 livres).

Convento de Santa Catalina: feito de *sillar*. Seu interior forma um verdadeiro bairro, com ruelas habitadas por monjas de clausura, uma pequena praça com uma fonte, cada rua com seu nome. É proibida a entrada de estranhos.

• Cajamarca

Principal núcleo têxtil da colônia, mesma função que ocupava durante o Império do Sol.

Cidade imponente, situada às margens de um antigo lago, a 2.750m de altitude. Cidade onde foi executado Atahualpa. Apesar de sua importância antes da conquista, com mais de 50 mil índios, atualmente este número caiu para 5 mil, com cerca de 200 famílias castelhanas. Sem nenhuma mina nas proximidades, se desenvolveram as estâncias e os latifúndios.

Banhos do Inca: a 6 km da cidade, são as termas medicinais onde o Inca repousava. Os castelhanos também sabem aproveitar as propriedades de suas águas quentes.

• Callao

Principal porto da colônia, com grande importância defensiva. A cidade se encontra praticamente colada a Lima, como um bairro litorâneo. Possui 5 mil habitantes. No litoral existem algumas ilhas, sendo a mais importante a Ilha de San Lorenzo, para onde os presos são levados para cumprir sua pena trabalhando. A cidade conta com um forte e um grande presídio, mas no momento sofre com a invasão pirata. As forças vice-reais se preparam para expulsá-los, pois tal ousadia coloca em pânico a vizinha Lima, e em cheque a capacidade defensiva das colônias de Espanha.

• Cerro de Pasco

Cidade a 4.350m de altitude. Muito depois de sua fundação, foi descoberto que o subsolo da cidade é uma grande mina de prata. Sua extração é fácil, quase na superfície. Isso permitiu um desenvolvimento caótico da cidade. Onde há uma mina, é construída uma casa. Os veios abertos acabam causando inúmeros desabamentos, com muitas vítimas. Em um deles morreram 300 homens. Em todo

o ano a temperatura pode alcançar menos de 8°C.

• Cusco

Capital do Império do Sol. Ainda guarda um pouco do seu grande esplendor. A cultura castelhana foi erguida sobre as construções incas. Clima frio, com média de 12°C, podendo chegar a 0°C no inverno e haver neves esparsas. Política e culturalmente importante. Simbolicamente ainda representa muito para todos os incas. No Vale Sagrado, como é conhecida a região, há inúmeras vilas onde o passado é ainda mais evidente, e onde a cultura e a religião do Império do Sol procuram sobreviver clandestinamente.

Casarões: construídos sobre bases incaicas, geralmente de dois andares. Possuem amplo pátio interno retangular, rodeado de galerias; jardins e portais de pedra trabalhada que sustentam o brasão familiar.

Catedral de Cusco: planta em forma de cruz, dez capelas, três naves, cinco portas de acesso. Construída no lugar do *Quishuarcancha* (palácio de Huiracocha). A Grande Custódia é toda em ouro maciço (26.277Kg), 1,20m de altura, 331 pérolas, 263 diamantes, 221 esmeraldas, 89 ametistas, 62 rubis, 43 topázios, 17 brilhantes, 5 safiras e 1 ágata. A Campana de Maria Angola, fundida em ouro e bronze, pode ser ouvida a 40 km.

Templo e Convento de La Merced: três naves, uma central e duas pequenas. Nos sótãos da igreja se guarda os restos dos conquistadores. Custódia trabalhada em ouro com duas enormes pérolas e 615 pequenas. 1.518 diamantes, esmeraldas, rubis e topázios, com 1,30m de altura e 22.200kg.

Universidade de San Ignacio de Loyola:

Fundada pelos jesuítas em 1622.

• **Huaraz**

Não tem muita importância para a colônia. Sua principal característica é a beleza do vale onde se encontra, o Vale de Huaylas, repleta de pequenas vilas indígenas. Os castelhanos transformaram a região em centro mineiro, destruindo as cidades sem muita cerimônia. Os padres da região, em defesa dos índios, se encontram em constante luta contra os corregedores sanguinários, chegando a excomungar alguns. Estes, em represália, se negam a entregar o dinheiro destinado à Igreja. Por causa do interesse nas minas, a Real Audiência não se intromete muito na questão.

• **Lambayeque**

Encontra-se a 12 km do mar. Lar de famílias importantes, ruas amplas, conta com 15 mil brancos. Sua principal característica é a forte presença dos negros e seu relacionamento com os brancos. E também sua rivalidade com Zaña, a cidade vizinha.

• **Potosí**

Mina descoberta acidentalmente por um servo indígena que, em 1545, passou a noite no alto de um monte, a 4.800m de altura. Em um ano e meio, a população da vila alcançava 14 mil habitantes. Atualmente, conta com uma população maior que a de Lima, só que com índios no lugar dos negros, chegando a 160 mil habitantes. Desde sua descoberta, Potosí produziu 180 milhões de pesos. Da mesma forma que estimula a riqueza, a cidade estimula a confusão e rebeldias políticas. Criollos brigam contra espanhóis, e estes brigam entre si. Estas disputas incendeiam

bairros inteiros, além de gerar insurreições políticas, que vem sendo combatidas duramente pela Coroa. Apesar de longas, dificilmente os rebeldes conseguirão ganhar as batalhas contra os soldados do vice-reino.

• **San Juan de La Frontera**

Cidade de agricultura e mineração, a 2.300m de altura, em região próxima à selva. Casas de grandes pátios e amplos salões. Gente de nobreza, mas pobres, que vivem modesta e dignamente com costumes austeros. Após o sucesso de sua fundação, outras cidades foram fundadas nos limites da floresta, mas foram destruídas pela natureza, desaparecendo em meio à selva.

• **San Miguel de Piúra**

Fundada em fins do século XVI, próxima ao Deserto de Sechura. Cidade de eterno verão e que conta com uma área agrícola. Com menos de 5 mil habitantes. A região sofre muito com a ação de bandoleiros. Há dias em que, durante o pôr-do-sol, um forte vento desce as cordilheiras carregando consigo uma densa nuvem de areia. Quando chega na cidade, se transforma numa chuva seca que cai ruidosamente sobre o teto das casas e igrejas até altas horas da madrugada. Por isso, à noite, a cidade parece triste e melancólica, como uma cidade fantasma.

• **San Pedro de Tacna**

Cresceu junto com Potosí. Não chegou nem mesmo a ter uma fundação oficial. Parada obrigatória entre as minas e o porto de Arica. A região sofre muito com os terremotos, sendo muitas vilas próximas reduzidas a ruínas e reedificadas por seus habitantes. Além disso, há os piratas, que tem em Arica um alvo importante e fácil, pois de lá são embarcadas

as riquezas para Callao (de onde são enviadas para a Metrópole) e fica convenientemente longe do centro da colônia. Cidade de clima frio, entre 23°C e 9°C, mas cercada pelo deserto e aos pés das mais estéreis montanhas de Nova Castela. A água é aproveitada até a última gota.

• Santiago de los Valles de Moyobamba

Foi fundada na primeira expedição castelhana à selva, a primeira construída em toda a floresta. É ponta de lança para todas as expedições que buscam descobrir seus segredos e suas riquezas. Essas expedições são essenciais para o domínio da região, assim como as bandeiras lusitanas, e já eram feitas pelos incas. Também servem para desafogar o número de aventureiros e guerreiros ociosos nas cidades. Acabam entrando em confronto com os bandeirantes na disputa de terras e riquezas. Os colonos castelhanos de Nova Castela vêem os bandeirantes como uma mescla de colonos e bandoleiros, aos quais são atribuídas as piores atrocidades – pilhagem, violação, saque, tortura, caça de escravos e assassinatos. Não muito diferente da imagem que os colonos lusitanos têm dos aventureiros castelhanos.

• Trujillo

Importante cidade litorânea, cercada por uma muralha devido à ameaça de piratas. É a única cidade murada do vice-reino até o momento. Ruas largas e bem niveladas; casas com vistosos portais, balcões e janelas; igrejas que refulgem em ouro. Há o Tribunal da Cruzada, representante da Santa Inquisição, e o Colégio Real dos Jesuítas. Região agrícola. Um terremoto em 1619 deixou a cidade em escombros. No Templo del Carmen, o mais

belo da cidade, há uma custódia de 24 libras de ouro e 24 libras de prata. A capela da Igreja de Santo Domingo foi construída com a esmola de escravos negros.

• Vila Rica de Oropesa

Cidade que se desenvolve em torno da riqueza da Mina Santa Bárbara. Com 20 mil habitantes, sendo a maioria de índios e mestiços. A Igreja de Santo Domingo, recém construída, possui o altar de ouro, assim como seus adereços.

• Zaña

Fundada em 1563 em uma fértil campina junto ao rio, por muito pouco não foi a capital do vice-reino. De seu porto embarcam produtos da região. Ao sul de Trujillo, com quatorze igrejas e grande população negra que vive nos engenhos. Abundante em trigo, milho, vinhas e frutas. Comércio de açúcar e couro curtido. Pela profusão de dinheiro, há muita desordem e escândalo. Chamam a cidade de Pequena Potosí. Suas festas são famosas, e duram vários dias. O povo baila em volta de fogueiras à noite, até mesmo os negros. A população negra é tão grande que supera a de brancos e mestiços. É a única cidade onde a cultura negra ganha vulto. Porém, maior do que a preocupação com o número de negros é a presença de piratas na costa. A cidade é um alvo para lá de atraente. No momento, a cidade foi saqueada durante a noite por um navio pirata de 36 canhões, que domina a população e pede resgate para poupar vidas e propriedades. O povo, com medo, começa a migrar aos poucos para Trujillo e Lambayeque. A cidade vai, então, caindo nas mãos dos negros, que ficaram tomando conta das mansões.

TRIBOS INDÍGENAS

10.1) Tribos da Selva

Tribos que habitam a floresta amazônica e se encontram praticamente isolados culturalmente dos brancos e dos incas. **Shipibos** e **Huarayos** são tribos reais, que chegaram a ter contato com o Império do Sol. **Arumbaias** e **Yaparis** são fictícias e reúnem características de um conjunto de tribos diferentes de uma mesma região. Todas estas tribos possuem alguns hábitos semelhantes: usam armas iguais (lança, azagaia, arco e flecha, tacape e zarabatana); venenos como o curare; tomam o *masato* (bebida fermentada); usam a *ayahuasca* (planta alucinógena) e o *manhuaré* (tambor semi-oco feito de dois troncos de madeira para mensagens de até 20 km).

Arumbaias

Região: selva.

Descrição: tribo grande; pele bem morena; diferem dos índios da selva por apresentarem traços mais suaves. Vestem roupões de algodão. São um pouco mais desenvolvidos que as outras tribos da selva. Nas áreas de contato com os castelhanos, agem ofensivamente, com constantes ações terroristas. Quando querem, se tornam ferozes guerreiros e gostam de promover ataques surpresas. **Nota:** o nome é pequena homenagem às aventuras de Tintim.

Huarayos

Região: selva.

Descrição: tribo de nômades e guerreiros, com altura média de 1,70m e nariz um pouco

achatado. Habitam casas simples com folhas de palmeira. Já enfrentaram o exército inca e, mais recentemente, uma expedição castelhana, tendo que recuar nas duas ocasiões para o interior da floresta. Para eles, a mulher é um instrumento doméstico.

Shipibos

Região: leste de Huánuco e sul de Moyobamba.

Descrição: cultura um pouco mais complexa que as outras da selva. Agricultura primária e cerâmica desenvolvida. Os homens fazem esteiras e cestos com folhas de palma e canoas de cedro (em 10 dias). Vivem em casa multifamiliares (com um só ambiente), como a maioria das tribos da selva. Possuem cabanas de armazenamento. Por medida de segurança, nunca constroem as aldeias muito próximas ao rio. Usam brincos nas orelhas e no nariz. Vestem roupões de algodão. Usam flechas grandes (*sacati*) e pequenas (*shintio*), dependendo da caça. Também conhecem a *macana* (o porrete dos incas).

Yaparis

Região: sul da selva.

Descrição: índios simpáticos e alegres, bastante explorados pelos castelhanos. Apesar de bastante vigorosos, a boa índole os tornou presa fácil para as ambições castelhanas. Só não são mais explorados porque habitam uma região muito pouco povoada e devido à ação dos missionários.

10.2) Tribos da Cordilheira

As tribos descritas a seguir conservam o nome original das culturas que as inspiraram, sofrendo apenas as adaptações necessárias ao desenvolvimento do jogo, com exceção dos Illimanis, nome genérico e fictício usado para designar as diferentes etnias que constituem a maioria da população indígena do Peru colonial, na área antes dominada pelos Incas, mas que não são incas.

Incas / Illimanis

Região: cordilheira, costa, serra, altiplano.

Descrição: civilização que dominava as cordilheiras e adjacências quando os brancos chegaram. Construíram um império que incluía diversas culturas. Raça forte, guerreira, excelentes agricultores, possuidores de uma cultura complexa e bem estruturada, chegam ao século XVII em completa orfandade espiritual, pois seus templos foram destruídos e seus deuses permaneceram inertes. O trabalho, antes dignificante, passa a ser uma fonte de tortura. As gerações submissas, ainda que abatidas, se reproduzem em uma perpétua servidão. Apesar disso, os castelhanos têm respeito pela cultura inca, mais do que por qualquer cultura nativa. Apesar de muitos viverem em condições deploráveis (em particular os mineiros), são considerados como homens, não como animais. Sua nobreza é respeitada, alguns até mesmo possuem terras. Governadores se casaram com princesas incas. Algumas terras foram mantidas em poder de seus herdeiros. Os filhos dos curacas freqüentam uma escola só para índios. Seu idioma, largamente usado na região, é o *quéchua*.

Ashanincas

Região: vertente da selva e norte da selva.

Descrição: índios dedicados à agricultura, amáveis e geralmente pacíficos. É a única tribo da selva a ter estreito contato com os Incas, recebendo influência cultural deles. Têm olhos grandes e traços suaves. São morenos e com alta estatura. Vestem-se com roupões compridos de listras verticais. Os franciscanos penetraram em seu território em 1635 com relativo sucesso. Mas agora os castelhanos começaram a entrar à procura de ouro e mão-de-obra, o que vem provocando algumas reações e prejudicando o bom relacionamento com os missionários.

No jogo: o personagem ashaninca pode ser construído com base nos Illimanis, adicionando as armas e alguns aspectos dos índios da selva (como os índios da selva). São personagens acessíveis aos jogadores, pois não será difícil integrá-los em um grupo de jogo.

Aymarás

Região: Altiplano (regiões vizinhas ao Titicaca).

Descrição: em termos práticos, pode ser considerado com as mesmas características dos Incas, uma vez que foi inteiramente integrado ao Império do Sol. Porém, mantém sua própria língua, que se encontra bastante presente. Tem um idioma próprio, diferente do *quéchua*.

No jogo: o personagem ganhará um caráter mais regional.

Iquichanos

Região: nas grandes montanhas de Huamanga.

Descrição: vivem nos picos, perdidos, esquecidos. São frios, silenciosos e taciturnos, mas valentes, com espírito bélico e violento. Desconhecem a autoridade dos colonizadores.

Aplicam a justiça e dão morte aos seus companheiros. Porém, não são necessariamente hostis aos castelhanos, ou mesmo aos incas. Até mesmo porque não sobreviveriam a um conflito aberto. São basicamente pastores e inimigos tradicionais dos Morochucos. Faziam parte do Império do Sol.

No jogo: o personagem deve ser criado da mesma forma que um Illimani, mas será difícil integrá-lo a um grupo mantendo as suas características.

Jívaros

Região: Cordilheira do Condor, em Moyobamba.

Descrição: vivem nas montanhas, principalmente nas áreas de florestas. São índios indomáveis e de aspecto arrogante. Diferenciam-se dos outros índios das cordilheiras por possuírem maior constituição física e estatura superior. Usam tranças e rabo-de-cavalo, têm traços leves e nariz adunco, olhos menos fechados e pele mais clara. Expressão altiva e atraente. São inteligentes e aprendem rápido.

Os incas tentaram em vão dominá-los. Diante de sua inferioridade, preferiram esconder-se nas montanhas, onde sempre foram invencíveis, pois uma qualidade dos jívaros é ocultar-se e esconder seus movimentos para enganar os demais. Dizem que raramente um jívaro passa duas vezes pelo mesmo lugar. Amantes da liberdade, são incapazes de se submeterem a qualquer um.

São semi-nômades devido à pobreza do solo e o pouco conhecimento da agricultura. Não conhecem a mentira e o roubo, e odeiam quem pratica essas coisas. Também não admitem

jogos, mas tomam *masato*, uma bebida alcoólica. Não são amantes de adornos, sendo o mais usado a pluma de tucano, que representa a habilidade de usar zarabatana.

As diferentes tribos são inimigas entre si. Sempre tiveram fama de valentes guerreiros e apreciam aqueles que se destacam em sua habilidade de luta. Um jívaro é primeiro um guerreiro, depois um caçador. Possuem sua própria língua (bastante rica), resistindo à colonização, tanto castelhana como incaica. Nas guerras entre as tribos, costumam se apoderar das mulheres. Como armas, usam zarabatana, tacape, machados de pedra e azagaia. Constroem casas e pontes de madeira.

O principal costume dos jívaros é o ritual que lhes concede a fama de **Encolhedores de Cabeça**. Não se trata de magia, mas de um ritual apenas conhecidos pelos pajés jívaros, que de forma alguma revelam o segredo para alguém de outra tribo. A cabeça reduzida é chamada pelos jívaros de *Shansa*.

No jogo: o personagem jívaro pode interessar bastante aos jogadores, mas não será fácil integrá-lo a um grupo de jogo. Para isso será necessário criar uma história muito interessante para o personagem. Já um grupo só de jívaros pode ser interessante. A construção do personagem pode ser baseada nos índios da selva.

Lamistas

Região: vertente da selva, em Moyobamba.

Descrição: são altos e robustos, de cor clara, quase brancos. Falam o quéchua. Não usam calçados, não mascam coca e nem pescam. Também não navegam, preferindo caminhar. Os homens usam cabelos curtos. São bons agricultores e se tornam caçadores em

algumas épocas do ano. Os tetos das casas são feitos de folhas de palma trançadas, impermeáveis às chuvas. Não aceitam mestiços na tribo. Usam pintura de guerra e afilam os dentes em forma cônica, às vezes tingindo-os de preto. São mais aptos que as outras tribos da cordilheira para povoar regiões da selva, transformando-as em terras produtivas. Só não se saem muito bem com as onças. Possuem o costume de comer terra, diluindo a argila em água e sal e usando-a como molho em batatas.

No jogo: o personagem lamista pode ser construído com base nos índios da selva, adicionando as características da tribo, mas se encontrará bastante deslocado se for parte de um grupo.

Morochucos

Região: pampas das punas de Huamanga.

Descrição: criadores de gado. São fortes e altivos, bem diferentes dos outros índios da serra. São tão misturados que chega a ter brancos entre eles. São francos e valentes, não temendo colocar em risco a própria vida, e leais até a morte. Falantes e boêmios, gostam de contar prosa nas festas. São excelentes cavaleiros. Costumam montar pequenos, mas incansáveis cavalos peludos.

Usam largos ponchos de tom sombrio, com o **chuneo** (espécie de gorro) bem ajustado até as orelhas e um chapéu por cima. Montam com sandálias e levam uma ou duas cordas em

volta do ombro para laçar. No cinto, levam uma bolsa de coca ou um frasco de cal. As mulheres não diferem muito dos homens: montam bem, laçam touros, e galopam com o filho amarrado com uma manta nas costas.

Os instrumentos de trabalho dos morochucos são o **cocobolo** (pedaço de chumbo comprido coberto com trança dura de pêlos de bezerro, usado tanto como arma ofensiva quanto defensiva: 1d6 + 2 de dano impactante) e o **huarapunkos** (um berrante). São inimigos tradicionais dos Iquichanos.

No jogo: é quase uma classe de personagem, uma espécie de gaúcho da cordilheira. Pode facilmente ser integrado ao grupo de jogo.

Uros

Região: no Lago Titicaca (Altiplano).

Descrição: semelhantes aos aymarás, com subsistência baseada na pesca e na totora (plantas que crescem às margens dos lagos). Conhecido como **Povo do Lago**, pois vivem nas ilhas flutuantes do Titicaca. Possuem o sangue negro, não sentem o frio da noite e nem podem se afogar. Conhecem os mistérios do Grande Lago.

No jogo: é quase uma tribo especial, mas suas características míticas não chegam a desequilibrar o personagem. Devem ser construídos como um Illimani. Porém, é estritamente regional, ligado ao seu lugar de origem.

REGIÕES DE NOVA CASTELA

Na maioria dos casos, as regiões correspondem a uma ou duas corregedorias (unidade política na qual o Vice-Reino é dividido). No final de cada descrição se encontra o centro político ao qual a região está vinculada. As regiões estão divididas de acordo com os aspectos geográficos e sua importância para a colônia.

Lima

Grande desnível entre o mar e as montanhas. As cordilheiras se elevam a quase 30 km do mar. Conta com grande número de ilhas e recifes. A Ilha de San Lorenzo é a mais extensa e alcança 300 m de altura. O litoral está nublado quase todo o ano. Quando se sobe as montanhas, a temperatura aumenta, pois, as nuvens diminuem. A garoa é a única forma de chuva.

Política: Corregedoria de Callao e Real Audiência de Lima.

Altiplano

Relevo plano a 3.850m de altura. Região de alpacas, guanacos e vicunhas. É cercada por montes nevados que se erguem num gigantesco semi-círculo. O altiplano é coberto por capinzais e pastagens, que às vezes se perdem na imensidão sem apresentar uma única árvore. É cortada por rios de curso lentíssimo que deságuam no Titicaca. Há outros importantes lagos na região.

Titicaca: sua maior profundidade é de 270m, a maior largura é de 78 km e o maior comprimento de 176 km. A largura média é de

50 km. É um lago de água doce que varia em torno dos 11°C. A transparência é notável e pode ser observada até os 10m de profundidade. Grandes extensões de *totorales* nas margens, que se erguem até uma altura de 4 metros. Com a totora, os índios fazem suas balsas, casas, alimentos, além de muitos morarem em ilhas flutuantes formadas pelas plantas. Muitas aves e peixes. Além dessas ilhas flutuantes, há cerca de 36 ilhas. O lago é dividido em duas partes por um estreitamento de 1 km. Nele deságuam 40 rios.

Política: Corregedoria de Puno.

Arequipa

Enorme região de planícies desérticas cercada pelo Círculo de Fogo e cruzada por rios profundos. O rio Ocoña, mais caudaloso, cruza a região num fundo canyon, sem deixar margens para o cultivo. Grandes dunas de areia se estendem até o mar. Região de minério. O rio Colca, estreito e caudaloso, também percorre montes escarpados e rochosos, num desfiladeiro de 3 mil metros. O vento sobe o desfiladeiro com tanta velocidade que às vezes não é possível ficar de pé. Em certos pontos, os condores se reúnem para aproveitar a corrente de ar ascendente.

Política: Corregedoria de Arequipa.

Arica

Terra árida e vulcânica cortada por vales. A água é aproveitada até a última gota. No inverno, a região é coberta pela neblina do mar. Possui as mais hostis e estéreis

montanhas da colônia. Por outro lado, a temperatura não é tão elevada como faz parecer. A costa recebe constantemente um vento fresco e acolhedor, tornando o clima bastante agradável.

Política: Corregedoria de Tacna.

Cajamarca

Riqueza de pastos e solos férteis, mas muito pouco explorada economicamente pelos castelhanos. Região bem provida de rios, ponta de lança das principais expedições à selva. Já não existem punas, a altitude média é um pouco mais baixa do que no resto da cordilheira. Clima menos seco, com bosques, palmeiras, orquídeas e hortências. Duas cataratas com mais de 100m de altura. Fauna muito rica.

Política: Corregedoria de Cajamarca.

Chachapoya

A região é caracterizada pela vertente da selva. As áreas mais altas estão livres das constantes inundações e pragas de insetos das áreas baixas. Região muito pouco habitada, por onde circulam tribos indígenas que não se submeteram aos incas e nem aos castelhanos, embora algumas aceitem o contato com franciscanos e jesuítas. Sobressai-se a Cordilheira do Condor, habitada pelos Jívaros. Região repleta de pinguços. A partir daí se estende a selva, repleta de missões jesuíticas e franciscanas ao longo dos principais rios da floresta. O Amazonas varia de largura entre 4 km e 6 km, chegando a alcançar 240m de profundidade. Em época de cheia, chega a alargar 8 km. Também é área de grandes conflitos entre os bandeirantes lusitanos e os exploradores e missionários castelhanos.

Política: Corregedoria de San Juan de La Frontera.

Huamanga

Formada por altos e frios montes, punas cercadas por cactos gigantes, onde se abrem, de vez em quando, pequenos oásis. É um verdadeiro labirinto de montanhas, de relevo caótico e vilas miseráveis. Região de abismos, picos, punas e rios profundos. Cultivo de trigo e quinua. Região de mineração.

Política: Corregedoria de Ayacucho.

Huaylas

Junto à costa desértica se ergue a Cordilheira Negra, íngreme, de poucos rios, pouca neve e picos rochosos. Altitude máxima de 5 mil metros. É cortada pelo rio Santa num talho de 500 m de profundidade. Descendo a Cordilheira Negra, se chega em Huaylas, um grande vale banhado pelo rio Santa, que corre paralelo à costa. Uma paisagem campestre emoldurada pela grandiosidade da Cordilheira Branca, campos floridos, lagos azuis, habitada por camponeses. Numerosos bosques, clima temperado e agradável. Além da agricultura, vive-se da caça de veados, perdizes e vizcachas, e da pesca de trutas.

Atravessando Huaylas, se encontra a Cordilheira Branca, onde se encontram os mais altos picos de Nova Castela. É formada por majestosos picos nevados, extensas geleiras e várias lagoas. A região é forte inspiração para mitos e lendas. São picos que se aproximam dos 7 mil metros. Nos lagos, às vezes se encontram blocos de gelo flutuando. A água é cristalina e as rochas submersas brilham com o sol. Há mais de 200 lagos, a maioria de origem glacial e mal represados.

Política: Corregedoria de Huaraz.

Huancavelica

Encerrada entre altas montanhas, a região é de paisagens desoladas, punas desertas varridas pelo vento, onde vivem os criadores de alpaca e os mineiros de Vilarica de Oropesa. O relevo acidentado é cortado por rios que correm por vales estreitos e profundos. Há mais de vinte lagos, que tornam a pesca mais abundante que a caça. Destaca-se o lago de Choclococha, a 4.600m, com 15km de extensão e 14m de profundidade.

Política: Corregedoria de Oropesa.

Junín

Região central da Cordilheira do Sol. Vales férteis e pampas. A cidade de Junín fica às margens do lago Chinchaicocha, o segundo maior da colônia, com mais de 20km de extensão e 15km de largura e a 4 mil metros de altitude. Grande parte de suas margens são pantanosas e cobertas por vegetação. O lago é pouco profundo. É uma das regiões mais belas da colônia, com criação de lhamas, lagos extensos, abruptos abismos e as punas repletas de vicunhas. Pouco mais ao norte, encontra-se a zona mineira de Pasco. Mais a leste se inicia a vertente da selva.

Política: Corregedoria de Junín e Corregedoria de Pasco.

Lambayeque

Extensas planícies que sofrem com a falta de irrigação. Não são desertos, mas despovoados cobertos por bosques de olmos, árvore importante pela lenha. Os rios praticamente não chegam até o mar, mas mesmo assim há inundações. É a maior concentração de escravos negros da colônia. Mais ao sul,

grandes areias no deserto costeiro e pampas férteis, mas atormentadas pelas secas, onde floresceu a cultura mochica e chimú. Muitos pescadores na costa, deixando o mar pontilhado pelos *caballitos de totora*.

Política: Corregedoria de Zaña e Corregedoria de Trujillo.

Nazca

Região árida onde se encontra a Península de Paracas. Conhecida pelo seu deserto rochoso coberto por uma fina camada de pó vermelho. Possui a maior duna do mundo.

Política: Corregedoria de Ica.

Piúra

Costa acidentada, com pontas, cabos, baías e penínsulas. Território agrícola no vale de dois rios que cortam a região. Ao sul da cidade de Piúra, se encontra o Deserto de Sechura, uma área de 64 mil km², com rios secos e salinas. A região possui áreas impenetráveis, com deserto total num diâmetro de 80km. Também há depressões, chegando a 37 m abaixo do nível do mar. Em épocas de chuvas abundantes (o que é raro), viram lagos tranquilos.

Política: Corregedoria de Piúra.

Potosí

Região árida muito rica em metais preciosos, com o prolongamento do relevo vulcânico de Arica. Ao Sul, se encontra uma extensa área de salinas, um deserto de sal com cerca de 150 km de diâmetro.

Política: Corregedoria de Potosí.

As terras mais férteis da costa. O rio Tumbes é o único navegável da costa, que deságua formando um intrincado labirinto de ilhas e monótonos manguezais. Plantações de algodão, arroz, frutas. A fauna, muito rica, por vezes se assemelha à da selva. Região de densos bosques.

Política: Corregedoria de Tumbes.

Ucayali

Região de floresta e da selva alta, com áreas ainda inexploradas. Povoada por várias tribos indígenas. Algumas delas mantiveram contato com os incas. Região explorada por missionários, mas em menor escala, pois seus rios não são inteiramente navegáveis. Apesar da temperatura variar entre 38° e 40°C, por influência da cordilheira pode chegar a quase 0°C, matando milhares de animais.

Política: sob a jurisdição da Audiência de Cusco.

Vale Sagrado

O berço da cultura incaica. Região da Cordilheira do Sol, mas com alguma influência da selva alta. Vales muito férteis e extensamente povoados. Os rios correm por vales profundos, cortando imponentes e verdejantes montanhas.

Política: Audiência de Cusco.

11.1) As cordilheiras

É a área mais característica de Nova Castela. Porém, ao contrário da costa, é composta por áreas bem distintas, tanto para quem caminha da costa rumo à selva, como para quem a percorre no sentido norte-sul. Abrange uma área entre mil e quase sete mil metros de altitude. Entre as diferentes regiões, quatro são

mais características: a vertente da costa ou serra, de declive acentuado, com corredeiras e perigosas gargantas; as *punas*, altiplanos acima dos três mil metros; as grandes montanhas, cobertas de gelo e neve, praticamente inabitada; e a vertente da selva ou selva alta, com rios caudalosos, vegetação abundante e clima mais quente, também pouco habitada.

Serra

Os vales recebem os ventos do oceano e ganham um clima temperado. Na parte mais baixa, entre os mil e dois mil metros, o clima ainda é árido e, ao contrário da costa, com pouca umidade, mas com forte nebulosidade no verão. O contraste entre o dia e a noite, o sol e a sombra, é bastante forte. A temperatura média no verão é de 6°C a 32°C, no inverno é de 2°C a 28°C. Entre os 2 mil e 3.500 metros, as temperaturas diurnas são sempre superiores a 20°C e as noturnas sempre inferiores a 10°C. O ar é seco, com menos oxigênio, onde começam os problemas do homem com a altitude. Os vales se opõem aos altos picos, com desníveis de 500 a mil metros.

Punas

Se encontram entre os 3 mil e 5 mil metros. As punas são áreas quase planas, de ondulações suaves e de extensão variável, com muitos lagos de águas frias e cristalinas, e onde os rios correm tranquilos. As punas são cobertas de gramíneas, onde se destaca o *ichu*. A temperatura máxima está sempre entre 20° e 25°C, e a mínima é sempre inferior a 0°, chegando a -17°C. Acima dos 4 mil metros, o frio é rigoroso, chegando a -24°C durante a noite. Há violentas tempestades elétricas e ventos frequentes, que provocam um ruído peculiar nas folhas de ichu. A transparência do ar é tanta que altera a percepção de distância, fazendo as coisas parecerem estar mais próximas.

À noite, os charcos são congelados, e descongelam durante o dia. Ao passar uma sombra por mais de cinco minutos, a temperatura chega a cair 6°C. Acima dos 4.500m, as cordilheiras são habitadas apenas por pastores de lhamas e alpacas e por mineradores.

Grandes Montanhas

Emergindo das punas estão as grandes montanhas das cordilheiras, com picos que ultrapassam os 5 e 6 mil metros. Apresentam-se como picos isolados ou integrando cadeias de montanhas, geralmente coberto por gelo e neve perpétua. Predominam os grandes vales glaciais, marcados por vertentes abruptas e rochosas, onde a neve não tem como se fixar. Pendentes de gelo provocam desmoronamento e destruição de vilas. As avalanches de neve são bastante comuns. Outro fenômeno comum são os lagos formados por represas naturais. Às vezes a represa se rompe e a água desce montanha abaixo, provocando enchentes. As maiores geleiras alcançam de 12 a 16 km². São pouco espessas, com no máximo 50m de profundidade e várias fendas. A neve cai frequentemente acima dos 4.200m. Abaixo disso, é transitória, derretendo pouco depois que cai. Ao Sul, a maioria dos picos é de origem vulcânica, conhecidos como o Círculo de Fogo. Em Nova Castela há cerca de 500 vulcões, a grande maioria inativa. Alguns ainda lançam cinzas, mas são muito poucos os totalmente ativos. É a região com maior atividade de terremotos, que se fazem sentir por centenas de quilômetros.

Selva Alta

Além de receber influência do clima da selva, mais úmido e quente, é caracterizada pelos *pongos*, estreitamento do rio que

atinge maior profundidade e segue com grande velocidade. Em maiores altitudes, como no Vale Sagrado, as vertentes são abruptas e de grande altura, delimitando os vales, que mais se assemelham com grandes fendas no relevo. Nestes vales é comum o represamento dos rios através de deslizamentos de terra. Com isso, são formados lagos temporários. Quando a represa se rompe, as águas descem com extrema violência arrastando tudo que há pela frente. Os pongos possuem entre 2 e 12 km de extensão, chegando a 60 m de profundidade. Há também várias corredeiras. Das margens sobressaem pontas rochosas que originam redemoinhos, dificultando a navegação e se tornando um perigoso obstáculo. Os rios são menos inclinados que os da costa, mas só se tornam seguramente navegáveis abaixo dos mil metros. Na estação das chuvas, ainda nas cordilheiras, chegam a ficar intransponíveis. Os rios são largos e fundos, variando entre 100 e 300 metros de largura. Quando chegam nos limites da selva, chegam a atingir mais de 1 km. Abaixo dos mil metros já se estende a selva, com relevos de altas colinas, que vão diminuindo à medida que se penetra mais e mais em seus mistérios. Região mais chuvosa de Nova Castela.

11.2) A costa

A costa do Vice-Reino atinge largura máxima de 170 km e mínima de 3 km, seguindo até uma altitude entre 800 e 1.000m. O litoral é pontilhado por uma série de pequenas ilhas rochosas, onde se destaca a Ilha de San Lorenzo, em Callao. De Piúra até as proximidades de Arica, há uma fossa submarina tão profunda quanto a altura das cordilheiras, com mais de 6 mil metros de profundidade.

O mar da costa é de águas bastante frias. Porém, esporadicamente, uma grande corrente de águas quentes penetra na costa, formando grandes massas de nuvens, ocasionando chuvas de pouca intensidade e duração. Já na costa norte, provoca chuvas abundantes. Esta corrente eleva o nível do mar e faz aumentar a temperatura média em 5°C, além de provocar estragos na fauna marinha.

O relevo da costa é ondulado, com colinas baixas, rochosas ou arenosas, cobertas por uma fina camada de pó avermelhado, conhecido como “verniz do deserto”. O deserto toma conta de quase toda costa, excetuando a costa de Tumbes e os vales dos rios. Destes rios, poucos são aqueles que se mantêm durante todo o ano, principalmente no sul. Os rios percorrem vales compridos e estreitos através de fortes declives, só se tornando navegáveis próximos à costa. São rios formados por chuvas e pelo derretimento do gelo. Alguns rios, como o Piúra, perdem suas águas por infiltração e evaporação antes de chegar ao mar. As águas circulam por baixo da superfície, dando vida ao largo de seu leito. Os rios que não duram o ano todo são conhecidos como rios secos. Na costa central e sul há diversas lagoas litorâneas.

No litoral sul, se destaca a península de Paracas, com praias e cavernas rochosas. Abaixo de Paracas, até Arica, encontra-se a Cordilheira da Costa, uma sucessão de montes de até 1.200m, bem próxima ao litoral.

Apesar da aridez da costa e da quase ausência de chuva, é uma área de grande nebulosidade e umidade. Como a água do mar é fria, há pouca evaporação, e as nuvens não atingem uma grande altitude. Quando isso ocorre, os ventos as levam para o alto mar, onde chove intensamente.

Na costa norte, as chuvas são escassas e muito irregulares. Praticamente só chove no verão, sendo o inverno com muita nebulosidade. Na costa central, mais estreita, as nuvens baixas permanecem quase o ano todo, desaparecendo no verão. As chuvas são muito mais escassas. A garoa é a principal característica da região. As temperaturas são mais elevadas à medida que se afasta do litoral. A temperatura média varia entre 16° e 33°C no verão e 6° e 27°C no inverno.

Tumbes, ao norte, é uma área de floresta equatorial, bastante quente e irrigada. O rio Tumbes deságua no mar formando numerosos canais cobertos por quilométricos manguezais.

11.3) Terremotos

Muito comuns no Vice-Reino. Já fazem parte do dia-a-dia. Igrejas totalmente destruídas, cidades arrasadas, centenas de mortes. Só as construções incaicas parecem resistir à fúria da terra.

Em 1552, um vulcão assolou Arequipa e destruiu várias plantações. Depois disso, a construção de prédios foi limitada a 6,5 metros de altura. Em 1582, a cidade virou escombros em segundos. Trinta mortos e trezentas casas destruídas.

Desde sua fundação, ocorreram oito tremores de terra em Lima. Em 1586, um forte tremor em Lima fez cair a torre da catedral, mas houve poucas mortes. O mar avançou quase 300 metros, destruindo o que encontrou. Em 1609, Lima sofreu destruição semelhante à de Arequipa. Em 1619 já havia a preocupação de evitar este tipo de dano, mas nada evitou que um terremoto arruinasse as cidades de Piúra, Chimou e Trujillo. Em 1630 aconteceu um tremor durante uma corrida de touros na Plaza de

Armas, que arruinou diversos edifícios. Além da confusão do tremor, houve a confusão dos touros. Recentemente houve

uma seqüência de fortes tremores em Lima.



ANIMAIS

Albatroz

Habitat: mar.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: pássaro branco, com cauda curta, 1,40m de comprimento e 3m de envergadura. Companheiro constante dos navegantes. Mas, se pousar no navio, é sinal de que ele vai afundar.

Alpaca

Habitat: cordilheiras.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: camelídeo, do porte de um carneiro, mas com o pescoço mais longo e a cabeça mais fina. Os cascos são estreitos, as orelhas largas e pontudas, os olhos grandes e a cauda curta. São criadas por causa da lã, mas não se habituam facilmente à domesticação. Têm entre 80 e 90cm de altura e pesam entre 80 e 110 kg. Vivem em regiões de até 5 mil metros de altitude. É tímida e se assusta fácil. Prefere andar em rebanhos. A gestação dura quase um ano. Há cruzamentos entre as alpacas, as lhamas e as vicunhas. A alpaca é a que mais tem lã.

Anhinga

Habitat: rios e lagos da selva alta.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: ave de pescoço longo, cauda longa e esverdeada e o resto pardo com penas

brancas. Bico fino e pontiagudo. Ao nadar, com o corpo submerso, parece uma cobra.

Anta (Sachavaca)

Habitat: selva.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: mamífero que mede 1m de altura e 2m de comprimento, pêlo pardacento, pesa cerca de 250 kg, e possui um pescoço curto, arqueado, com uma pequena crina. Tem movimentos ágeis e velozes. Possui uma tromba de até 17cm que funciona como a do elefante. É uma excelente nadadora, capaz de atravessar rios largos e corredeiras. Na água, busca alimento, defende-se dos inimigos e se livra de parasitas. Audição e olfato apurados, mas visão fraca. Ela também se defende correndo pela mata cerrada, onde um jaguar não pode se manter sobre o seu lombo. Por onde passa, acaba formando trilhas que sempre levam aos rios, e que podem ser identificadas por rastreadores experientes.

Forma de ataque: não é um ataque, mas pode atropelar alguém na corrida, fazendo 1d6 + 1 de dano impactante.

Anta-dos-Montes (Pinchaque)

Habitat: grandes montanhas e selva alta.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: mamífero que mede 1m de altura e pesa 200kg. Tem o pescoço um pouco mais comprido que o da anta, uma pequena crina, uma tromba de 17cm e o corpo coberto por uma fina penugem escura.

Aranhas Venenosas

Habitat: vários.

Comportamento: neutro.

Descrição: são aranhas realmente capazes de causar dano no ser humano. As principais são a Viúva-Negra (que faz 2 pontos de dano), a Tarântula (que faz 3 pontos de dano e pode provocar necrose nos tecidos) e a Aranha-Armadeira (que faz 2 pontos de dano e provoca convulsões e espasmos dolorosos, podendo causar a morte por paralisia cardíaca).

Arraia-pintada

Habitat: rios calmos

Comportamento: neutro

Descrição: raia de água doce, com 35cm de comprimento (fora a cauda) e 60cm de largura, cor amarelo-pardacenta ou negra malhada de branco. A cauda termina em um ferrão serrilhado que expelle uma substância tóxica e produz graves ferimentos que geralmente gangrenam e podem ser fatais se não forem bem medicados. Vive nos baixios arenosos ou lodosos dos grandes rios da Floresta de Santa Cruz e do Pantanal.

Aullador

Habitat: bosques de Tumbes.

Comportamento: hostil.

Descrição: macaco de 60cm de altura e o mesmo de cauda. Possui grito agudo e potente.

Baleias

Habitat: mar.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamíferos aquáticos de grande porte, de 10 a 35m de comprimento. Possui nadadeiras laterais e, a maioria, nadadeira dorsal. A Baleia-Azul, a maior da região, tem velocidade média entre 15 e 22 km/h, podendo alcançar 50 km/h de velocidade máxima, e pesa 150 toneladas. Algumas chegam a possuir dentes, como o Cachalote e a Orca.

A Orca é carnívora, variando entre 6 e 10m de comprimento. Extremamente voraz, não hesita em atacar até mesmo as baleias mais lentas. Seu corpo é negro com duas manchas negras arredondadas. Suas presas são os peixes, os leões e lobos marinhos, os pingüins, os golfinhos e os tubarões. Geralmente é indiferente ao homem.

Forma de ataque: usa sua massa corporal para arrebentar os cascos dos navios ou provocar ondas. Os danos provocados são extremamente variáveis. Já a mordida de uma Orca pode provocar 3d6 + 6 de dano.

Cachorro do mato

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: é um cachorro de médio porte e coloração pardo-acinzentada. Possui cauda e orelhas que lembram os de uma raposa.

Forma de ataque: ataca em bandos de 2d6 animais, circundando e mordendo.

Caititu (Sajino)

Habitat: selva, bosques de Piúra e Tumbes.

Comportamento: neutro.

Descrição: porco selvagem, menor que um Queixada, com 90cm de comprimento e 35cm de altura. Cor pardo-acizentado com uma faixa branca no peito. Vive em bandos. Sua carne é saborosa.

Camanay

Habitat: mar.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: aves adaptadas ao mar, podendo pousar na água. Plumagem clara, com as pontas das asas escuras. É uma ave guanera.

Capivara

Habitat: vários

Comportamento: inofensivo

Descrição: maior roedor do mundo. Mamífero de pêlos pardos, de 1 metro de comprimento e 60 cm de altura, focinho curto e orelhas minúsculas. A água é seu principal refúgio quando perseguido.

Caranguejeira

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: aranha peluda de 25cm de comprimento que vive sob troncos e pedras e caça suas presas à noite. Sua picada é venenosa, mas não é mortal.

Cascavel

Habitat: campos

Comportamento: neutro

Descrição: cobra cinzenta que tem a cauda terminada em guizo. Atinge 1,80m de comprimento. Seu veneno é muito ativo e ocasiona ação geral violenta (principalmente sobre o sistema nervoso), paralisias e perturbações visuais, embora a dor local seja pouco pronunciada. É mortal.

Chinchilla

Habitat: puna.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: coelhos de longas caudas recobertas por um pêlo longo e fino. Tem cerca de 30cm de comprimento, sem a cauda. A carne é boa.

Coelho-do-mato

Habitat: Tumbes, grandes montanhas e florestas.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: coelho de cor amarelo-pardo, 35cm de corpo e sem cauda. Salta com as patas traseiras e não cava galerias no solo

Cóndor (Condor)

Habitat: costa oeste, mar, serra, punas e grandes montanhas.

Comportamento: neutro.

Descrição: grande ave de rapina, com mais de 1m de altura e 3m de envergadura. Pesa cerca de 12 kg. A plumagem é negra com reflexos azulados, com exceção de um círculo de penas

brancas na base do pescoço, que é nu. Suas garras são fortes para pegar animais de pequeno porte.

Coral

Habitat: florestas.

Comportamento: neutro.

Descrição: cobras pequenas, entre 60 e 80cm, cujo corpo possui anéis vermelhos, pretos e amarelos. São sempre perigosas. Seu veneno é mortal, produzindo dor intensa no local da picada, diarreia, lacrimejamento, perturbações visuais e motora e falta de ar. Têm hábitos noturnos.

Forma de ataque: morde repetidamente a vítima (2 pontos de dano) para injetar grande quantidade de veneno em seu organismo (1d6 + 2 de dano por dia).

Crocodilo

Habitat: rios de Tumbes.

Comportamento: hostil.

Descrição: réptil com cerca de 3m de comprimento. Mandíbulas compridas e fortes, assim como a cauda.

Forma de ataque: ataca suas vítimas de preferência na água, mas não é lento fora dela. Suas presas fazem 1d6 + 3 de dano, enquanto as rabadas podem fazer 1d6 + 2 de dano impactante.

Cutia (Aguti)

Habitat: florestas.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: roedor de tamanho médio, 40cm de altura e 60cm de comprimento, pelo curto e avermelhado, com rajadas brancas na lateral.

Boa corredora.

Cuy (Cobaia)

Habitat: cordilheiras.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: espécie de porquinho-da-Índia, com 30 cm de comprimento, cauda bastante curta e cabeça grande, orelhas pequenas e patas curtas. Pêlo pardo-escuro. Animal doméstico dos incas.

Doninha (Mangujo)

Habitat: selva.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: mamífero de corpo delgado, patas curtas, 20cm de comprimento e mau-cheiro. Alimenta-se de roedores e aves. Muito curiosa e de instinto assassino.

Forma de ataque: morde feroz e traiçoeiramente (2 de dano).

Ema (Ñandu)

Habitat: campos, cerrados e punas.

Comportamento: neutro.

Descrição: ave cinzenta, de 1,30m de altura, pernas compridas e que se alimenta de pequenos animais e grãos. Velocíssima.

Forma de ataque: quando foge, arremessa areia e pedra contra o seu perseguidor.

Escorpião

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: aracnídeo que possui pinças e uma longa cauda que termina num ferrão com o qual inocula veneno em suas vítimas. Mede cerca de 15cm.

Falcões

Habitat: serra.

Comportamento: neutro.

Descrição: aves caçadoras, de excelente visão e audição, velozes, com garras fortes e pontiagudas. Hábitos diurnos. Vivem mais de 50 anos. O Falcão Peregrino é o mais competente dos caçadores. Em seu mergulho, chega a atingir 300 km/h.

Forma de ataque: plana bem alto, observando a região. Ao avistar a caça, cai num mergulho veloz e preciso, pegando a presa com suas garras.

Flamingo

Habitat: lagos das punas.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: ave de bico fino e comprido, pernas compridas e plumagem rosa, com cerca de 1,20m de altura.

Furão

Habitat: costa de Piúra e Tumbes, selva e grandes montanhas.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero de corpo esbelto, membros curtos, cabeça larga, orelhas curtas e arredondadas e focinho grande. As patas são nuas e as unhas, não retráteis, são especialmente adequadas para trepar em

árvores. Tem cerca de 55cm de comprimento e 20cm de cauda. É carnívoro.

Gambá (Muca)

Habitat: costa, serra, bosques da serra, selva e grandes montanhas.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: mamífero de pêlo amarelado, mede de 70 a 90cm, sendo que metade é cauda. Tem polegar opositor nas patas traseiras, o que lhe permite segurar-se nos galhos. Cauda preênsil. Muito ágil no solo e nas árvores, e hábitos noturnos. Além do mau-cheiro, usa como defesa a capacidade de se fingir de morto, simulando uma rigidez cadavérica.

Gato do Mato

Habitat: serra, costa de Piúra, puna, grandes montanhas e selva alta.

Comportamento: hostil.

Descrição: gato da cor da onça, entre 50 e 60 cm de comprimento (sem a cauda).

Forma de ataque: ataca com as garras (1d6 de dano) e as presas (1d6 + 1 de dano), tendo dois ataques por rodada.

Golfinho (Delfin)

Habitat: mar.

Comportamento: amistoso.

Descrição: mamífero aquático, rapidíssimo, chegando até 50 km/h. Adora brincar e seguir embarcações. Muito inteligente. Os marinheiros o consideram sinal de boa sorte. Mede cerca de 2,50m. Pêlo cinza. Há também os golfinhos negros, que chegam a 5m.

Guácharo

Habitat: cavernas da selva alta.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: ave rara que mora em cavernas e tem hábitos semelhantes aos morcegos. Também vive em colônia e possui radar, além dos hábitos noturnos.

Guanaco

Habitat: cordilheiras, até 4 mil metros.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: camelídeo semelhante à lhama, com o mesmo peso e altura e a mesma função para o homem: fornecer carne e transporte. Animal selvagem, pois tanto os castelhanos como os índios dão preferência à lhama. O guanaco é mais antigo, habitando todas as cordilheiras até o extremo sul, e deu origem à lhama e à alpaca.

Guanay

Habitat: mar.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: ave marinha, excelente pescadora, muito fácil de treinar. Ave guanera.

Harpia

Habitat: florestas

Comportamento: neutro

Descrição: ave de rapina de coloração branca e cinzenta que alcança 2m de envergadura. Quando se irrita, as penas de sua nuca se levantam formando um “cocar”.

Iguana

Habitat: florestas, bosques quentes.

Comportamento: neutro

Descrição: grande lagarto de garras pontudas, língua áspera, cauda potente e dorso ornado por uma crista espinhosa. Mede mais que 1m de comprimento.

Jacaré

Habitat: rios e charcos

Comportamento: hostil

Descrição: réptil que possui mandíbulas de forma triangular, corpo comprido e cauda, tendo normalmente de 3 à 4m.

Forma de ataque: tentará virar a canoa dando-lhe rabadas. Todos a bordo deverão fazer um teste de destreza. Aqueles que falharem cairão na água. O jacaré ataca suas vítimas dentro d'água com suas mandíbulas e cauda. Portanto, em uma rodada ele pode efetuar dois ataques: um com a cauda e outro com as mandíbulas.

Jagatirica (Ocelote)

Habitat: costa de Piúra e Tumbes, selva.

Comportamento: hostil.

Descrição: felino semelhante à onça, mas não mede mais de 85cm de comprimento, com mais 60cm de cauda. Apesar da aparência, nunca é mansa. Hábitos noturnos.

Forma de ataque: usa as garras (1d6 + 2 de dano) e as presas (1d6 + 2 de dano), com dois ataques por rodada.

Jararaca

Habitat: florestas e campos

Comportamento: neutro

Descrição: cobra de coloração esverdeada, atingindo até 2m de comprimento.

Forma de ataque: a jararaca oculta-se na vegetação rasteira ou nos galhos das árvores para atacar de surpresa suas vítimas. Seu veneno ocasiona dores locais, dormência que se irradia pelo corpo, inchação, temperatura baixa, vômitos, suores frios, sonolência, hemorragias e morte.

Jibóia (Colambo)

Habitat: bosques de Piúra e Tumbes.

Comportamento: neutro.

Descrição: cobra de 3 a 5m de comprimento e cor parda, com grandes manchas claras e escuras por todo o corpo.

Forma de ataque: ataca envolvendo e esmagando suas presas (1d6 – 3 de dano por rodada).

Leão-Marinho

Habitat: mar, ilhas e rochas costeiras de águas frias.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero de pêlo pardo-escuro, de 3,5m de comprimento, carnívoro. Come peixes e polvos e vive em grandes colônias.

Forma de ataque: dá dentadas (1d6 + 1 de dano).

Llama (Lhama)

Habitat: cordilheiras e costa oeste.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: camelídeo, mede entre 1,10 e 1,20m de altura, pesa entre 85 e 180 kg e fica de 4 a 5 dias sem beber, com alta resistência à seca. Bebem até água salgada. As extremidades das patas são acolchoadas e terminam em unhas. Podem ter cor branca, escura, castanha ou mista. Criada como fonte de carne e animal de carga. É utilizada mais para carga. Caminha entre 20 e 27 km, com velocidade média de 2,7 km/h, que cai de acordo com a carga. Seu limite de carga varia entre 40 e 60 kg. Em distâncias curtas e caminhos menos acidentados, pode aumentar para 70 kg. Por isso, não costuma ser utilizada como montaria. Uma lhama mais robusta pode levar uma carga maior. À noite, não pastam nem caminham, sendo as viagens de no máximo 12h. Em cativeiro, vivem desde o nível do mar até os 6.500m de altitude, mas o habitat natural se encontra entre os 2.300 e 4.500m, com temperaturas de até -15°C.

Forma de ataque: quando irritada, cospe alimento semi-digerido em seu inimigo. Não faz dano, mas é bastante desagradável.

Lobo Guará

Habitat: bosques, banhados e campos

Comportamento: neutro

Descrição: pequeno lobo de pernas altas e esguias, cabeça alongada e orelhas grandes, eretas e abertas para frente. Seu pêlo é pardo e avermelhado e as patas são negras. Vive isolado, é tímido e ataca pequenas aves. Insaciável e velocíssimo (sobe rapidamente as encostas, mas é curiosamente lento nas descidas). Apesar de geralmente fugir da presença humana, os índios o consideram um

animal feroz, contando que ele atrai as vítimas emitindo um grito quase humano.

Lobo-Marinho

Habitat: mar, ilhas e rochas costeiras.

Comportamento: neutro.

Descrição: confunde-se com o leão-marinho (ver neste capítulo), com as mesmas características e hábitos alimentares. Com a diferença que o lobo-marinho não recusa um bom pingüim.

Forma de ataque: dá dentadas (1d6 + 1 de dano).

Lontra (Nutria)

Habitat: costa de Piúra e Tumbes, e vertente da selva.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero alongado e achatado, de patas curtas e palmadas, medindo 80cm de comprimento e 40cm de cauda. Excelentes nadadoras e mergulhadoras de rios, com hábitos noturnos, constroem habitações confortáveis com duas entradas. Pele sólida e brilhante. Carnívora.

Macaco-Barrigudo (Choro)

Habitat: selva.

Comportamento: neutro.

Descrição: macaco de pêlo escuro, denso e lanoso, cabeça redonda e barriga grande. Possui 60cm de corpo e uma cauda longa e preênsil. Vive na mata em grupos reduzidos ou em casal.

Macaco-da-noite (Musmuqui)

Habitat: selva.

Comportamento: neutro.

Descrição: macaco de hábitos noturnos. Mede 35cm de corpo e 50cm de cauda não preênsil. Tem três listras escuras na testa e sobrancelhas brancas. As orelhas são curtas e cobertas de pêlo. Os olhos grandes enxergam mal durante o dia. De dia, dorme o tempo todo. É um hábil caçador.

Marmosa

Habitat: costa oeste e serra.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: marsupial de pele castanha, hábitos noturnos e que vive em árvores, parecido com um rato. Tem 30cm de corpo e 30cm de cauda.

Morcegos

Habitat: todos.

Comportamento: neutro ou hostil.

Descrição: mamíferos voadores que vivem permanentemente em cavernas. Também costumam abrigar-se em celeiros, sótãos de casas, galerias, sob as pontes, entre rochas ou em buracos nos troncos e nos muros. Têm dificuldade de adaptação à mudança de temperatura. Geralmente possuem uma visão deficiente e se movimentam através de um radar. Há vários tipos de morcegos:

- *Insetívoros:* capturam suas presas (os insetos) em pleno vôo. Geralmente são pequenos e com asas e patas largas. De vôo lento, mas ágil, muda bruscamente de direção

na perseguição da vítima. Tem o radar bastante desenvolvido. Percorrem grandes distâncias para comer. Costumam voar em bandos, mais parecendo uma nuvem escura.

- *Frugívoros*: se alimentam de frutas, dotados de lábios grossos e de língua áspera e comprida, com a qual raspam a casca das frutas. São grandes, possuem boa visão, com o radar menos desenvolvido, e excelente olfato.

- *Polinívoros*: se alimentam do pólen das flores. São pequenos (25cm de envergadura), com focinho afilado e língua muito comprida. Seu vôo é lento e sem a agilidade dos insetívoros.

- *Carnívoros*: comem peixes, pequenos mamíferos, pássaros, lagartos e rãs, como o Morcego-Pescador (só come peixes), que possui poderosas patas traseiras para agarrar os peixes em seus vôos rasantes (que acham com o sonar), e o Vampiro-Espectral, o maior morcego da Terra de Santa Cruz, com 70cm de envergadura e 23cm de comprimento. Apesar do nome, o Vampiro-Espectral é carnívoro. Fica agarrado em troncos ou paredões observando a área. Quando ataca, pega na cabeça.

- *Hematófagos*: sugam o sangue de outros animais através de uma pequena incisão na pele, feita, geralmente, durante o sono da vítima. O Morcego-Vampiro (Vampiro-de-Azara) se aproxima silenciosamente da caça, pousando no chão. Se desloca com incrível agilidade, pulando como uma rã, correndo como um rato e andando como um macaco. A ferida que produz é tão pequena e tão delicadamente infligida que o animal nem percebe. Prefere animais domésticos, mas não despreza o homem. Vive cerca de 13 anos. Sua mordida pode provocar a Raiva.

Forma de ataque: mordendo, podem provocar de 2 a 3 pontos de dano, dependendo do tamanho. A mordida dos hematófagos não produz dano, mas causa 1d6 pontos de Fadiga.

Onça (Jaguar)

Habitat: costa de Piúra e Tumbes, e florestas.

Comportamento: hostil.

Descrição: felino de grande porte, com 1,50m de comprimento, 60cm de cauda e 80cm de altura. Cor amarela com manchas negras por todo o corpo. Vive até os 20 anos. Sempre ligada à água, são exímias nadadoras. Podem atravessar um rio largo com relativa facilidade. A onça se alimenta de bichos que vão na água beber ou que vivem dentro dela, pois também são grandes pescadoras. Podem passar horas pacientemente à espera de um bom peixe, que pega com uma única patada. É o maior e o mais feroz felino da Terra de Santa Cruz. Apesar de ser maior que a Suçuarana, elas evitam o confronto, havendo respeito mútuo. Existe a variação da Onça- negra, de pêlos negros e aveludados (também pintada, mas cujo contraste só pode ser visto de perto), que só habita terras lusitanas.

Forma de ataque: ataca com suas garras (1d6 + 4 de dano) e presas (1d6 + 4 de dano), fazendo dois ataques por rodada.

Ouriço-Cacheiro (Cashishigre)

Habitat: selva.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero de pêlo castanho, oculto por numerosos espinhos bem mais longos que o pêlo. Tem no máximo 60cm de comprimento, sendo um animal lerdo e inofensivo, se não fossem os espinhos. É

vegetariano e de hábitos noturnos. Sobem em árvores.

Forma de ataque: na verdade, forma de defesa. Com a aproximação do perigo, não foge. Eriça os espinhos e aguarda, se tornando quase intocável. Uma vez no corpo de outros animais, seus espinhos são difíceis de serem extraídos, além de poderem penetrar ainda mais na carne. Cada espinho faz de 1 a 2 pontos de dano.

Paca (Majaz)

Habitat: selva.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: roedor de pêlo castanho, tamanho médio e que busca refúgio nos rios. Come grãos e frutos.

Pacarana

Habitat: selva.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: roedor de 70cm de comprimento, 20cm de cauda e 15kg de peso. Mora em grandes tocas que cava no chão ou em cavidades naturais. Come frutas e possui o pêlo cinza-escuro com rajadas brancas na lateral.

Pássaros

Habitat: vários.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: vários pássaros habitam o Novo Mundo, que podem ajudar ao mestre do jogo na ambientação: gaviões, corujas, garças, socó, carpinteiros, periquitos, martins-

pescadores, beija-flores, pombas (palomas), rolinhas (tortolitas), cascabelitas, patos, gansos, perus, perdizes (em abundância), sabiás, araras e andorinhas (golondrinas), entre outros.

Peixes

Habitat: rios, lagos e mar.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: diversos tipos de peixes podem ser encontrados, como o Pirarucu (Paiche), o maior peixe de água doce do mundo, medindo cerca de 2,50m, podendo chegar a 4m, e é encontrado na região amazônica, servindo de alimento para as tribos da selva. Há também Dourado, Anchova, Corvina, Robalo, Bagre, Barbudo, Guavina, Peixe-Voador, Peixe-Espada e Atum, entre outros.

Pelicano

Habitat: mar.

Comportamento: neutro.

Descrição: pescador imbatível, competente no vôo, nado e mergulho. Recolhe a presa dentro de uma bolsa abaixo do bico. Ágil e gracioso, voa em esquadrilha. Detesta ser perturbado. Tem plumagem branca e mede 1,50m de altura.

Pingüim

Habitat: mar frio.

Comportamento: neutro.

Descrição: aves médias, entre 50 e 70cm, com asas rígidas, que não se dobram. Não voam, nadam, podendo atingir 20 km/h. vivem em colônias. São aves guaneras.

Piranha

Habitat: rios e lagos

Comportamento: muito hostil

Descrição: peixe de água doce que possui dentes poderosos e uma voracidade assustadora se sentir o odor de sangue dentro d'água.

Forma de ataque: ataca em bandos de 3d6 + 2 piranhas na primeira rodada. Nas três rodadas seguintes chegarão mais 1d6 de piranhas por rodada.

Quati (Cashuna)

Habitat: selva.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero que vive nas árvores em bandos de dez ou vinte. Pêlo cinza-amarelado, arruivado no ventre, com manchas pretas ou cinzentas na face. Patas pretas. De 40 a 60cm de comprimento, e cauda de 55cm. Gosta de bebida alcoólica.

Queixada (Huangana)

Habitat: florestas.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: porco selvagem peludo, com presas salientes, cor pardacenta e maior que um metro de comprimento. Vive em bandos de 20 a 30.

Forma de ataque: atacam em manadas, derrubando e atacando suas vítimas com suas presas (1d6 de dano).

Raposa (Zorro)

Habitat: costa oeste, serra e puna.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero semelhante a um cachorro de focinho pontudo, rosto e orelhas mais largas e cauda mais peluda. Mais lento na corrida. Extremamente prudente e de sentidos aguçados, com hábitos furtivos e solitários. Cava uma toca engenhosa, com duas saídas e longas galerias que chegam a 20m.

Forma de ataque: pode morder (3 de dano).

Ratão do Banhado

Habitat: charcos

Comportamento: neutro

Descrição: rato de coloração castanha medindo de 45 à 55cm, possuindo membranas entre os dedos das patas traseiras.

Forma de ataque: ataca em bandos de 1d6 + 3 ratos por rodada até um número máximo de 35 ratos. Atacam mordendo seus oponentes.

Ratos

Habitat: vários.

Comportamento: neutro.

Descrição: roedores de pequeno porte, de diversos tamanhos e tipos. Costumam viver em bandos. Transmitem diversas doenças.

Forma de ataque: atacam em grupo (a critério do mestre), mordendo seus oponentes (1 a 3 pontos de dano cada, dependendo do tamanho).

Sacha Acchu (Cachorro das Montanhas)

Habitat: cordilheiras.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: mamífero de tamanho semelhante ao de uma raposa, com patas mais curtas e orelhas menores. Pêlo cinza-escuro, espesso e curto. Se move de modo parecido com os felinos, com muita agilidade. Anda em manadas de até 550 indivíduos, soltos, selvagens e famintos. Mais feroz que a onça, mata por matar e destruir, mesmo sem fome. Atacam com estratégia.

Forma de ataque: morde insistentemente (1d6 de dano).

Sapo venenoso

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: sapo preto com manchas de cores vivas. Não ataca, mas produz um líquido venenoso que fica armazenado em glândulas nas suas costas que é liberado se o sapo for comprimido. Os índios usam o veneno desse sapo para tornar suas flechas mais mortais.

Suçarana (Puma)

Habitat: costa, serra, vertente da selva, puna e grandes montanhas.

Comportamento: hostil.

Descrição: felino um pouco inferior em tamanho à onça, com 1,20m de comprimento, 60cm de cauda e 65cm de altura. Pêlo castanho claro. Ela come praticamente qualquer coisa e de qualquer tamanho, e mata mais do que precisa. No momento em que pega a presa, lambe o sangue da vítima e come

só um pedaço de carne. Tem enorme facilidade de subir em árvores. Suas garras não são muito longas, por isso não se agarra nos troncos, subindo em saltos. Pode saltar para o chão de alturas de até 15m, e dá saltos de 6m de extensão. Possui hábitos noturnos. Os machos possuem territórios que chegam a atingir 65 km de área. Os machos se toleram e se evitam, podendo um atravessar, e somente atravessar, o território do outro.

Forma de ataque: usa garras (1d6 + 3 de dano) e presas (1d6 + 3 de dano), com dois ataques por rodada.

Sucuri

Habitat: rios e charcos

Comportamento: hostil

Descrição: cobra que atinge de 10 a 11m de comprimento e 23cm de diâmetro, de coloração pardo-esverdeada e manchas negras pelo corpo.

Forma de ataque: envolve a vítima quebrando-lhe os ossos para depois engolir-la.

Surucucu (Shushupe)

Habitat: vertente da selva.

Comportamento: hostil.

Descrição: cobra que mede cerca de 3m de comprimento, de força extraordinária e veneno violentíssimo, capaz de matar suas vítimas em poucos dias. Cor amarela com grandes manchas pretas losangulares.

Forma de ataque: sua mordida faz 4 pontos de dano e seu veneno 1d6 + 3 por dia.

Tamanduás

Habitat: vertente da selva, bosques de Piúra e Tumbes.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: mamíferos desdentados que se alimentam de formigas e cupins. Medem de 1m a 2m de comprimento. Possuem longas e potentes garras que usam para escavar a terra. Como defesa, tomam uma postura agressiva tão convincente que podem assustar um jaguar.

Tartarugas

Habitat: mar, rios e lagos.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: excessivamente lentas na terra e ágeis na água. O corpo é protegido por um duplo revestimento ósseo.

Taruca

Habitat: puna.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: cervo de porte médio (50 kg), pêlo claro e chifres em forquilha. Vive em locais de difícil acesso.

Tatu (Carachupa)

Habitat: vertente da selva.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: mamífero com costas e rabo coberto de placas ósseas, orelhas estreitas e compridas, e 1m de comprimento no máximo. Com suas patas curtas e fortes, escavam túneis e galerias. Atravessam facilmente pequenos rios, caminhando no fundo sem respirar. Se o

rio é largo, enchem os pulmões de ar e nadam semi-imersos. Hábitos noturnos.

Urso de Óculos

Habitat: bosques da serra e vertente da selva (áreas mais altas)

Comportamento: neutro.

Descrição: grande mamífero, mas não passa de 1,80m de altura, com peso médio de 70kg, podendo chegar ao dobro. Sua cor varia entre o marrom-escuro e o preto, com um círculo branco ao redor dos olhos. Preferencialmente vegetariano, podendo atacar vicunhas e veados. Também pode ser encontrado nas grandes montanhas, embora não viva nesta região. Geralmente amistoso, mas quando assustado pode se irritar e se tornar perigoso. Bom olfato e péssima visão.

Forma de ataque: um abraço urso (1d6 + 4 de dano por rodada) ou uma patada de efeito (1d6 + 5 de dano) pode ser mortal.

Urubu (Gallinazo)

Habitat: costa, mar e vertente da selva.

Comportamento: neutro.

Descrição: plumagem negra, assim como a cabeça nua. O bico não é forte e o formato das garras não é apropriado para pegar presas. Carniceiro. Há a lenda que quem atirar no Gallinazo terá sua arma partida.

Urubu-Caçador (Cameronero)

Habitat: costa, mar e serra.

Comportamento: neutro

Descrição: ave de cabeça nua e cor de rosa até o pescoço. O resto tem plumagem preta e cinza. Tem 70cm de altura e 2m de envergadura.

Urutu

Habitat: florestas

Comportamento: hostil

Descrição: cobra venenosa que alcança cerca de 1,40m de comprimento. Tem colorido castanho-pardecente e às vezes apresenta um desenho em forma de cruz na cabeça. Seu veneno é mortal, de efeito semelhante ao da jararaca.

Veados

Habitat: costa, serra, bosques das punas e vertente da selva.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: ruminante de pêlo pardacento, com ou sem chifres, que chega a altura de um metro e 1,50m de comprimento. Os maiores chegam a pesar 25 kg. Vivem em bandos e gostam de tomar banho. Os chifres são curvados para frente e bifurcados. Já os da selva vivem isolados e têm o chifre curto. Os chifres são temporais: crescem, caem e voltam a crescer.

Víboras

Habitat: costa oeste, selva e desertos da serra.

Comportamento: hostil.

Descrição: são diversos tipos de cobras extremamente venenosas, como a Jergón, Jergón de Costa, Jergón Terciopelo, Víbora, Flamón e Macanche.

Forma de ataque: sua mordida faz 3 pontos de dano e o veneno 1d6 + 3 por dia.

Vicuña (Vicunha)

Habitat: punas.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: é o mais baixo dos camelídeos das cordilheiras, entre 70 e 80cm de altura, e peso entre 35 e 110 kg. Tem cor de canela, que mimetiza com a paisagem das punas. Assim como os outros camelídeos, é herbívora. Sua lã também é preciosa, mas não há criação de vicuña, pois elas são nervosas e assustadas, tendo na velocidade sua principal defesa. Correm cerca de 45 km/h. Andam em bandos com mais de 20 indivíduos.

Vizcacha

Habitat: serra e puna.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: tipo de coelho, com pêlos longos e cinza, bem maior que a chinchilla (ver neste capítulo), principalmente a cauda. Hábitos diurnos, vivem em áreas rochosas, em tocas subterrâneas que minam o solo a tal ponto que a região pode desmoronar.

Zorrino

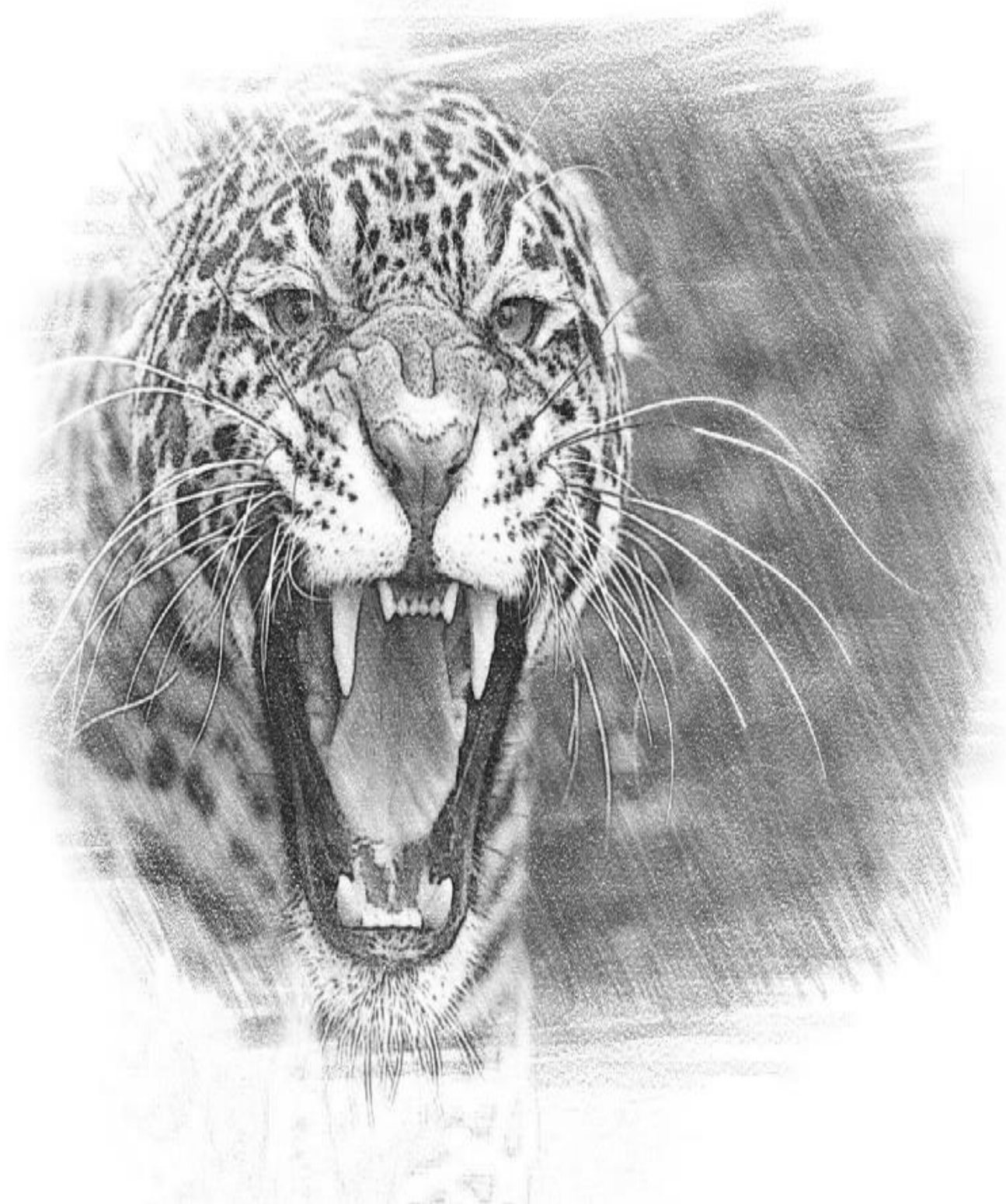
Habitat: costa oeste, puna, serra e grandes montanhas.

Comportamento: neutro.

Descrição: mamífero carnívoro, cor pardacenta com uma mancha branca. Mede menos que 50cm e a cauda não chega a 15cm. Hábitos noturnos.

Forma de ataque: Possui glândula de mau-cheiro, que expela um jato de até 3m cujo cheiro chega até 800m. Se cai no olho, na

boca ou no nariz, arde e queima (3 pontos de dano) durante algum tempo (1d6 + 4 rodadas), o suficiente para o animal fugir.



ERVAS, DOENÇAS E VENENOS

• Doenças comuns

São curáveis tanto com *Medicina* quanto com *Ervas e plantas*, demorando pouco ou mais tempo, dependendo da gravidade. Da mesma forma funciona o encanto *Cura*, precisando de 5 ou 10 pontos para resolver o problema, de acordo com a situação.

• Doenças especiais

Chagas

Habitat: diversos.

Transmissão: insetos e bactérias (falta de higiene corporal), ambos desconhecidos.

Incubação: 1 dia.

Descrição: chagas são ferimentos gangrenosos, erupções de pele, que vão se espalhando pelo corpo a partir de um foco original.

Efeito: 1° ao 3° dia – coceira e surgimento das chagas, fazendo 2 de dano por dia. 4° dia em diante – a chaga começa a se espalhar e pode se tornar contagiosa, com 40% de chances de contágio, fazendo 4 de dano por dia.

Tratamento: *Medicina* recupera a Resistência, mas só elimina a doença até o terceiro dia. *Ervas e plantas* também é uma tarefa normal, e será efetiva em qualquer período da doença. Em ambos os casos, as marcas demoram 1d6 semanas para desaparecer.

Cura extermina a doença com o custo de 10 pontos. Para acelerar o desaparecimento das marcas, poderá ser usado mais poder mágico (5 pontos para cada dia a menos).

Doença do Sono

Habitat: charcos e pântanos.

Transmissão: insetos (fato desconhecido).

Incubação: 1d6 dias.

Descrição: nos primeiros dias, febre alta e torpor. Depois, causa a inconsciência acompanhada de surtos de delírio, e finalmente a morte.

Efeito: 1° e 2° dia – torpor, todas as ações difíceis. 3° dia até 2 semanas – inconsciência. Morte.

Tratamento: *Medicina* apenas recupera a Resistência. *Ervas e plantas* é uma tarefa difícil, mas cura a doença. As ervas necessárias são bem conhecidas pelos pajés das tribos da selva e por alguns feiticeiros incas. O personagem volta a si após um dia de tratamento. O custo de *Cura* é de 10 pontos.

Histoplasmose

Habitat: cavernas.

Transmissão: fungos (fato desconhecido).

Incubação: até 1 dia.

Descrição: infecção respiratória. Tosse, febre e anemia. Lesões no pulmão, tubo digestivo, rins e fígado. Pode levar à morte.

Efeito: 1d6 de dano na primeira semana, todas as ações difíceis. A partir daí 1d6 + 3 de dano, todas as ações quase impossíveis.

Tratamento: *Medicina* apenas recupera a Resistência. Como a doença não é necessariamente mortal, pode ser o suficiente. *Ervas e plantas* recupera a Resistência e a Fadiga. Com tratamento contínuo, elimina a doença. *Cura* elimina a doença com o custo de 10 pontos.

Maldição de Viracocha

Habitat: tumbas e templos fechados há anos.

Transmissão: desconhecida.

Incubação: 1d6 dias.

Descrição: enfermidade que pode levar à morte ou a uma agonia sem fim. Causa mal-estar, sangrias no nariz e doenças misteriosas como surtos de delírios ou de loucura intercalados com sono profundo ou um estado de saúde aparentemente normal.

Há o boato de que se trata de uma maldição imposta pelos deuses incas aos profanadores das tumbas e dos templos sagrados. Já a Igreja, sem conseguir provar essa teoria através de seus encantos, acredita ser apenas uma poderosa e terrível doença provocada por gases venenosos.

Efeito: o doente atinge estado grave já no primeiro dia. 1d6 de dano, quando aplicável. Da mesma forma, as ações se tornam difíceis.

Tratamento: *Medicina* e *Ervas e plantas* não funcionam, apenas no alívio do mal-estar e da sangria nasal. *Cura* resolve o problema apenas temporariamente, dando um dia de paz a cada 20 pontos gastos. Segundo os boatos, apenas o Sumo-sacerdote do Sol poderia saber a cura da doença.

Raiva

Habitat: diversos.

Transmissão: mordida de animais contaminados (cão, gato, rato e morcego, principalmente).

Incubação: 2d6 dias.

Descrição: febre e dores de cabeça, seguidas de aversão a líquidos, vômitos e dificuldade respiratória. Com o tempo, o doente passa a ter convulsões alternadas com paralisias. O quadro piora com acessos de furor, agitação e salivação, através da qual a doença pode ser detectada nos animais. A agressividade chega ao ponto do doente se arranhar e se morder. Leva à morte.

Efeito: 1° e 2° dia – febre e dor de cabeça. 3° ao 5° dia – aversão a líquidos e vômitos. 2 de dano por dia. Todas as ações difíceis. 6° ao 9° dia – convulsões, paralisias, ataques de fúria. 10° ao 15° dia – agravamento do quadro. 1d6 + 3 de dano. Morte.

Tratamento: *Medicina* e *Ervas e plantas* apenas recuperam a Resistência, mas se tornam difíceis após o quinto dia, e quase impossíveis depois do décimo. Só *Cura* funciona, com o custo de 10 pontos.

Soroche

Habitat: montanhas, acima dos 3.000m.

Descrição: é o mal de altura, ocasionado pela pressão baixa e a escassez de oxigênio. Atinge apenas aqueles que vivem em altitudes inferiores. O personagem sente náuseas, extremo cansaço, falta de ar, dores de cabeça e um mal-estar que aumenta em um nível de dificuldade todas as suas ações. A situação piora sempre que o personagem for obrigado a fazer um pouco mais de esforço.

Um teste difícil de Resistência pode fazer com que o personagem consiga fazer uma ação com sua dificuldade normal. Em ações que exijam um esforço maior, ou em situações em que o personagem já esteja esgotado, este teste será quase impossível.

O corpo do personagem se acostumará com a altitude em 1 semana. Neste período, o valor máximo da Fadiga será a metade.

Tratamento: enquanto o corpo não se adapta, o melhor remédio é o descanso e um chá de coca nas refeições (ou coca mascada). *Medicina e Cura* não aumentarão a quantidade de oxigênio e nem aumentarão a pressão atmosférica, sendo úteis apenas para amenizar os efeitos do mal de altura.

Variola

Habitat: variado, principalmente cidades e aldeias.

Transmissão: virose contagiosa.

Incubação: ½ dia.

Descrição: doença infecciosa, extremamente contagiosa e epidêmica, chegando a matar entre 800 mil a 2 milhões de pessoas quando ocorre uma epidemia.

Nos primeiros quatro dias, ocorre calafrio, febre elevada, dores de cabeça e lombares, vômitos e algumas convulsões ou delírios. Então começam as erupções, que seguem até o décimo dia. Surgem manchas vermelhas na pele que logo se transformam em pústulas. Depois do décimo dia, as pústulas secam, formando crostas, e caem, deixando marcas indelévelas. Durante o período da doença (15 dias), o doente pode ter infecção pulmonar, cegueira e invasão de sistema

nervoso. Cerca de 40% dos doentes morrem, se normalmente medicados.

Efeito: 1° ao 4° dia – ações difíceis e 1d6 + 2 de dano por dia. 5° ao 10° dia – ações difíceis e 1d6 + 4 de dano por dia. 11° ao 15° dia – 1d6 de dano. Todo dia é necessário fazer um teste de Resistência. Se falhar, o dano será dobrado.

Tratamento: *Medicina e Ervas e plantas* apenas recuperam a Resistência, dando alguma chance ao doente de sobreviver. As marcas permanecem.

Cura elimina a doença com o custo de 25 pontos. A remoção das marcas vai custar um total de 100 pontos, podendo ser distribuídos ao longo dos dias.

• Venenos

Uma vez envenenado, em 1d6 rodadas todas as ações do personagem são consideradas difíceis. Se atingir os olhos, o personagem ficará cego, além de sentir uma terrível dor. Após 1d6 + 1 horas, a vítima fica incapacitada de agir.

O dano provocado pelo veneno não se resume ao momento do envenenamento, continuando a provocar dano até que a vítima seja curada ou morta.

1° dia – dano x 1

2° dia – dano x 2

3° dia – dano x 3

Quanto à Fadiga, o valor fica reduzido à metade. Enquanto estiver sofrendo os efeitos do veneno, o personagem não recupera os pontos de Resistência por noite, apenas através de tratamento.

As exceções são os venenos leves, que fazem dano apenas na hora do envenenamento (veneno de sapo comum), e os venenos de ação rápida (aqueles usados em traições e assassinatos).

Tratamento

Ervas e plantas anula o efeito do veneno e cura o personagem, que leva um dia para se restabelecer. Se for identificado o tipo de veneno, a tarefa será normal; caso contrário, será difícil. A habilidade *Medicina* servirá apenas para recuperar a Resistência e prolongar a vida do personagem. *Cura* será efetivo com 10 pontos de custo. Há métodos mais radicais, e às vezes necessários, como a mutilação imediata da parte do corpo por onde o veneno penetrou.

Veneno de cobra

Os danos das cobras venenosas seguem rigorosamente o dano padrão. A diferença se encontra apenas em alguns efeitos colaterais.

Veneno de sapo

O veneno dos sapos são os melhores para se colocar em armas, o que é feito pelas tribos da selva. O veneno dos sapos venenosos age normalmente, como o das cobras. Já os venenos dos sapos comuns fazem apenas o dano do primeiro dia, não sendo mortal.

Veneno de aranha

A picada de aranha venenosa só faz dano na hora. O resto é uma série de efeitos colaterais que podem ou não trazer conseqüências graves à vítima. Ao contrário dos outros venenos, ele não incapacitará o personagem.

O veneno dessas aranhas costuma provocar espasmos dolorosos e convulsões que podem

deixar o personagem fora de ação por até 4 dias. No caso da Aranha-Armadeira, poderá provocar paralisia cardíaca, mas só se houver falha no teste de Resistência. Já a Tarântula provoca necrose nos tecidos. Se não for tratado, trará sérias complicações.

Curare

Veneno produzido pelos índios, bastante eficaz. Possui efeito paralisante e pode provocar a morte por paralisia respiratória. Fora isso, age como a maioria dos venenos. Uma vez por dia, independente do dano, o jogador deverá fazer um teste de Sorte para saber se a paralisia não provocará a morte prematura do personagem. O curare não faz efeito se ingerido, apenas quando injetado.

Venenos em geral

São aqueles venenos há muito usados pelas civilizações do Velho Mundo, seja em assassinatos ou em execução de prisioneiros, sempre mortais. Costumam não demorar para fazerem efeito.

Lista de Venenos: dano

Aranha-Armadeira: 2 pontos

Cobra Coral: 1d6 + 2 por dia

Curare: 1d6 + 2 por dia

Sapo comum: 1d6 pontos

Sapo venenoso: 1d6 + 1 por dia

Tarântula: 3 pontos

Víboras: 1d6 + 3 por dia

Viúva-Negra: 2 pontos

PARTE V
TAHUANTINSUYO –
O IMPÉRIO DO SOL

CAP. 1

HISTÓRIA DO IMPÉRIO DO SOL

Apesar de possuírem uma agricultura altamente desenvolvida, as tribos serranas permaneciam em guerra constante. O objetivo era a obtenção de novos campos de cultivo e controle da água, pois necessitavam satisfazer uma população cada vez mais crescente. Volta e meia um grupo se sobressaía, mas todos tinham tradições e armas semelhantes. O desequilíbrio surgiu quando os incas derrotaram os vizinhos chancas, um século antes da chegada dos castelhanos. Império do Sol é o nome dado no jogo, mas os incas chamavam o seu império de **Tahuantinsuyo** (Quatro Regiões Unidas).

A origem dos incas é tão envolta em mitos e lendas que é difícil precisar qual que mais se aproxima da verdade. Muitos padres e intelectuais castelhanos tentaram em vão traçar uma linha histórica segura. Quanto mais ao passado se caminha, mais fantástica e pouco provável a história se torna.

O Mito dos Irmãos Ayar

Quatro irmãos de origem sobrenatural e suas respectivas mulheres-irmãs surgiram às margens do Lago Titicaca, de onde iniciaram sua peregrinação, enviados pelo Deus Sol com o objetivo de criar um povoado e ensinar ao povo das cordilheiras seus preceitos e leis. Eram eles: Ayar Manco (também conhecido como Manco Cápac), Ayar Auca, Ayar Uchu e Ayar Cachi. Eram elas: Mama Ocllo, Mama Guaco, Mama Ipacura e Mama Raua. Manco trazia consigo um falcão de nome **Inti**, venerado por todos e que lhe dava conselhos e poder. O objetivo era caminharem até uma região onde pudessem fincar na terra uma

barra de ouro, sem que para isso fosse necessário qualquer esforço. Esta terra seria Cusco, capital do Tahuantinsuyo. Todo o percurso demorou anos, pois às vezes permaneciam num local por muito tempo. E assim ia aumentando o número de índios que os acompanhavam.

Ayar Cachi, poderoso e valente, era muito hábil com sua funda mágica, capaz de abrir vales e rasgar montanhas. Preocupados com o seu crescente poder, seus irmãos convenceram-no a voltar para a caverna de onde partiram para buscar algumas sementes especiais. Com ele foi o índio Tambochacay, instruído pelos irmãos Ayar para encerrar Cachi na caverna assim que nela entrasse. Como não estava com sua funda na ocasião, não conseguiu sair da armadilha. Porém, amaldiçoou Tambochacay, que acabou se transformando numa estátua de pedra. Desta forma, ninguém jamais soube como Tambochacay conseguiu que Cachi entrasse na caverna sem sua funda e onde ela se encontrava, perdida para sempre.

Manco se tornou o chefe dos incas e Ayar Uchu, o líder religioso. Enquanto efetuavam uma de suas longas paradas, Ayar Auca decidiu prosseguir. Acreditando ter encontrado a terra sagrada, voou até o lugar (de difícil acesso), mas foi transformado em pedra assim que tocou o solo mágico da montanha cuja localização é até hoje desconhecida.

Numa difícil passagem durante a viagem, Ayar Uchu ficou preso num deslizamento de pedras e não foi possível salvá-lo.

Para preservar sua memória, foi erguido um templo no local, o *Huanacauri*. Mais tarde, finalmente encontram a terra sagrada. Uma série de lutas se seguiu contra os povoados locais. Mama Guaco se destacou nestes conflitos como uma feroz guerreira, brandindo sua temível boleadeira.

Manco Cápac fundou Cusco, se tornando o primeiro Inca, supostamente em 1200 d.C. Casou-se com sua irmã Mama Ocllo. Seu falcão, Inti, foi herdado por seus sucessores até Inca Yupanqui.

Sinchi Roca

Filho de Manco, iniciou seu governo em 1230, limitado à região de Cusco. Nasceu durante a peregrinação dos irmãos Ayar.

Lloque Yupanqui

Começou seu governo em 1260. Conquistou alguns territórios vizinhos, mas nada significativo.

Mayta Cápac

Segundo as lendas, nasceu com três meses de gestação. Limitou-se a manter o que os incas haviam conquistado até então.

Cápac Yupanqui

Começou seu governo em 1320. Foi o primeiro a sair dos limites cusquenhos, conquistando terras um pouco mais afastadas.

Inca Roca

Começou seu governo em 1350. A partir de Inca Roca é que os chefes incas passam a se destacar do resto da família. Cusco cresce e é desenvolvido o sistema de água encanada. Ocorrem várias conquistas vizinhas.

Yahuar Huaca

Tornou-se Inca em 1380. Seu nome significa “Chora Sangue”, pois, quando foi raptado na infância, seus olhos derramaram gotas de sangue. Acabou se casando com a filha de seus raptadores. Conquistou alguns povoados e enfrentou rebeliões internas.

Hatun Topa

Tornou-se Inca em 1410. Acabou com todas as revoltas. Foi o primeiro Inca a ter ambições imperialistas. Na decisiva guerra contra os *chancas*, que definiu o destino dos povos serranos, não conseguiu evitar, devido à idade, que seus inimigos invadissem Cusco. Teve que abdicar.

Inca Yupanqui

O mais importante inca depois de Manco Cápac. Fundou o Tahuantinsuyo. Tornou-se Inca em 1438. Quando seu pai, Hatun Topa, abandonou Cusco, Yupanqui decidiu ficar para defendê-la. Acabou expulsando os invasores. Depois, persegue e derrota os *chancas* com a ajuda sobrenatural dos *Pururaucas*. Seu pai tinha abdicado em nome de seu irmão Urco, mas Yupanqui toma o poder com o apoio do exército e passa a se chamar **Pachacuti**, o Transformador do Mundo. Ao Sul, dominou os aymarás. Com o filho Topa Inca, subjugou todas as tribos serranas até o Equador. Organizou uma expedição marítima onde descobriu ilhas com muito ouro e habitada por negros. Topa Inca, que chefiou a expedição, foi acompanhado por Antarquí, um grande bruxo que diziam ter a capacidade de voar. A viagem durou quase um ano, com mais de 20 mil soldados em balsas. Retornando a Cusco, conquistou o reino Chimou.

Topa Inca

Tornou-se Inca em 1471. Conquistou quase toda a cordilheira oriental e algumas áreas da terra dos Araucos (e também tiveram problemas com eles). Aprofundou a organização imperial criada por seu pai. Organizou expedições à selva.

Huayna Cápac

Tornou-se Inca em 1493. Viu-se às voltas com inúmeras revoltas. Conseguiu manter o Império através de sangrentos castigos. Mandou degolar 15 mil índios que se recusaram a depor sua rebeldia, mesmo depois de vencidos. Consolidou algumas conquistas no extremo norte do Império. Na cordilheira oriental, as fronteiras foram ameaçadas por um ataque de índios de origem Maoári, acompanhados por alguns castelhanos vindos do Sul (que ignoravam as ações dos conquistadores castelhanos que chegavam pelo Norte e desconheciam a verdadeira riqueza da região), mas foram abatidos pelas forças imperiais. Morreu em 1525,

possivelmente de varíola. Durante o seu governo, desagradou a elite sacerdotal de Cusco ao se ausentar por muito tempo da cidade sagrada. Este fato foi importante para a guerra que se seguiu.

Huáscar x Atahuallpa

A luta pelo poder durou até as vésperas da conquista. Huayna deixou vários filhos, mas apenas estes dois disputaram o trono. Huáscar era o encarregado do governo em Cusco enquanto seu pai viajava com Atahuallpa. Antes de morrer, escolheu Ninan Cuyuch como seu herdeiro. Mas Cuyuch morreu da mesma doença que o pai antes de receber a notícia. Então, Huáscar se tornou Inca em Cusco, enquanto Atahuallpa reivindicava o trono através do prestígio que tinha entre os militares. Atahuallpa ganhou a luta, matou a família de Huáscar e o prendeu. Enquanto viajava para Cajamarca para se tornar Inca, foi capturado pelos castelhanos. Da prisão, mandou matar Huáscar.



TAHUANTINSUYO

O **Tahuantinsuyo** ou Império do Sol (como chamado pelos conquistadores) no seu auge, que coincidiu com a chegada dos castelhanos, se estendeu do Equador até o Sul, cessando sua expansão no confronto com os Araucos e com as tribos da selva, a leste. Sua população atingiu cerca de 10 milhões.

O Império era dividido em quatro regiões (*suyo*), que por sua vez eram divididas em províncias (*huamani*), respeitando o máximo possível as antigas fronteiras entre as diferentes culturas que o compõem. As províncias eram divididas em setores (*sayo*), que eram integrados por um número variável de *Ayllu* (comunidade). Os membros do ayllu eram donos de um determinado território (*marca*), dentro do qual cada chefe de família (*purej*) recebia um lote de terra (*topu*) para seu sustento e de sua família. O topu variava de acordo com a qualidade da terra e o tamanho da família. A produção era separada da seguinte forma: um terço para a subsistência e dois terços para o Estado.

O *curaca* era o chefe do ayllu. A capital do setor era sede dos armazéns estatais, do Templo do Sol e da *Acllahuasi* (para onde iam as Escolhidas ou *Aclla*, futuras sacerdotisas, concubinas ou esposas de aliados). O governador do sayo era o *Tocricoc*. O governador de toda a região (suyo) era o *Apu*, junto com um conselho imperial formado pelos governadores das províncias (huamani), os *Suyuyoc-Apu*. Este sistema era vertical e centralizado, cujo topo era o Inca, de vontade absoluta.

Ayllu

Comunidade composta de várias famílias cujos membros são de alguma forma parentes. Uma espécie de clã. São unidos por uma genealogia mítica, remontam sua origem a um ou vários antepassados remotos, sempre de origem sobrenatural, provenientes de uma caverna, lago, montanha, animal etc. Uma parte do território é de propriedade privada, os *topu*, e o resto é comum ao ayllu e explorada de forma coletiva. É um costume que existe desde muito antes do Império e resiste ainda durante o Vice-Reino, apesar de ter sido severamente afetado com a política das reduções indígenas.

Conquistas

Para expandir seus domínios, os incas aplicaram muitas vezes a persuasão e a diplomacia. Só quando esta era rechaçada ou em casos de nações rebeldes é que descarregavam seu poderio, causando sangrentas carnificinas. Mesmo depois de terminada a guerra, caso esta tenha sido difícil, executavam matanças.

Na tentativa diplomática, enviavam mensageiros que diziam querer tê-los como parentes e aliados. Enviavam presentes aos curacas e os tratavam com grande consideração. Os antigos chefes seguiam em seus postos ao lado de novos funcionários indicados pelo Inca. Impunham seu sistema de produção e de tributo. Não saqueavam nem arruinavam o território vencido e ainda ajudavam em seu desenvolvimento. Quando necessário, deslocavam gente da região para outra distante e substituíam por incas. Impunham seu idioma e suas crenças religiosas. Diziam que trabalhavam por

mandato divino. Propagavam sua fé e ritos, erguendo nos principais centros um Templo do Sol e uma Acllahuasi. Para avisar sobre as rebeliões, além dos mensageiros (*chasqui*), eram acesas fogueiras no alto das montanhas. Quando o mensageiro chegava, o exército já estava reunido.

Exército

Todo adulto ou índio tributário era potencialmente um soldado, recrutado quando preciso. As lutas geralmente eram em épocas que os campos requeriam menor atividade. Havia também um núcleo de soldados permanentes. Os chefes se colocavam na primeira fila, mas, se um caísse, poderia provocar pânico na tropa e conseqüente debandada. As mulheres dos combatentes acompanhavam seus maridos nas campanhas, mas não nos combates. Fora o tamanho, era poderoso também por sua organização e disciplina.

As armas eram iguais entre as tribos da costa e das cordilheiras. Os soldados se vestiam normalmente. Os oficiais levavam uma espécie de elmo de madeira coroadado com plumas. O exercício da guerra não era um ofício exclusivo aos homens, embora predominante, havendo esporadicamente na história do Império algumas mulheres de destaque. Os rebanhos de lhamas marchavam junto às tropas cerca de 20 km por dia.

A formação do exército era geralmente dividida em três partes, comandadas por dois chefes cada. Havia fundeiros (que atacam com a funda), arqueiros, portadores de *macana* e clava. Não faltavam instrumentos musicais como tambores, trombetas feitas de grandes caracóis marinhos e flautas. As batalhas eram em campo aberto.

Primeiro atacavam com as fundas (*huaraca*), arremessando pedras do tamanho de ovos ao soar das trombetas. Depois a luta corpo a corpo. A arma preferida não era o arco e flecha; os incas não o usavam por tradição, preferindo o combate direto ou a funda. Destacavam-se as *macanas* (porretes) e as clavas com pontas estreladas de pedra ou de metal; e os machados de combate, confeccionados com cobre, ouro ou prata.

Depois avançavam os lanceiros, com lanças pequenas de ponta de madeira ou de metal, que apoiavam sobre o braço esquerdo, que era coberto com uma grossa manta sobre a qual ajustavam a arma. Para a defesa pessoal, usavam pequenos escudos com franjas que reproduzem o emblema principal dos incas; elmo de madeira; e às vezes se protegiam com mantas de algodão acolchoadas. Em algumas regiões se pintava o rosto para aterrorizar o inimigo. Cantavam e gritavam ao atacar. Lutavam com as duas mãos.

Alguns prisioneiros eram levados a Cusco para serem humilhados nas celebrações de vitória. Alguns, o Inca pisava. Outros eram sacrificados ou reduzidos a Yana-Cuna. As mulheres eram feitas Yana-Cuna ou destinadas a concubinas. Os restos anatômicos do inimigo viravam instrumentos (a pele para tambores e ossos para flautas). O crânio se usava como cálice para beber o triunfo. Com os dentes eram feitos colares.

Colonização e Desenvolvimento

Os incas se preocupavam com o desenvolvimento dos povos conquistados e possíveis catástrofes naturais. Ensinavam técnicas de cultivo e urbanização e provia a região necessitada de recursos. Em caso de seca ou outros desastres, eram socorridos com os produtos do governo. Na falta de gado,

mandavam tantas cabeças quanto necessário, e com instruções de como multiplicar o rebanho.

Estabeleciam seu culto e seus ritos em todo o Império, bem ao lado dos deuses locais, cujo culto não se proibia. A divindade do Sol era elemento central. As línguas locais também não eram proibidas, mas para os cargos públicos se dava preferência a quem falava *quechua* (a língua original dos incas). Geralmente, o chefe local era mantido junto com novos funcionários nomeados pelo Inca. Os obedientes eram recompensados com mulheres e objetos. Os filhos iam para Cusco aprender os costumes, língua e religião dos incas.

Grandes caminhos foram construídos, estabelecendo um gigantesco sistema viário. Pontes suspensas, túneis e escadarias lavradas nos penhascos. Por eles transitavam as tropas.

De trecho em trecho havia *tambos* para descanso e provisões, cuja manutenção estava a cargo da população local.

Chasqui: corredores mensageiros, colocavam-se a cada 3 km nos caminhos, onde prestavam guarda contínua. Geralmente baseados nos *tambos*. Serviam exclusivamente aos interesses do Império.

Mitmac: grupos de pessoas ou famílias a quem se ordenava mudar para viver em províncias distantes. Aplicado em províncias rebeldes ou de possível rebeldia. Recebiam concessões que os liberavam provisoriamente de certos serviços. Também havia os *mitmac* por privilégio, incas que iam para a cidade conquistada com a missão de ajudar a estabelecer o Império.



A SOCIEDADE INCAICA

Inca

O grande chefe, originário da família Ayar. Os súditos acatavam com submissão suas ordens. Os que o rodeavam demonstravam reverência e humildade. Era conduzido numa liteira (uma espécie de trono carregado pelos servos). Ao passar, um grupo se antecipava limpando o caminho.

Vestia o *cumpi*, feito de finas telas de tapeçaria, usava um tocado e um cetro imperial, o *Topa Tauri*. O Inca casava com uma mulher apenas, a *Coya*, mas lhe era permitido ter várias concubinas. Da Coya devia nascer o Inca herdeiro, mas isso nem sempre era seguido à risca. No fim, levava vantagem o mais preparado para assumir o governo. O governo era centralizado. Os filhos dos Incas eram educados para terem absoluto auto-controle, para demonstrarem uma inquebrantável impassibilidade. Todo Inca devia manter uma aura de intocabilidade. Os descendentes do Inca deviam conservar a múmia do governante falecido e preservar sua memória através de cantigas, pinturas e histórias. Saíam com as múmias às ruas durante as festas, cercadas de luxo, chegando até mesmo a manter influência política depois da morte.

Nobreza

Auto-suficiência, consciência de classe predestinada a governar. Vestem-se suntuosamente, exibem suas insígnias familiares e usam as *orejeras*, adornos esféricos de cana pendurados na orelha. Quando os castelhanos conquistaram o

Império, chamaram os nobres incas de *Orejones*. Usavam cabelo curto (sinal de nobreza). A eles era permitida a poligamia.

No Império do Sol ou se nascia nobre ou campesino. Nem o casamento poderia mudar isso. Os casos eram raros, geralmente ligados a heróis e grandes feitos, na maioria militares. Os homens foram criados em classes separadas, portanto, os nobres assim o são por direito divino.

O povo acreditava que o Inca era semidivino, filho do Sol. Portanto, no Tahuantinsuyo não havia luta de classes, apenas rebeliões étnicas, ou seja, lutas entre os incas e os povos conquistados. A nobreza era dividida entre nobreza governante e nobreza sacerdotal.

Nobreza governante: composta pela família do Inca e seus descendentes, incluindo a Coya. Também mereciam certo privilégio os incas nascidos em Cusco e nas cidades próximas, compondo os cargos políticos subalternos em qualquer parte do Império. A nobreza de cada cultura assimilada ao Império era respeitada e mantida, desde que não tenham se mostrado rebeldes. E ainda aqueles que se destacaram militarmente ou em grandes obras arquitetônicas.

Nobreza sacerdotal: assegurava o poder político por meio de uma doutrina rígida e inquestionável. Responsáveis pelos altos cargos religiosos. *Huillac-Omo*, o sacerdote principal, deveria ser o irmão ou tio do Inca. Os demais eram responsáveis pelos templos e lugares sagrados.

Aclla ou Escolhidas

Grupo especial vinculado parcialmente à classe sacerdotal. As jovens escolhidas eram selecionadas periodicamente por funcionários nas diversas aldeias do Império. As meninas eram escolhidas pela sua beleza aos 12 anos, em sua maioria filhas de curacas. iam para um convento (*acllahuasi*), onde aprendiam a tecer, cozinhar, fiar e atender outras ocupações destinadas à nobreza. A maior parte o Inca entregava como esposa ou concubina a nobres e valorosos guerreiros, a quem também era permitida a poligamia. Também eram utilizadas em alianças políticas. Fora as filhas e irmãs do Inca, que desfrutavam de uma situação privilegiada, as demais acllas significavam para o Império força de trabalho para a fabricação de tecidos, preparação de bebidas para as festas religiosas e para cumprir com a reciprocidade, quando se necessitava de esposas para os senhores com quem o Inca desejava consagrar-se. Apenas um pequeno grupo permanecia para sempre na *acllahuasi*, cuja missão era instruir as noviças, administrar o convento e servir de sacerdotisas no culto ao Sol. As acllas perdiam qualquer ligação com seu lugar de origem e gozavam de um status mais elevado que a maioria do povo.

Os Honoráveis

Não eram nobres, mas possuíam uma habilidade especial. Eram os arquitetos, ceramistas, artesãos, mercadores e pequenos funcionários. Superiores aos agricultores, uma espécie de classe média. Os artesãos não podiam trocar de ofício nem servir o exército. Podiam ser autônomos ou estatais.

Mercadores: basicamente originários da costa, onde era uma profissão normal. Na serra, as famílias estavam acostumadas a satisfazer suas necessidades mediante o

próprio trabalho. A existência de mercadores na costa era devido ao clima desértico, à impossibilidade de uma região produzir um determinado produto. Eles serviam de contato com os povos distantes. Havia uma casta de mercadores.

O Povo

São os camponeses. Como não havia dinheiro, o tributo era pago com trabalho, normalmente agrícola. A única recompensa era a segurança de subsistência em épocas de seca, garantida pelo tributo pago durante o ano.

Purej: chefe de família. Cultivava a terra destinada à subsistência de sua família e cultivava a parcela destinada ao Estado.

Os Pescadores

No mesmo nível dos agricultores, mas pertenciam a uma classe distinta. As praias não eram abertas, pertenciam ao ayllu. Este costume persistiu um bom tempo durante a Colônia. Não possuíam terras de cultivo, viviam em povoados à margem das aldeias e só casavam entre si. A divisão com os agricultores era acentuada. Mantinham com eles estreita relação, mas tinham seus próprios curacas. No litoral norte se usava como transporte balsas de troncos de árvores. Na costa central, os *caballitos de totora*. No Sul, peles de lobo-marinho. Na costa ainda havia os salineiros, que tinham uma ocupação exclusiva e especializada.

Yana-Cuna

Classe hereditária de servos muito próxima à escravidão. Não podiam passar de um senhor a outro. Só o Inca podia fazê-lo. Serviam em tarefas domésticas ou cultivavam a terra de seus senhores. Acompanhavam o exército como carregadores. Não pagavam tributo e não eram incluídos nas estatísticas. Não faziam trabalho

social, pois o produto era exclusivo do seu senhor. Todo integrante de um ayllu poderia, por castigo, ser reduzido a yana-cuna por vontade do Inca. Não se pode chamá-los de escravos, pois tinham categorias complexas.

No final do Império, havia até curacas yana ou funcionários do Império. Enquanto os mitmac mantinham seus laços de origem, os yana perdiam toda a comunicação com seu ayllu.



COSTUMES INCAICOS

Família

Os casais eram normalmente do mesmo ayllu, formados através de pacto matrimonial. O pretendente devia prestar serviços aos pais da noiva durante o *servinacuy* (quando o rapaz tem que se mostrar a altura do compromisso), recompensando-os com parte de seu trabalho. O *servinacuy* ainda persiste na colônia, mas é reprovado pela Igreja, que tenta dar um fim a este costume.

A família era monogâmica e o homem podia matar a mulher surpreendida em flagrante adultério. Ainda que timidamente, havia prostituição e liberdades especiais durante as festas. A relação com os filhos era rígida e austera, com respeito irrestrito. Os anciões mereciam o respeito dos adultos. A viúva tinha que arrastar o luto por dois anos. A separação era algo raro. A mulher preparava a comida, ajudava nos momentos de maior necessidade nas colheitas e cultivo da terra e na educação das crianças, e fiava até mesmo andando. Era considerada uma subordinada. A mãe era dispensada do trabalho até os filhos fazerem cinco anos.

Idade e Atribuições

Não se usava a idade biológica, mas sim a capacidade física e de trabalho. As crianças ajudavam em pequenas tarefas, como fazer plumagem, transportar água, caçar pássaros, colher flores e plantas. As meninas aprendiam a tecer. Os adolescentes eram aprendizes e serviam à comunidade, guardando o gado e vigiando as plantações. As jovens estavam em época de casar, e também podiam ser

escolhidas para as Acllahuasi. Os jovens ajudavam os guerreiros, serviam de pastores ou mensageiros. Os homens adultos eram soldados e trabalhadores. As mulheres teciam e também faziam todo tipo de trabalho. Os mais velhos sempre procuravam ser úteis à sociedade, de acordo com sua capacidade, e recebiam amparo do governo. Os deficientes faziam pequenos trabalhos e casavam entre si para aumentar a população.

Vestuário

Vestuário masculino: simples e de confecção familiar. A roupa exterior era o *unco* (muito usado na colônia nos campos e montanhas), um camisão de lã sem manga que chega aos joelhos; a *huara*, um pano que cobre do tornozelo ao joelho; e a *chuspa*, uma bolsa para guardar folhas de coca e fiambre (carne preparada para se comer fria). O normal era caminhar descalço. As sandálias eram mais usadas pelos nobres.

Vestuário feminino: usavam o *anaco*, um pano de tela retangular que envolve o corpo desde as axilas até o tornozelo, seguro na cintura por uma faixa decorativa; a *lliclla*, espécie de manto que cobre os ombros e as costas até os tornozelos; e o *tupu*, alfinete de metal com um disco ornamental que segura a manta na frente.

Os homens usavam cabelos longos com franjas e as mulheres os dividiam no meio, usando cabelos soltos ou com tranças múltiplas. Ainda havia o *chuco*, ornamento de cabeça que distinguia os diversos grupos étnicos.

Normas e Leis

Havia diferença entre nobreza e povo. Toda a violação de uma lei era considerada desobediência ao Inca, portanto, era sacrilégio. O castigo era severo. A maioria das normas vinha antes mesmo dos incas. Os juízes eram os curacas, os *Apu* e os *Tocricoc*. Mas havia inspetores encarregados de vigiar esses funcionários. O próprio Inca julgava certos crimes e delitos, especialmente os cometidos pela alta nobreza. As sentenças não tinham apelação e as penas eram logo aplicadas. Em alguns casos era concedido o perdão.

Não havia prisão para o homem do povo. Os nobres indiciados eram conduzidos para uma casa especial onde eram vigiados enquanto durava a investigação. A pena dos nobres era menor, pois se considerava que o nobre sofria mais com a reprovação pública do que um homem do povo.

Os crimes: mentira, vadiagem, roubo, assassinato, libertinagem. A poligamia só era permitida aos nobres. Os crimes mais graves eram aqueles cometidos contra o Inca, o Império e a Religião, como traição, desrespeito às normas de veneração, roubo nos campos do Inca, atos de sabotagem, sedução de uma *aclla*. A reincidência era punida com pena cada vez maior, chegando a merecer pena de morte numa terceira vez.

As punições: geralmente os réus eram açoitados. A preguiça era considerada grave e recebia muitos açoites. Depois, o furto de patrimônio imperial ou religioso, punido com pena de morte. O assassino poderia ter o atenuante no caso de legítima defesa ou de ter matado a mulher adúltera. Produzir morte por envenenamento era gravíssimo. O adultério e o estupro recebiam também a pena de morte. Nos delitos muito graves, o condenado era

fechado na *Samcahuasi* (prisão subterrânea), onde havia feras e animais peçonhentos. As penas de morte eram executadas a golpes de macana no *Huinpillay* (lugar de suplícios). Também se usava o apedrejamento, o exílio e trabalhos forçados nas minas.

Hilmaya: castigo usado para os nobres. Deixar cair da altura de um metro uma pedra sobre o réu. Os que não morriam eram curados, mas praticamente todos ficavam com danos mentais ou físicos irreparáveis, até mesmo através de encantamentos.

Tormento de guerra: a pessoa era obrigada a retirar sua própria sobrancelha e pestanas.

Educação

Os costumes, as normas de conduta e o treinamento para o trabalho eram dados pela família. A nobreza recebia educação organizada, necessária para desempenhar cargos diretos.

Amautas: eram os filósofos. Sábios e mestres, autorizados a castigar seus pupilos, aplicando açoites uma vez por dia na planta dos pés.

Harauec: eram os poetas, muito estimados por todo o Império. Tinham consigo muitos discípulos, principalmente de sangue real.

Yachay-huasi: a casa do saber, em Cusco. O ensino durava quatro anos: Quipologia, Religião, Quechua e História.

Quipu

Sistema de registro incaico através de cordas. Do cordão principal pendiam, como uma franja, barbantes de comprimentos diferentes cuja cor variava segundo a natureza dos objetos que deviam ser contabilizados. Os nós, de acordo com sua grossura e disposição,

designava as unidades, dezenas, centenas e milhares. As cores também podiam designar temas, o que transforma os quipus também em registros históricos. *Quipucamayoc* é a pessoa habilitada para ler os quipus. Porém, cada um possui o seu próprio código, que vai sendo passado de geração a geração. Assim, cada quipucamayoc só é capaz de ler o seu próprio quipu, como se cada um falasse uma língua diferente.

Poesia e Música

Poesia era uma tradição oral, já que não havia escrita, onde predominava os temas mitológicos. Os músicos usavam tambores grandes e pequenos, *antara* (flauta de pan, composta por uma fila de 3 a 15 tubos de cana oca ou de cerâmica), *sicu* (antara grande, de duas ordens de sete tubos, chegando a um metro), *pinkullo* (flauta de cana ou de madeira de até 1,10m) e a *quena* (flauta comprida de osso ou cerâmica, de até 30cm, só tocada por homens).



ECONOMIA DO TAHUANTINSUYO

Agricultura

Construção de plataformas de cultivo, irrigação artificial, uso de fertilizantes e implementos agrícolas, escavação de poços em desertos. Usavam cobre quase da dureza do aço. Os canais de irrigação chegam a ter 100 km de comprimento.

As plataformas de cultivo (*sucre*) foram construídas em ladeiras e morros, em forma de escadarias, por mais escarpados que fossem. Assim se evitava a erosão do solo e aumentava a superfície cultivável. São formadas por um muro de contenção feito de pedra e de fácil escalada. A terra é plana. Estas plataformas estavam todas à disposição depois da conquista castelhana, mas muito pouco foi aproveitado.

Criação de gado

As criações eram de lhamas, alpacas, patos, cuyes, guanacos e vicunhas. O consumo de carne não era o forte dos índios. O leite, exceto o materno, não era consumido, nem se produzia derivados. O cuy, além da carne, era utilizado em rituais e oferendas a deuses e espíritos.

A lhama e a alpaca eram domésticas (a maioria pertencia ao governo), enquanto a vicunha e o guanaco eram silvestres. A vicunha era caçada pela sua lã sedosa. Depois de tosquiada, era solta. O guanaco era estimado por sua carne. A lã da vicunha e da alpaca era usada para confeccionar os tecidos mais finos e luxuosos. A lã da lhama era a mais utilizada na confecção de roupas e apetrechos, juntamente com o algodão. Um

homem poderia ter mil lhamas em sua criação. As lhamas eram separadas pelas cores: brancas, negras, pardas e *moromoro* (várias cores).

Além da lã, a lhama fornecia carne e era muito usada como animal de carga e em sacrifícios religiosos, onde os adivinhos liam as suas entranhas. Sua carne era consumida como carne seca (secada ao sol e desidratada), pois se conservava facilmente. O sangue era usado para o molho. Do couro do pescoço eram feitos sapatos e sandálias. O resto era para fazer cordas e ataduras. O excremento era usado seco como combustível nas grandes altitudes, carentes de árvores e lenha. Importante para diversos sacrifícios.

Mercado

Não havia moeda, era tudo feito na base da troca. Ou produto com produto, ou produto com trabalho, ou trabalho com trabalho. Era proibido trocar os presentes do Inca. Era permitido trocar o excedente da produção familiar por produtos de valor equivalente ou produtos de outra região. Dentro do ayllu praticamente não havia troca. A produção era voltada para a comunidade e todos possuíam mais ou menos a mesma coisa.

O Inca não controlava o comércio, mas os mercadores tinham impostos para cruzar determinados caminhos, que eram cobrados pelos vigilantes das estradas. Só não pagavam este imposto os soldados e carregadores, que até recebiam comida e bebida. Havia controle de ouro, prata e pedras preciosas. Caso as possuísse, o mercador era obrigado a dizer a

sua procedência. Assim eram descobertas novas minas.

As trocas eram feitas no *catu* (mercado), geralmente na praça da cidade. A feira acontecia três vezes por mês a cada nove dias. As comunicações oficiais eram feitas nos dias de feira para que tivessem maior alcance.

Caso de troca: um mercador trocou, na costa, um saco de batatas por 25 libras de coca. Na serra, trocou 3 libras de coca por um saco de batatas.

Comércio na selva: os índios da selva levavam papagaios, canoas de cedro, cacau, borracha, ervas medicinais, mulheres cativas. Os índios da serra se instalavam em pontos já conhecidos, às margens do rio, e esperavam eles chegarem de canoa. O encontro era festejado, mas o comércio era silencioso e só começava na manhã seguinte. Esta feira durava de 6 a 8 dias.

Tributos

Havia terras para o Inca, para o governo, para as **huacas** (templos), para o ayllu, para a Coya. As terras das huacas eram cultivadas para oferendas e celebrações de ritos e festas. O camponês era dono de seu pedaço de terra, mas pagava tributo. Com o tributo se nutria os soldados, os trabalhadores das minas e os honoráveis. O excedente era guardado.

O mesmo era feito com os objetos. Ouro e metais eram de propriedade estatal ou sacerdotal. Havia a prestação de trabalho gratuito, cumprido em forma de turnos. Muitos índios não pagavam seu tributo com produtos de sua parcela de terra, mas através da prestação de serviços.

Produtos Agrícolas

Abacate (terras quentes), Aipo (costa e serra), Algodão (costa e selva alta), Ameixa de Frade (vales quentes da costa e da serra), Batata (regiões altas e frias, abundante na serra), Batata-doce (costa e vales da serra), Coca (várias regiões), Goiaba (altitude média), Lúcuma (fruta dos vales da costa e da serra), Mandioca, Milho (abundante em qualquer região), Oca (raíz comestível das regiões altas de onde tiravam o açúcar), Pallar (sementes comestíveis da serra e da costa), Pepino (costa e vales), Pimentão (vales da costa e da serra), Pinha e Amendoim (costa norte e florestas), Poto e Mate (fruto em forma de garrafa ou prato que servem de recipientes), Quinoa (único grão das regiões frias, bastante nutritivo), Rocoto (tipo de pimenta da costa, vales da serra e floresta), Tabaco, Trigo (altiplano) etc.

Derivados: Chicha (bebida fermentada do milho), Chuño (batata desidratada para aumentar a conservação), Cahui (espécie de chuño, feito da oca).

CULTO AO SOL

Os povos que habitavam a região possuíam uma religião fortemente estabelecida e organizada, confundindo-se inteiramente com o poder de seus líderes. A religião era a razão de tudo e tudo girava em torno dela: as festas, as conquistas, os tributos, as dádivas. Com os incas, o Sol passou a ser o grande Deus, o principal culto, seguido, mais cedo ou mais tarde, por todos os povos da região. Na colônia, o culto ao Sol e a crença nos diversos espíritos da natureza mantém sua influência na vida dos índios. Mas é uma época difícil, e a religião dos brancos surge forte, revela os antigos deuses aparentemente impotentes ante seu poderio, confunde suas mentes, transformam seus templos. Mesmo os raros sacerdotes que ainda mantém vivo o culto ao sol sofrem com a dúvida de toda uma nação: por que teriam seus deuses os abandonados?

O Mundo Espiritual dos Incas

Viracocha: divindade principal do Império, sem princípio ou fim. Criador dos outros deuses, homens, animais e plantas. Governava o mundo como o Inca. Havia vivido na terra para ensinar aos homens, mas deixou a tarefa de cuidar do mundo para os seres que estavam mais próximos desta realidade: o Sol e a Lua.

Inti: o Sol, primeiro dos deuses criados por Viracocha. É representado como um disco de ouro com raios.

Quilla: a Lua, mulher do Sol.

Illapa: o Trovão, irmão do Sol. Governa a chuva. Representado como homem enfeitado com reluzente vestido. Em uma mão leva um porrete, noutra uma funda. O relâmpago é o

fulgor de seu vestido ao mover-se. O trovão é a descarga de sua funda.

Libiac: o Raio, governa a chuva junto com Illapa.

Pachamama: a Terra.

Mamacocha: o mar.

Huaca: lugar de adoração, lugar santo ou santuário. Não se trata somente de templos, mas de qualquer objeto ou lugar de significação religiosa, seja um morro, uma sepultura, o lugar de uma batalha. Têm importância variada. Recebem (mesmo durante a colônia) venerações e oferendas, inclusive sacrifícios. Eram guardadas pelos sacerdotes.

Apachetas: são montes de pedra soltas que se encontram nas trilhas montanhosas, às margens dos caminhos difíceis, depositadas pelos viajantes solitários. Ao passar, os índios colocam uma nova pedra ou deixam uma pequena oferenda. Assim, afastam os espíritos demoníacos da região. Em algumas delas, os padres chegaram a sobrepôr uma cruz.

O Mito de Viracocha

Com o dilúvio, tudo foi destruído. Viracocha guardou consigo três homens, e eles serviam ao Deus e o ajudaram a formar novos povos. De uma ilha chamada Titicaca, em meio ao Grande Lago, Viracocha tirou o Sol, a Lua e as Estrelas. Um dos homens, Taguapaca, lhe desobedeceu e foi amarrado numa balsa e lançado no lago. Acompanhado por seus dois criados, Viracocha se instalou em Tiahuanaco,

onde foi construída uma cidade para ele. Neste lugar, esculpiu em cerâmica todas as nações que queria criar e as espalhou por toda a região. Depois de criar todos os povos, decidiu caminhar. Sem ser reconhecido, Viracocha foi hostilizado em sua primeira parada. Então, ajoelhou-se e ergueu as mãos e o rosto para os céus, fazendo descer um fogo que queimou todo o lugar. Os homens pediram perdão e foram atendidos. No lugar, restou um monte abrasado cujas pedras, mesmo as grandes, podem ser erguidas facilmente por um homem. Chegando ao vale onde muito mais tarde os incas construiriam seu Império, Viracocha foi bem recebido. Viracocha prosseguiu seu caminho, instruindo as pessoas. Acabou chegando à Baía de Tumbes, onde se juntou a seus dois criados. Disse que deixaria este mundo, mas que enviaria seus mensageiros para que os amparassem e os ensinassem. Assim, junto com seus dois criados, partiu caminhando sobre as águas como se fosse espuma.

Culto e Ritual

O culto oficial era praticado nos templos. O mais importante era o Coricancha, em Cusco, chamado pelos castelhanos de Templo do Sol. Mas o Sol não era a única divindade adorada em seu interior. Certas partes do templo eram revestidas com lâminas de ouro. O teto era igual a todos os outros: coberto de madeira e palha. O templo tinha a imagem do Sol, uma espécie de mapa celeste e as múmias dos Incas. Um ritual bastante comum era o da adivinhação nos oráculos. Havia vários por todo o Império.

A parte principal do culto eram os sacrifícios. O de maior valor era o sacrifício humano, mas só ocorria em ocasiões solenes ou de grave perigo. As vítimas eram meninos de dez anos, fisicamente perfeitos. Às vezes se sacrificava

um adulto em ação de graças, como numa vitória de guerra. Mais comuns eram os sacrifícios de lhama e cuy. Geralmente, já havia um número definido para cada ocasião. As lhamas escuras eram destinadas a Viracocha, as brancas ao Sol e as coloridas a Illapa. Os líquidos eram vertidos ao solo, os objetos jogados na água, a coca era enterrada e o resto se queimava. Nos sacrifícios, o fogo devia ser tomado de um braseiro próximo ao Templo do Sol, no qual sempre havia lenha ardendo. O sacrifício acontecia ao nascer do sol. Durante a cerimônia, comiam o *sancu*, pão de milho mesclado com o sangue proveniente dos sacrifícios.

Os incas tinham o seu conceito de pecado. Os *Ichuris* (confessores) eram os sacerdotes que estavam a cargo das huacas e impunham uma penitência, geralmente jejum ou rezas. Cumprida a penitência, o índio se banhava em água corrente. O jejum (de condimentos e abstinência sexual) era considerado de grande valor religioso e se praticava em diversos níveis. Pecados mais graves: matar um ao outro fora da guerra, tomar a mulher alheia, usar ervas ou feitiços para o mal, furtar, descuidar do culto às huacas, importunar as festas, falar mal do Inca e desobedecer-lhe. O pecado se limitava à ação, não chegando ao desejo, à intenção.

Sacerdócio

Para ser sacerdote, a pessoa devia mostrar vocação. Podia ser por hereditariedade ou eleição. Alguém atingido por um milagre também era aceito, tanto homem como mulher. Os cargos religiosos mais importantes estavam nas mãos de parentes do Inca. Normalmente, ser sacerdote significava ser nobre. O culto era respeitado em todo o Império.

No topo estava o *Huillac-Omo* (cargo vitalício), que morava em Cusco e que só podia ser tio ou irmão do Inca. Presidia um conselho superior de nove sacerdotes de alta hierarquia (*Tarpuntay*). Os sacerdotes cuidavam dos diversos templos do Sol (cada um com uma *acllahuasi* correspondente) e lá viviam com sua família. Não eram celibatários. Também havia os sacerdotes que serviam como guardiões das huacas (*Ichuri*), cujo status dependia da importância da huaca. Os jejuns eram obrigatórios na esfera religiosa. Os sacerdotes trabalhavam de adivinhos e intérpretes de oráculos, e rogavam por colheitas abundantes e pela saúde do povo. As entranhas das lhamas eram as mais estimadas nos atos de adivinhação. A limpeza era o símbolo da purificação. Os sacerdotes tinham que se banhar e usar roupas limpas.

Fora os sacerdotes oficiais, muitas pessoas trabalhavam nos *ayllu* como adivinhos, curandeiros e bruxos. A feitiçaria popular era permitida, mas também severamente punida quando utilizada para o mal.

Medicina Mágica

A medicina era intimamente ligada à magia e à religião, costume que não se perdeu após a conquista. As enfermidades, segundo os curandeiros, são causadas por um pecado, pelo desprendimento do espírito do corpo, por um malefício cometido por um bruxo, ou coisas do gênero.

Os curandeiros deviam primeiro adivinhar a causa do mal para depois usar a magia e ervas medicinais. Havia intervenções cirúrgicas, como a trepanação, que consistia em abrir o crânio do doente. Com isso, acreditavam curar vítimas de fraturas ou ferimentos ósseos na cabeça e aliviar dores de cabeça e enfermidades mentais como a possessão

demoníaca. Usavam instrumentos de bronze na cirurgia; a parte trepanada era coberta por um pedaço de mate e, às vezes, lâmina de metal. Colocavam algodão, vendas e gases nas feridas e usavam alguns narcóticos (coca e chicha) como anestesia. Algumas trepanações eram bem-sucedidas. Já a amputação era usada em castigos, sacrifícios e necessidades médicas.

Coca

A folha de coca era mastigada com o objetivo de enganar a sede, a fome e o cansaço, além de ser considerada uma planta mágica. Assim, além de ser mastigada para estimular a resistência física, era mastigada para fazer adivinhações, ter visões e entrar em transe durante as cerimônias especiais nas quais o sacerdote obtém contato com forças sobrenaturais. O uso da coca era regulamentado pelo culto religioso. Porém, durante a colônia, o aspecto religioso da coca se perdeu e os índios a utilizam indiscriminadamente com o objetivo de resistir ao esforço nas minas.

Culto aos Mortos

Os incas acreditam na vida após a morte. Quando morria um curaca, morria também suas mulheres, enterradas junto com ele. Também deviam morrer os principais criados e servidores. Este costume não era obrigatório e desapareceu com a ação da Igreja nas reduções indígenas.

Os incas têm o costume de proporcionar aos defuntos alimentos e vestidos, que são para a sua longa viagem ao mundo dos mortos, localizado no interior da terra. Alguns espíritos escolhem como domicílio objetos naturais, no intuito de continuar a influenciar o destino de seus descendentes.

Os povos das cordilheiras e da costa possuíam o hábito de mumificar seus mortos, o que foi feito como todos os Incas, exceto com Atahuallpa e Huascar. Curiosamente, entre as múmias encontradas em Coricancha, há uma de um homem com barba ruiva. As múmias do deserto costeiro, devido ao clima, permanecem inalteradas.

Festividades

As festividades se sucediam todo mês e consistiam em beber e comer em abundância, mascar coca com permissão superior, e várias danças. Todo mês eram sacrificadas 100 lhamas. Com a conquista e a chegada da Igreja, os incas passaram a comemorar suas festas de forma disfarçada, mesclando-as com as festas católicas. A Igreja, consciente disso, estimulou ainda mais esta aproximação, pois a viu como uma forma eficaz de estabelecer a sua religião.

- **Capac-Raymi** (dezembro) – iniciação dos jovens incas (furavam as orelhas, eram açoitados com fundas e tinham o rosto pintado com sangue).
- **Inti-Raymi** (junho) – maior festa do Império (e continua resistindo bravamente), durante o

solstício de inverno. Na véspera, apagavam os fogos em toda extensão do Tahuantinsuyo. Em Cusco, na grande praça se concentravam todas as celebridades. Nas sombras, a multidão esperava a aparição do Deus Sol, com grande respeito, descalços, em profundo silêncio. Os nobres, generais e altos funcionários imperiais, empunhando seus escudos e cetros, jejuavam por três dias. O significado da festa era agradecer ao Sol pelas colheitas no ano porvir, tentando deter seu afastamento da Terra com sacrifícios. Com o primeiro raio da aurora, se escutava o alarido vindo das montanhas. Começavam a cantar, puxados pelo Inca. A multidão saía ao Sol com os braços abertos. Um bracelete de ouro côncavo era colocado contra o Sol e refletido sobre um chumaço de algodão, que se incendiava. O fogo sagrado era levado para Coricancha, onde era conservado pelas *acllas*. O Inca esvazia um vaso de ouro cheio de chicha no centro da praça. Com outro vaso, dava um gole e o repartia entre a nobreza. Depois, todos desfilavam até Coricancha para cultuar o Sol. Na praça é feito o sacrifício de uma lhama pelo *Tarpuntay*. Os vaticínios são feitos pelos sacerdotes que os comunicam ao *Huillac-Omo*, que faz a interpretação e a comunica ao Inca, já no poente. O Inca ordena a retirada e libera a festa, que dura vários dias.



CIDADES E CONSTRUÇÕES

Na costa se usava adobe argiloso (tijolo de barro mesclado com um pouco de palha secado ao sol) e *quincha* (cana e barro) nas casas comuns. Na serra, o material era de pedra. Mas ambos eram usados nos dois lugares. Os tetos de palha eram revestidos com mantas de pluma. Suas construções são mais fortes que as castelhanas, resistindo bravamente aos terremotos que arrasam as vilas coloniais. As ruas das cidades eram estreitas e a água era encanada.

As casas da nobreza consistiam de complexos retangulares, marcados por um muro alto, que encerravam uma série de quartos. Havia um só acesso a estes quartos, um portal que conduzia a uma espécie de pátio de distribuição.

As vivendas dos camponeses consistiam de um só quarto com portas estreitas e janelas pequenas, quando havia. No interior havia nichos e os objetos domésticos eram escassos. Não havia assentos e se dormia no chão sobre esteiras. As roupas eram penduradas nas paredes, os utensílios eram guardados na cozinha, que era uma pequena choça adjacente.

A *tiana* (assento de madeira talhada em uma só peça) era usada apenas pela nobreza. Não era comum o uso de colunas e, principalmente nos templos, proliferavam as portas cegas (sem vão real), construídas para os espíritos. Os nichos, portas e janelas eram de formato trapezoidal.

As principais unidades de uma cidade são o *ushno* (edifício piramidal com base em plataforma retangular, para fins religiosos), *acllahuasi* (onde moravam as mulheres

escolhidas), *sucre* (plataformas de cultivo), *kallanka* (edifícios espaçosos destinados a diversas funções), *masma* (casa com dois recintos), *kancha* (construções diversas que formam uma mesma unidade), *huayarana* (casa de três paredes e uma coluna para sustentar o teto) e *kollka* (depósito).

Cusco

O centro do Império. Os templos eram de muros lisos de pedra e perfeitamente construídos. Suas juntas se encaixam sem que seja possível passar um fio de cabelo e não contêm argamassa. No centro das ruas, um conduto de água coberto com louça de pedra abastecia toda a população. Nos caminhos do Império, aquele que ia para Cusco devia reverenciar aquele que voltava, só porque havia estado na cidade dos deuses.

Coricancha: formado por quatro casas de tamanho médio cujas paredes e vigas foram cobertas de ouro. Na mais bonita estava o Sol, representado por uma grande figura de ouro maciço com incrustação de pedras preciosas, um disco de meio metro de diâmetro que desapareceu durante a conquista. E também o *Punchao*, uma estátua do sol com figura humana e do tamanho de um homem, trabalhada em ouro e pedras preciosas, e o rosto rodeado de raios. No Jardim do Sol, tudo era de ouro e pedras preciosas: o terreno, os caracóis, lagartixas, ervas e plantas, árvores com frutos de ouro e prata, milho com espigas de ouro, mariposas, vinte lhamas de tamanho natural. O santuário era formado por várias capelas dedicadas ao culto. No Templo do Sol ficavam os restos mumificados dos Incas. O Templo da Lua servia para reunir as

múmias das *Coyas* (mulheres dos Incas). Em outras seções se venerava o Relâmpago, o Trovão, o Arco-Íris, enquanto que na sala de sacrifícios eram colocadas as oferendas. Havia também um recinto reservado ao sacerdote.

Acclahuasi: cem vivendas internas para as mulheres escolhidas. Era proibida a entrada. Na colônia é um convento.

Huacaypata: praça traçada por Manco Cápac para que servisse de centro simbólico do Império. Frente a ela foram construídos os palácios de vários Incas e a acclahuasi. É a atual Plaza de Armas.

Sacsayhuamán: fortaleza/templo guardião da cidade, no alto do morro que se ergue além da Huacaypata. Pode alojar um exército de cinco mil homens. Formada por três plataformas de mais de 300m de extensão, com muros simétricos e colossais em forma de zig-zag. A primeira plataforma chega a ter pedras de 360 toneladas, com 9m de altura e 10m de espessura. A segunda e terceira plataforma são um pouco menores. Há três portais que conectam as plataformas, e que seguem por uma grande escadaria. Há três torres no topo, sendo uma delas circular, que estão em ruínas na colônia.

Vale Sagrado

- **Chinero:** palácios, sures e uma fortaleza incaica rodeiam a cidade, de onde aparece o arco-íris. Na praça principal, há uma muralha de pedra lavrada com 10 nichos de 2m de altura e 1,50m de largura, que permanece intacta na colônia. O povo vive nas mesmas casas e continuam realizando a feira de trocas na praça, onde foi erguida uma igreja. Localizada na subida de uma colina, do outro lado fica o lago Puray.

Pisac: conjunto de sures, muralhas e cavernas, onde se encontra a torre de observação astronômica, o *Intihuatana*. Uma torre circular de onde se destaca uma rocha talhada com uma coluna de pedra que determina o curso do sol.

- **Tampumachay:** balneário do Inca, formado por quatro muros em forma de escada. Onde era praticado o culto à água. A água verte do segundo muro sobre um pequeno poço de pedra.

- **Ollantayambo:** fortaleza a 2.750m, formada por monólitos de pedra rosada, com mais de 4m de altura. Aos pés da fortaleza, a cidade.

Mayao

Muralha de adobe e pedra de 66 km de extensão e altura média de 3m. Começa próximo ao mar e atravessa o vale do Santa. Ao seu largo, há 14 construções que parecem antigas guarnições.

Caminho do Inca

O caminho inca vence todos os obstáculos: a puna, as torrentes, os penhascos, os desertos, os bosques tropicais. Na planície, é largo. Nos vales, com largura para duas pessoas. Na costa, estava flanqueado por árvores e canais. Percorrem cerca de 40 mil quilômetros. O caminho também inclui túneis e atingem a altura de 4.300m. Foi traçado de forma mais reta possível, trabalhando a rocha em várias escadarias, recheando pântanos com pedaços de rocha, argila e galhos. Nos lugares mais importantes, usavam lajes de pedra. O caminho abrange quase todo o Império do Sol, de norte a sul, da costa à selva.

Tambos

Uma só habitação, com três portas na frente, que funcionava como estalagem, espalhados pelo caminho. Na média, ficavam de 20 a 30km um do outro. Era levado em consideração mais o tempo de caminhada do que a distância percorrida. Eram gratuitos aos funcionários do Império, mas era cobrada uma taxa dos mercadores e viajantes comuns. A conservação do tambo era feita pelas vilas próximas, sob responsabilidade do ayllu. Em cada tambo ficava um *chasqui* (mensageiro), que deveria receber a mensagem do chasqui que chegava e passar adiante. Como não havia escrita, essas mensagens eram orais.

Os Tambos também serviam como depósito de alimentos para abastecer as tropas do Império em suas campanhas.

Pontes

Havia três tipos de pontes: suspensas (pênsil, feita de fibra vegetal); de pilares de pedra; ou compostas de um cabo grosso preso nas árvores à margem do rio por onde corria uma grande cesta presa na corda por uma alça de madeira, onde cabia de uma a quatro pessoas. A cesta era puxada por uma segunda corda por pessoas na outra margem. A conservação das pontes seguia o mesmo modelo dos tambos.



PARTE VI
MITOS E LENDAS

CAP. 1

CRIATURAS E SERES FANTÁSTICOS

1.1) LISTA GERAL

Anabanéri

Habitat: plano astral

Comportamento: amistoso

Descrição: espírito feminino que invade os sonhos para enviar mensagens dos céus aos homens. Quando a pessoa acorda, lembra vagamente do que foi dito, como um sonho. Saber se foi realmente um aviso vai depender de sua intuição.

Andira

Habitat: florestas e cavernas

Comportamento: maligno

Descrição: morcego enorme, negro, que emite um grito estridente. O Andira é a reencarnação de um pajé que foi maligno em sua vida anterior. Ele está proibido de atacar os membros de sua antiga tribo. O Andira mede 1,20m de altura e 3,00m de envergadura.

Forma de ataque: ataca à noite, sempre sozinho, usando suas presas e sugando o sangue de suas vítimas.

Fraquezas: teme o fogo, a luz do sol e pode ser afastado por meio de exorcismo.

Avasati

Habitat: florestas

Comportamento: maligno

Descrição: espírito maligno, imaterial e invisível que vai dominando suas vítimas aos poucos (3 dias). Quando a possessão se completa, o Avasati passa a coabitar o corpo da vítima, controlando todos os seus movimentos e pensamentos.

Forma de ataque: o Avasati atacará os aventureiros, um a um, até que consiga um ataque bem-sucedido, quando assume o controle do corpo de sua vítima. Um ataque é bem-sucedido quando a vítima falha na resistência à magia (dificuldade normal). A vítima deverá realizar mais duas resistências à magia nos dois próximos dias, sendo a primeira difícil e a segunda quase impossível. Se for bem-sucedida em sua defesa, a vítima expulsará o Avasati de seu corpo.

Fraquezas: o Avasati é incapaz de ocultar por muito tempo seu comportamento maligno, o que acaba por levantar suspeitas. Esse espírito pode ser exorcizado, não pode ocupar o corpo de um sacerdote e têm forte aversão a símbolos sagrados.

Bolaro

Habitat: florestas

Comportamento: maligno

Descrição: criatura semelhante a um Curupira, coberto de pelos negros, medindo cerca de 1,30m de altura. O Bolaro é um ser maligno, que ataca os seres humanos para devorar-lhe o cérebro.

Possui os seguintes feitiços: Camuflagem, Controlar Animais e Controlar Plantas, que sempre funcionam.

Forma de ataque: o Bolaro se utiliza de pequenas armadilhas para ferir ou enfraquecer suas vítimas, até poder atacá-las de forma traiçoeira. As armadilhas mais usadas são laços e pequenos alçapões, farpas envenenadas etc. Como armas, o Bolaro usa a zarabatana, o tacape ou o arco e flecha.

Fraquezas: o Bolaro pode ser exorcizado ou morto por meios físicos.

Bradador

Habitat: campos e fazendas

Comportamento: maligno

Descrição: é um morto-vivo com corpo carcomido e ressecado que emite brados terríveis enquanto corre de forma insana pelos campos.

Forma de ataque: o Bradador ataca sozinho, à noite, retalhando suas vítimas com suas garras ou usando uma velha espada.

Fraquezas: é vulnerável ao exorcismo, podendo ser destruído por fogo ou decapitação.

Cão da Meia-noite

Habitat: campos, bosques e fazendas

Comportamento: maligno

Descrição: enorme cão negro de olhos vermelhos e extremamente feroz que ataca à noite.

Forma de ataque: a criatura fica à espreita de uma oportunidade para atacar suas vítimas usando suas presas e garras.

Fraquezas: vulnerável ao exorcismo, só pode ser morto se decapitado.

Cumacanga

Habitat: vários

Comportamento: neutro

Descrição: cabeça de fogo que vaga pelas estradas durante a noite assustando os viajantes. É a alma de uma pessoa, geralmente um ladrão, que em vida escondeu um tesouro formado por meio de crimes. Sua intenção, na verdade, é indicar o lugar onde se encontra esse tesouro. Só assim poderá descansar em paz.

Forma de ataque: se atacado ou hostilizado, lançará labaredas sobre o oponente, podendo atacar a cada duas rodadas.

Fraquezas: pode ser exorcizado. Como ele não pode se comunicar, só voar de um lado para o outro, geralmente é visto como uma ameaça e atacado. Após atingir 0 de resistência, volta para sua sepultura, para mais tarde recomeçar a sua sina.

Curupira

Habitat: florestas.

Comportamento: variável.

Descrição: tem a forma de um homem com o corpo coberto de cabelos vermelhos e os pés virados para trás. Protege as matas, defendendo-as de caçadores inescrupulosos. Em Nova Castela, chama-se **Chudiacheque**. Ele será amistoso com aqueles que

respeitarem a floresta, neutro com quem não a molestar e muito hostil com os que cometerem crimes contra a mata e seus animais.

O Curupira possui os seguintes feitiços: Chamado, Controlar Animais, Comunhão com a Floresta, Metamorfose e Controlar Plantas, que sempre funcionam. Também tem a habilidade de desaparecer na floresta. O Curupira é um ser fantástico, havendo um para cada região da floresta.

Forma de ataque: usa os seus feitiços ou ataca com lança e arco e flecha.

Fraquezas: nenhuma específica.

Dama do Rio

Habitat: rios e lagos

Comportamento: hostil

Descrição: bela mulher de longos cabelos esverdeados que habita rios e lagos, protegendo tesouros de civilizações perdidas.

Forma de ataque: envolve e estrangula, usando seus cabelos, qualquer um que se aproxime do local do tesouro.

Fraquezas: não pode deixar a água.

Demônios

Habitat: vários.

Comportamento: maligno.

Descrição: seres de aparência semi-humana, com olhos de serpentes e pequenos chifres na testa. De cor parda, cinzenta ou avermelhada, variam entre 1,50m e 2m de altura. Suas peles são quentes e ásperas, podendo causar queimaduras em contato prolongado (3 pontos

de dano). Estes são demônios mais comuns, mas há outros com características específicas.

Forma de ataque: atacam com suas garras (1d6 + 1 de dano) ou com armas comuns.

Fraquezas: podem ser exorcizados ou mortos por decapitação. Se atingirem 0 de Resistência, retornam às profundezas do inferno. Não penetram em solo sagrado.

Descabezado

Habitat: campos e fazendas

Comportamento: maligno

Descrição: morto-vivo recheado de fogo. Em lugar da cabeça, tem um antigo elmo fechado através do qual escapam fumo e fogo. Costuma invadir fazendas ricas para roubar, poupando, se possível, quem não se meter em seu caminho. Possui um peculiar senso de humor.

Forma de ataque: solta labaredas de fogo até 1,5 metro de distância, num intervalo de três rodadas. Ataca com garras e armas brancas como qualquer morto-vivo, mas geralmente utiliza uma espada flamejante.

Fraquezas: pode ser morto por decapitação ou exorcizado. Uma boa quantidade de água lhe provoca 3 pontos de dano.

Diabo

Habitat: vários.

Comportamento: maligno.

Descrição: homem alto, forte, com pequenos chifres escondidos sob um chapéu negro, vestido com roupas negras, que aparece aos homens para causar-lhes complicações,

desespero, desilusão ou até mesmo a morte. Estas mortes sempre ocorrem de forma indireta, a não ser que tenha sido feito algum tipo de acordo entre o Diabo e a vítima, e o Diabo esteja apenas tomando o que é seu por direito.

O Diabo é apelidado com vários nomes pelo povo, que evita mencionar o seu nome. Ele é a personificação do próprio mal, sendo capaz de lançar maldições, seqüestrar crianças e moças, incendiar vilas e aldeias, invocar monstros infernais e outros enviados malignos. O Diabo dispõe de diversos poderes místicos, entre os quais: Conjurar, Controlar entidades, Amaldiçoar, Bola de fogo, Metamorfose, Viagem astral, Visão astral, Barreira astral, Detectar magia, Trevas, Visão noturna, Criar dor intensa, Medo, Criar ilusão, Levitar, Desviar ataques, Remover feitiços, Toque da morte, Atear fogo, Controlar fogo, Mau-olhado, Aura, Adivinhação, Controlar mentes e Criar nevoeiro, além de poder se transportar para qualquer lugar instantaneamente.

Cada cultura possui uma visão própria do diabo. Portanto, para cada um ele aparecerá como é imaginado dentro de sua cultura. Da mesma forma, o nome também muda. Para os incas, seu nome é **Súpay**, o senhor do caos.

Forma de ataque: o ataque mágico sempre funcionará e o adversário terá o direito de fazer uma Resistência à magia normal. Ele também possui o recurso de usar sua enorme força em combates físicos, usando espada, facão ou adaga. Tem bônus de dano de 11 pontos.

Fraquezas: possui aversão aos símbolos sagrados, não pode atacar diretamente nenhum sacerdote e não resiste a um desafio. Ele sempre o aceitará. Se for vencido, irá embora. Porém, se o diabo for o vencedor, arrastará o

desafiante para o Inferno. Ele também pode ser exorcizado, mas será uma tarefa quase impossível e que exige um gasto enorme de poder mágico.

Escorpião Gigante

Habitat: florestas, cavernas e montanhas.

Comportamento: hostil

Descrição: escorpião enorme (1,5m de comprimento) de cor marrom.

Forma de ataque: ataca com suas pinças ou com a ponta de sua cauda, realizando dois ataques por rodada.

Fraquezas: quando cercado por fogo, se suicida.

Kanaíma

Habitat: florestas

Comportamento: muito hostil

Descrição: monstro metade homem, metade jaguar (onça), que ataca traiçoeiramente para devorar os homens. Origina-se de um jaguar que foi possuído pelo espírito de um homem que se dedicou ao canibalismo durante a sua vida.

Forma de ataque: ataca usando as garras e as presas, realizando dois ataques por rodada.

Fraquezas: nenhuma específica.

Mãe do Ouro

Habitat: vários

Comportamento: hostil

Descrição: entidade que pode assumir a forma de uma enorme bola de fogo ou de uma bela mulher que protege os tesouros e as jazidas preciosas. Se não for incomodada, não atacará, podendo até mesmo ajudar os aventureiros. Porém, se alguém se aproximar demais do tesouro, ela atacará.

Forma de ataque: a Mãe de Ouro pode lançar bolas de fogo ou incendiar o próprio corpo e avançar sobre os aventureiros.

Fraquezas: será exorcizada por d6+3 rodadas se alguém a atingir com sangue que tenha tirado de si mesmo (mas não o sangue de si mesmo retirado por outra pessoa). Também pode ser destruída por meios físicos.

Marajigoana

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: é um ser que assume a forma exata de qualquer aventureiro, o qual planeja matar para assumir o seu lugar.

Forma de ataque: ataca com as mesmas armas e habilidades do aventureiro cuja forma assumiu.

Fraquezas: nenhuma específica.

Mauari

Habitat: vários

Comportamento: maligno

Descrição: demônios invisíveis que atacam em bandos de 2d6+2 criaturas.

Forma de ataque: atacam com suas garras ou usando armas brancas invisíveis.

Fraquezas: podem ser mortos por meios físicos ou exorcizados, se de alguma maneira a sua localização for clara.

Minhocão

Habitat: rios e lagos

Comportamento: muito hostil

Descrição: verme monstruoso (20m de comprimento por 1m de diâmetro) que ataca as embarcações e vilas próximas aos rios.

Forma de ataque: surge por debaixo das embarcações, virando-as, para engolir suas vítimas com sua enorme boca.

Fraquezas: não pode permanecer fora d'água por mais de 1d6 rodadas.

Morto-Vivo

Habitat: vários.

Comportamento: maligno.

Descrição: tem a aparência de um ser humano semi-decomposto, uma vez que o Morto-Vivo é uma pessoa que morreu e depois se levantou do túmulo por meio de magia. Geralmente, o Morto-Vivo é criado para fins malignos, dependendo daquele que o conjura. Porém, pode haver casos em que o Morto-Vivo seja abandonado à deriva como um ser irracional, agindo sem objetivo, de forma hostil. Mas, mesmo sem estar sob influência do mal, agirá de forma caótica, herança de sua natureza maligna, com tendência à destruição, como uma fera que apenas segue a sua natureza.

Forma de ataque: ataca com garras (1d6 de dano) ou armas brancas.

Fraquezas: pode ser exorcizado e é pouco resistente, uma vez que já se encontra um pouco decomposto.

Negro d'água

Habitat: rios e lagos

Comportamento: hostil

Descrição: assemelha-se a um homem negro, baixo, musculoso, de dentes brancos e afiados e com membranas entre os dedos do pé, um pouco mais largo que o do homem.

Forma de ataque: ataca com suas garras e presas, virando as embarcações.

Fraquezas: não pode permanecer fora d'água por mais de 6 rodadas.

Touro Negro

Habitat: campos.

Comportamento: maligno.

Descrição: touro enorme de cor negra, com olhos e cascos incandescentes e que lança baforadas de fogo. Corre à noite pelos campos espalhando o medo e a destruição. Fora desse ambiente, só surgirá caso seja conjurado. Porém, é melhor que isso seja feito em terrenos planos, pois o Touro Negro não teria muita mobilidade num desfiladeiro.

Forma de ataque: mata os viajantes com patadas e chifradas (1d6 + 12 de dano) e destrói as plantações, as casas e as vilas. As baforadas fazem 1d6 + 4 de dano, com 6m de alcance, e só podem ser lançadas num espaço de 3 rodadas.

Fraquezas: pode ser exorcizado e não possui esquiva.

1.2) Criaturas de Nova Castela

Amaro

Habitat: montanhas e vales da cordilheira.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: ser descomunal, quase disforme, por vezes tomando a forma de um touro quando alcança as vilas. Precede as torrentes de neve, chuva, gelo e pedra que descem dos montes semeando morte e desolação. Só surge nessas condições. Possui aparência animalesca, com pelos negros e 4 m de altura ou comprimento. Criatura solitária.

Forma de ataque: ataca através de garras (com dois ataques por rodada) ou chifradas, quando toma a forma de um touro. Faz 1d6 + 12 de dano, que pode ser cortante (garras), perfurante (chifres) ou impactante (cabeçada). Porém, não possui nenhum objetivo em particular. Ele vai embora logo após a torrente de neve causar toda a destruição possível. Não lutará até a morte e nem se limitará a atacar apenas uma pessoa, muito pelo contrário.

Fraqueza: nenhuma específica.

Amaru

Habitat: entranhas da terra (cordilheira).

Comportamento: hostil.

Descrição: serpente de duas cabeças, de tamanho monumental, com 100m de comprimento. Vive dentro da terra, de onde só sai quando convocada por algum sacerdote ou chefe indígena, ou algum outro bom motivo. É inteligente e muito feroz. Raramente ajuda uma mesma pessoa duas vezes. E não gosta nem um pouco de ser perturbada em seu

território. Criatura solitária, provavelmente única.

Forma de ataque: ataca com as duas cabeças na mesma rodada (2d6 + 8 de dano cada), além de poder envolver suas vítimas com o seu corpo (1d6 + 10 de dano por rodada)

Fraquezas: nenhuma fraqueza específica.

Anchanchu

Habitat: cordilheiras.

Comportamento: maligno.

Descrição: demônios que vagam pelos lugares menos povoados das montanhas, mas sempre perto das rotas de viajantes e aventureiros. Para se aproximarem de suas vítimas, assumem a forma de um ancião risonho que pede abrigo das tormentas e dos fortes ventos que sempre precedem a sua chegada. Usam uma bengala de madeira velha e retorcida. Residem em lugares ermos, nas casas abandonadas e nos remansos sombrios. Só toma sua verdadeira forma na hora do ataque, semelhante a um demônio, baixinho, com olhos brilhantes, veloz e muito forte. A bengala vira um bastão com a ponta arredondada.

Eles se alimentam das vidas que tomam, partindo quando se dão por satisfeitos, ou quando acham prudente. Atacam tanto à noite como de dia. Quando se encontram junto a um grupo, procuram preservar sua identidade para que possam tomar o maior número de vidas possível. Geralmente se satisfazem com três vítimas.

Forma de ataque: só agem sozinhos, não andam em bando nem mesmo em dupla. Costumam usar o bastão para esmigalhar os ossos de suas vítimas, fazendo 1d6 + 5 de

dano impactante. Se acertarem a cabeça, a vítima precisará fazer um teste de Resistência para ver se não perdeu os sentidos. De resto, atacam como um demônio comum, usando suas garras (1d6 + 3 de dano) ou armas normais.

Fraquezas: por sua natureza maligna, são facilmente identificáveis pelo feitiço *Aura* ou mesmo *Visão astral*. Também podem ser exorcizados (nível médio).

Capacuc Ama

Habitat: vale de Huaylas.

Comportamento: maligno.

Descrição: demônio violento que ataca qualquer macho que cruza o seu território. Só poupa os cães e gatos. O lugar onde reside é cuidadosamente evitado pelos homens graças a sua forma de ataque peculiar.

Forma de ataque: ataca como um demônio comum (1d6 + 2 de dano), mas se diverte em castrar suas vítimas. Além disso, conhece muito bem a região e sabe usar como ninguém essa vantagem, utilizando armadilhas.

Fraquezas: pode ser exorcizado (nível médio).

Carisiri

Habitat: vários, principalmente Altiplano.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: ser invisível que penetra as casas mais cuidadosamente lacradas. Alimenta-se de gordura humana, que extrai através de uma operação indolor. Embora não fique sinal desta operação, a vítima sente que alguma coisa aconteceu; é tomada por febres, delírios e acaba morrendo. Não há remédio que dê

jeito. Mesmo os 10 pontos de cura, suficientes para outras doenças, apenas mantém a vítima viva. Para curá-la, será necessária uma dose maciça de 30 pontos. Há 20% de chances de a doença virar epidemia.

Forma de ataque: ao se aproximar, torna o sono da vítima invencível. Então, faz um corte profundo na altura dos rins e por ali extrai a gordura.

Fraquezas: nenhuma específica, apenas foge quando detectado.

Catecate

Habitat: região de Potosí, Altiplano e norte do Gran Chaco.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: é uma cabeça que se desprende do cadáver humano. Sai saltando de sua sepultura em busca do inimigo que, em vida, lhe causou mal. Lança gritos desarticulados e guturais, que no silêncio da noite fazem um ruído estranho e arrepiante. Tem os cabelos longos, crescidos no sepulcro, duros e resistentes, e o olhar flamejante. Surge apenas quando o ódio ao inimigo resiste à morte, mas só 1d6 meses depois, ou então quando encomendado a uma bruxa da região através do feitiço *Amaldiçoar* (ritual).

Forma de ataque: segura as mãos e os pés da vítima com os cabelos, derrubando-o no solo. Então, se coloca sobre o seu peito e lhe finca os dentes (1d6 + 4 de dano), chupando-lhe o sangue (1d6 de dano por rodada). Enquanto faz isso, seus olhos ficam fixos no rosto da vítima. A cabeça, conforme chupa o sangue, vai crescendo e aumentando de peso, sufocando lentamente a vítima, fazendo-a sofrer uma agonia dolorosa. Quando

finalmente a mata, volta contente ao lugar de seu descanso eterno.

Fraquezas: nenhuma específica. Porém, apesar de querer atacar apenas uma determinada pessoa, sua figura horrenda pode atrair outros oponentes, que não sabem de suas intenções. Como não fala, não tem como se explicar. Além disso, a vítima pode se encontrar bem distante, o que, para uma cabeça saltitante, pode custar bem caro.

Chulla Chaqui

Habitat: regiões de Selva Alta, Altipano e norte do Gran Chaco.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: pequeno homem de grande sombrero, camisa vermelha e bermudas. Sua perna direita é mais curta que a outra (ou seja, anda mancando) e seus pés são de onça. Sempre que surge tem como objetivo levar uma pessoa, seja por motivo próprio ou por encomenda. Possui a agilidade de uma onça e garras, enxerga no escuro, pressente a aproximação de espíritos e feiticeiros em forma astral, detecta magia e é imune à magia de influência. Além disso, regenera 3 pontos de Resistência por rodada.

Forma de ataque: utiliza suas garras, fazendo 1d6 + 4 de dano. Também sabe utilizar armas comuns.

Fraquezas: não consegue regenerar decapitação.

Chuquichinchay

Habitat: grandes montanhas.

Comportamento: neutro.

Descrição: jaguar (onça) místico que, além de voar, tem o poder de controlar os ventos e as chuvas. É imortal. Assim como **Amaru**, é para ser usado pelo mestre do jogo de forma especial. Sua função é unicamente o controle dessas forças da natureza. Nunca se envolve em combates físicos e prefere evitar o contato com qualquer ser humano. A dificuldade seria exatamente achá-lo e convencê-lo a fazer um favor por algum motivo especial.

Coquena

Habitat: cordilheiras.

Comportamento: variável.

Descrição: entidade protetora das vicunhas e dos guanacos. É bem baixinho e se veste normalmente com botas, calças, casaca e chapéu. Durante o dia permanece oculto, zelando pelo rebanho. À noite, com a ajuda do rebanho, conduz uma carga de ouro e prata para reabastecer as minas das cordilheiras. Os metais são levados em sacolas que estão atadas aos animais por víboras. Quando um viajante encontra Coquena à noite, este desaparece, transformando-se num espírito. A carga tem o mesmo fim. Só restam as vicunhas e os guanacos com as costas marcadas e as víboras que se arrastam para longe. Quanto ao viajante, padece uma semana de um misterioso azar (cada 2 pontos de Sorte diminuem em um dia a maldição, ou seja, quem tem Sorte 6 ficará com azar apenas quatro dias).

Forma de ataque: o Coquena não se envolve em ataques físicos. Além do azar, costuma garantir o fracasso de um desafortunado caçador através de pequenos contratemplos aparentemente naturais.

Fraquezas: nenhuma. Não pode ser morto por meios físicos.

Espíritos de Hualasjirca

Habitat: pequenas vilas.

Comportamento: maligno.

Descrição: espíritos diabólicos que se estabelecem na praça central das pequenas vilas da serra, de preferência em frente a uma igreja. Se algum passante cair no chão, o corpo começará a doer, o sangue brotará pela boca e morrerá em poucas horas. A Resistência à magia é quase impossível. Estes espíritos só se fazem visíveis à meia-noite, quando surgem bailando em frente à igreja, em tom desafiador. Sua primeira aparição foi em Hualasjirca, na região mineira de Junín. Mas quando conseguem ser expulsos, apenas procuram outra vila tranqüila para infernizar.

Para curar a vítima, é preciso fazer o encanto *Abençoar* e depois gastar 10 pontos de *Cura*, como uma doença comum.

Fraquezas: podem ser exorcizados (nível médio), mas são muitos.

Gigantes

Habitat: desconhecido.

Comportamento: desconhecido.

Descrição: homens gigantes, com mais de 3m de altura e poderosos feiticeiros, que habitaram as cordilheiras em épocas remotas. De tanto desprezarem os homens comuns, foram ameaçados por Viracocha. Como se tornaram ainda mais agressivos, Viracocha fez cair uma chuva flamejante. Nenhum gigante foi novamente visto. Alguns dizem que se esconderam nas cavernas. Em Huamanga,

foram encontrados crânios grandes que sangram ao se quebrarem.

Forma de ataque: possuem (ou possuíam) + 4 de bônus na Força e Resistência superior a 20.

Fraquezas: se ainda existirem, nenhuma específica.

Güestia

Habitat: plano astral.

Comportamento: neutro.

Descrição: grupo fantasmagórico, de manto branco, portando tochas de luz azulada, que aparece à noite em horas vizinhas à morte, se tornando visível no plano físico. Sua aproximação provoca o uivo dos cães. É uma espécie de aviso místico e não pode ser utilizado em qualquer situação, apenas quando a morte está relacionada a algo espiritual ou místico. Portanto, um duelo, uma execução militar ou a queda de uma ponte não fariam a Güestia sair desfilando por aí. Para isso, use o **Huaychau**. A Güestia não se envolve com nada nem ninguém.

Hapiñuñus

Habitat: vários.

Comportamento: maligno.

Descrição: pequenos demônios de peito avantajado que andam em bando. Atormentam a vida dos agricultores, destruindo plantações.

Forma de ataque: atacam como demônios comuns, fazendo 1d6+1 de dano.

Fraquezas: podem ser exorcizados (nível médio).

Huancahui

Habitat: cordilheiras e selva.

Comportamento: hostil.

Descrição: belo gavião, de costado escuro e lado inferior branco amarelado. Grita a noite inteira e come cobras venenosas. Como diversão, se apossa do espírito das mulheres e as obriga a sair à noite e a cantar com ele.

Forma de ataque: ele se apossa do espírito através de seu canto. A vítima pode fazer uma Resistência à magia normal.

Fraquezas: qualquer dano que sofrer quebra o encanto.

Huaychau

Habitat: vários.

Comportamento: inofensivo.

Descrição: pássaro pardo, de peito e pescoço branco, cujo canto triste anuncia a proximidade da morte de alguma pessoa.

Inti

Habitat: entre os incas.

Comportamento: neutro.

Descrição: falcão sagrado, falante, criado por Viracocha para servir de companheiro, ajudante, testemunha e pregador de suas idéias. O Inti conhece o passado, o presente e o futuro. Não por acaso, recebeu o mesmo nome que o sol. De plumagem dourada, suas palavras guiavam lucidamente os Incas, a quem servia como conselheiro. Desapareceu quando foi estabelecido o Tahuantinsuyo por Inca Yupanqui, talvez por não se julgar mais

necessário, talvez por não concordar com a dominação das outras tribos. Desde então, o Inti vaga solitário pelas cordilheiras, aparecendo apenas quando julga necessário, o que é raro.

Mapinguay

Habitat: selva alta.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: monstro enorme, com forma humana, pêlos castanhos, 3m de altura, apenas um olho e patas de boi terminadas em garras.

Forma de ataque: ataca com as garras (1d6 + 6 de dano), e também pode dar coice (1d6 + 6 de dano impactante).

Fraquezas: sua única fraqueza é o olho. É a única forma de destruí-lo. Por outro lado, só basta um golpe.

Palla Huarcuna

Habitat: montanhas do Vale Sagrado.

Comportamento: muito hostil.

Descrição: escrava inca que foi transformada em pedra por ordens de um Inca. Ela se vinga devorando os viajantes. Porém, mesmo que a estátua de pedra seja destruída (possui 180 pontos de resistência), seu espírito retorna mais tarde moldando uma outra rocha à sua forma, num eterno desejo de vingança. É imune a danos de fogo e sua forma rochosa absorve 2 pontos de arma de fogo, 3 pontos de dano cortante e 8 pontos de dano impactante.

Forma de ataque: ataca com seus poderosos braços de pedra, com os quais esmaga a vítima (1d6+1 de dano por rodada). Uma vez que a vítima é agarrada, não consegue se soltar, a

não ser que se faça 25 pontos de dano nos braços.

Fraquezas: nenhuma específica.

Pururaucas

Habitat: vários.

Comportamento: hostil.

Descrição: não se trata exatamente de uma criatura, mas sim de um encantamento. São seres de pedra, geralmente com forma humana, que podem ser despertados através de um encantamento. Mas só o sumo sacerdote do sol tinha o poder de construir as pilhas de pedras que poderiam ganhar vida. Invariavelmente, as Pururaucas eram utilizadas na guerra, o que determina seu comportamento hostil. Depois que o encantamento termina, as pedras continuam no lugar, esperando que, um dia, alguém que saiba o encantamento as reviva. Assim, há alguns lugares onde descansam estranhas rochas com formas humanas, mas são poucos aqueles que sabem a verdade. Alguns destes lugares são:

- *Huancavelica:* bosque de rochas gigantes, com estranhas formas.
- *Piúra:* ídolos de pedra no deserto de Sechura.
- *Junín:* ao norte da região, em uma planície varrida pelo vento a 4.300m de altitude, formas fantasmagóricas se encontram em meio a esculturas gigantescas, formando um bosque de rochas. As esculturas gigantescas, no caso, são formações rochosas semelhantes às de **Tinajani**.
- *Cusco:* num local desconhecido a oeste de Cusco, as Pururaucas, comandadas pelo Inca,

deram fim a uma guerra que permitiu a expansão do Império do Sol. Em algum lugar entre as montanhas, descansam várias pilhas de pedras que foram um dia o exército de Inca Yupanqui.

Forma de ataque: atacam com seus punhos de pedra (1d6 + 4 de dano impactante) ou esmagando com seus braços (1d6 + 1 de dano por rodada). Mas também podem usar armas e até mesmo armaduras, mas estas devem estar em posse da pururauca antes do encantamento. São mais ferozes e hábeis do que uma pessoa comum.

Fraquezas: sendo um encanto, pode ser removido e tem um limite de duração. Além disso, ao realizar o encanto, é necessário que esteja bem claro quem é o inimigo, pois as pururaucas não pensam e nem são controladas. Elas atendem a um único comando, que precisa ser preciso e claro.

Touro de Cochaconga

Habitat: lagoa Cochaconga

Comportamento: muito hostil.

Descrição: monstro semelhante a um touro, só que duas vezes maior. Cochaconga é uma lagoa encantada, perto de San Juan de La Frontera. Ao menor ruído, provocado por um animal ou grito de gente, se inicia uma forte tormenta, no meio da qual surge um enorme monstro em forma de touro que se enfurece com os estranhos. O touro desaparece quando os invasores saem da região.

Forma de ataque: igual a de um touro, fazendo 1d6 + 8 de dano.

Fraquezas: nenhuma específica.



CAP. 2

PERSONAGENS ESPECIAIS

Estes personagens devem ser interpretados com cautela e com o objetivo de enriquecer a história. Eles são especiais e devem ser tratados como tais. Pode ser também que algum jogador queira fazer um personagem de uma das classes especiais (espera-se que não seja o Compactado). Isso pode ser arriscado. É aconselhável fazer isso só com um jogador experiente e que interprete muito bem seus personagens. E que o grupo também participe desta decisão.

Compactado

Descrição: bruxo que tem pacto com o demônio. O pacto foi feito quando ele já era um bruxo. O bruxo ganha atributos demoníacos, mas pode conservar a forma humana, evitando suspeitas. Além de seus próprios feitiços, ele pode fazer crescer garras nas mãos, ganha +2 pontos de bônus de força e aumenta em 30% a sua resistência. Pode fazer sua pele queimar e aumenta sua capacidade mágica, passando a aumentar seu poder mágico usando apenas 1 ponto de experiência e sua Resistência à magia com 4 pontos, ganhando + 5 pontos por sessão para aumentar sua habilidade nos feitiços. Por outro lado, se encontra vulnerável ao poder da fé divina. Quando um Compactado morre, o cadáver desaparece entre nuvens de enxofre e ruídos infernais. Afinal, num pacto sempre há um preço a pagar.

Estigmatas

Descrição: são aqueles que portam feridas idênticas às de Jesus (nas palmas das mãos, nos pés e um corte no peito – as cinco chagas de Cristo), significando que nasceram no mesmo dia e hora em que ele foi crucificado.

Por esta coincidência, eles possuem o poder da cura (30 pontos por dia). Quando exercem seu poder, que nunca falha, as feridas se abrem e começam a sangrar. Os Estigmatas são pessoas geralmente pacíficas e sempre de boa índole, mas costumam ser tratados como santos e geralmente se encontram incapacitados de levar uma vida comum, sendo usados em nome da fé.

Imortais

Descrição: são homens que, aparentemente, possuem o dom da vida eterna. Sua origem é desconhecida, assim como a sua presença. Eles andam pelos quatro cantos do mundo, alguns disfarçando a sua longevidade, outros se tornando lendas locais. Como, geralmente, surgem isoladamente, não são identificados como um grupo. Mesmo entre os imortais há aqueles que caminham pelo mundo há mais tempo do que o outro.

Não são exatamente imortais, mas seres longevos, cuja expectativa de vida é ainda desconhecida. São mortais, mas para isso o corpo precisa ser inteiramente destruído ou decapitado. Caso contrário, o corpo aparentemente morto entra em torpor, num transe pós-morte, e desperta dias mais tarde, dependendo da gravidade do ferimento. Os imortais podem ficar doentes, mas a doença, seja qual for, é rapidamente extirpada. Tanto o destino quanto a origem dos imortais são incertos. **Sumé** pode ser um imortal.

Lobisomens

Descrição: são homens amaldiçoados que, em noites de lua cheia, se transformam em um monstro peludo com feições de lobo, que vagam alucinados pela noite atacando a todos. O lobisomem surge através de uma maldição (licantropia) ou quando é o sétimo filho de um mesmo sexo de um casal. Há poucos casos no Novo Mundo. Ele possui garras poderosas e força descomunal (fazendo 1d6+5 de dano e dois ataques por rodada). Sua resistência também é sobrenatural. Porém, o lobisomem não é, necessariamente, uma criatura má. Ele é um ser atormentado que vira uma fera irracional, obrigado a esconder a sua maldição e a conviver com a terrível consequência de seus atos. Se um de seus membros for decepado, ele volta à forma humana. A decapitação e o fogo são mortais para ele. De outra forma, ele recupera 1 ponto de Resistência por rodada se não fizer nenhuma ação.

Nacaj

Descrição: antes de mais nada, trata-se de um assassino. Tem aparência humana, esguio, vive envolto em sombras. Suas feições são duras e seu olhar exala uma aura maligna, mas não se trata de um ser infernal. Portanto, não pode ser exorcizado. Geralmente se coloca a serviço de cultos, seja qual for, para fazer o serviço sujo. Não mata por dinheiro, mas por diversão, entregando as entranhas da vítima aos seus empregadores. Antigamente essas entranhas eram usadas em rituais, sendo o Nacaj uma espécie de fornecedor de material para os sacrifícios. Move-se como um felino, ágil e silencioso. Passa com facilidade por pequenas aberturas, como um contorcionista. No escuro, é imperceptível. Possui um bom arsenal de lâminas afiadíssimas, semelhante a adagas, que fazem 2d6 de dano e cortam tão suavemente que a vítima precisa fazer um

teste de Percepção para sentir o corte. Antes de atacar, costuma se divertir infligindo o terror em suas vítimas. Raramente ataca durante o dia, principalmente em dias ensolarados ou ao ar livre.

Quibungo

Descrição: ser humano que pode se transformar em um monstro meio humano, meio macaco, de acordo com a sua vontade. Porém, nas noites de lua cheia, é forçado a se transformar, perdendo controle de seus atos e atacando ferozmente. Possui enorme força, além de presas afiadas. Também usa armas brancas, tacape ou porrete.

Sumé (Tonapa)

Descrição: homem branco que, em diferentes idades, caminhou por todo o Novo Mundo ensinando técnicas e artes, e ditando regras morais para os índios. Foi amado, aceito, odiado e atraído. Muitas vezes foi perseguido por pajés e sacerdotes que não aceitavam a intromissão de um homem branco nos assuntos espirituais da tribo. Conhecido no litoral atlântico como Sumé, reapareceu no altiplano com o nome de Tonapa. Com barba, magro, andando com um bastão, expulsou os demônios da região e pregou o amor ao próximo numa época entre a queda de Tiahuanaco e o surgimento dos irmãos Ayar. Na Ilha do Sol fez brotar uma fonte de água santificada. Foi expulso pelos mesmos motivos de sempre e partiu andando sobre as águas do Titicaca. Sumé possui os feitiços de Remover Magia, Detectar Magia, Exorcismo, Cura, Comunicação, Aura, Desviar Ataques, Relâmpago, Andar sobre as Águas, Levitar e Comunhão com a Floresta (nível 100 em todos) e 300 pontos de poder mágico.

Ucumari

Descrição: é o filho de um urso andino com uma camponesa. Tem a aparência humana, mas pode se transformar num urso de 2,5m. Não gosta de cidades muito populosas, preferindo as pequenas vilas das serras. Não é uma pessoa muito social, geralmente calado e arredio. Vive preferencialmente nas cordilheiras. Ataca como um urso, com as garras e dando mordidas. Na forma de urso, o Ucumari ganha um bônus de +4 na força e aumenta sua resistência em 50%. É um pouco esquentado, podendo revelar sua origem em situações pouco convenientes. Quando está na forma de urso, não chega a perder a razão, mas se deixa dominar totalmente pela impulsividade, precisando de um teste difícil de Inteligência para retomar o controle.

Vampiros

Descrição: homem destinado a viver apenas durante a noite e a se alimentar de sangue humano. É, na verdade, um morto-vivo extremamente poderoso, amaldiçoado pelo poder das trevas. Sua necessidade de matar os seres humanos para sobreviver acaba lhe concedendo uma frieza assustadora e uma natureza maligna. Pode se transformar em morcego, em cão ou em lobo negro, ou ainda em névoa (uma vez por noite). Pode também criar garras nas mãos (que fazem 1d6+6 de dano). Se desejar, pode se mover duas vezes mais rápido que um homem. Sua resistência e sua força também são extraordinárias, o dobro de um homem comum. Ao sugar o sangue da vítima, faz 1d6 de dano por rodada. Além disso, possui poderes hipnóticos, que podem ser defendidos com uma *Resistência à magia* normal. Possui profunda aversão por símbolos sagrados empunhados com fé; pode ser morto com uma estaca de madeira em seu coração, através do fogo ou da decapitação; e a luz do sol é mortal para ele (2d6 por rodada de

exposição). O vampiro costuma se misturar na sociedade e agir de forma sedutora, sendo normalmente uma pessoa culta e de bom gosto, apreciando o luxo da nobreza. Muito caçado no Velho Mundo pela Igreja, ainda não há relatos de sua existência no Novo Mundo. Os hábitos noturnos de um vampiro chamam muito a atenção longe das grandes cidades, sendo difícil esconder sua identidade por muito tempo. Um vampiro pode transformar outra pessoa em vampiro se beber do seu sangue por três noites seguidas sem matá-la antes disso.

Vaqueiro Borges

Descrição: vaqueiro misterioso, sabedor de segredos infalíveis. Mais hábil e melhor cavaleiro que todos os outros reunidos. Ninguém sabe onde mora e nem onde nasceu. Vence a todos os companheiros. Surge em qualquer manhã, trabalha na fazenda, recebe o pagamento e desaparece, surgindo a léguas de distância, em outra fazenda, repetindo façanhas julgadas sobrenaturais. Monta um cavalo velho, aparentemente imprecioso e cansado, malvestido, humilde e alvo de zombaria. Termina sendo o primeiro, o mestre supremo, aclamado como herói, desejado pelas mulheres, convidado para todas as festas pelo fazendeiro. Recusa todas as seduções e volta a desaparecer misteriosamente.

Lista de Habilidades: Luta com arma; Percepção; Nadar; Escalar; Montar Animais; Treinar Animais; Mover-se Silenciosamente; Reparar Armas; Reparar Couro; Correr; Preparar Armadilhas; Seguir Trilhas; Senso de Orientação; Manuseio de Venenos; Manejo de Explosivos; Ler e Escrever; Religião; História; Mitos e Lendas; Lidar com Animais; Lidar com Gado.

Zaorís

Descrição: alguns homens, abençoados pelo Deus cristão por nascerem em importantes datas religiosas, possuem o poder de ver através das coisas. Um tesouro escondido, um monstro atrás das árvores, um veio de ouro etc., mas o poder de um zaorí não pode ser exercido em seu próprio benefício, sendo

sempre uma pessoa pobre, indiferente e desinteressada. O olhar de um zaorí é sempre vago, distante, indiferente. Praticamente desprovido de emoções e ambições. Costuma andar sujo e esfarrapado, corpo franzino e passos lentos.



TRIBOS ESPECIAIS

Tribos não muito numerosas e de origem mítica, sendo quase ou completamente desconhecidas. Algumas apresentam constituição física excepcional.

Acritós

Região: Serra do Mar (Desafio dos Bandeirantes)

Descrição: tribo de canibais que habita um pequeno vale escondido na Serra do Mar, próximo ao litoral. São índios de grande estatura (2,20 metros), fortes e totalmente hostis. É a tribo mais temida de toda a região dos bandeirantes. Felizmente, é uma tribo pequena e que não tem muito interesse em sair do vale onde se encontra. Algumas aldeias construídas fora de seus limites acabaram sendo destruídas pelos colonizadores com a ajuda dos jaguaris. O vale é rodeado por montanhas e de difícil acesso. Devido à imensa dificuldade de penetrar lá com vida e à veemente recusa de seus aliados índios, bastante solícitos até então, em ajudar na invasão, os colonizadores resolveram deixá-los em paz. Aqueles que por lá se aventuraram certamente ficaram para o jantar.

Cupêndias

Região: sul da região amazônica. (Desafio dos Bandeirantes)

Descrição: Tribo de mulheres. Excelentes agricultoras, guerreiras e corredoras quase imbatíveis. São neutras. Querem viver em paz e não hostilizam a presença do homem, desde que este também seja de paz. Mas só

desposará uma cupêndia o homem que vencê-la numa corrida.

Cupendiepes

Região: montanhas e chapadas (Desafio dos Bandeirantes)

Descrição: raça hostil de índios com asas de morcego que habitam em cavernas nas montanhas. Atacam nas regiões próximas, dando vôos rasantes, usando lanças ou machados para decapitar seus oponentes.

Cupendogális

Região: serras (Desafio dos Bandeirantes)

Descrição: povo pigmeu, hostil, albino, canibal, e que não enxerga à luz do dia. Habitam cavernas escuras de onde saem durante a noite para caçar animais ou homens para sua alimentação. Atacam em grupo de forma súbita e traiçoeira usando tacapes, porretes, facões, lanças, zarabatanas ou arco e flecha.

Curiqueãs

Região: centro (Desafio dos Bandeirantes)

Descrição: pequena tribo de homens gigantes que habita o interior do continente. Medem entre 2,50 e 3,0 metros, adornados de pedaços de ouro nos beijos e narizes. Pouco habituados com o contato com os homens brancos, assumem uma posição neutra, mas procuram demonstrar aos viajantes que é melhor passar rápido por suas terras antes que comecem a ficar desconfiados de suas intenções. Ao menor sinal de hostilidade... Bem, ninguém sobreviveu para

contar. São bastante respeitados pelas outras tribos.

Curutons

Região: cavernas profundas

Descrição: antiga tribo indígena que há muitos séculos se refugiou no centro da terra e nunca mais retornou. São índios franzinos e de pele clara que se adaptaram à escuridão, sendo sensíveis a luzes mais intensas que a de uma tocha. Nunca saem para a superfície e não gostam muito de visitantes. Não é qualquer caverna que leva até os curutons, pois eles habitam regiões bem profundas.

Goyazis

Região: centro (Desafio dos Bandeirantes)

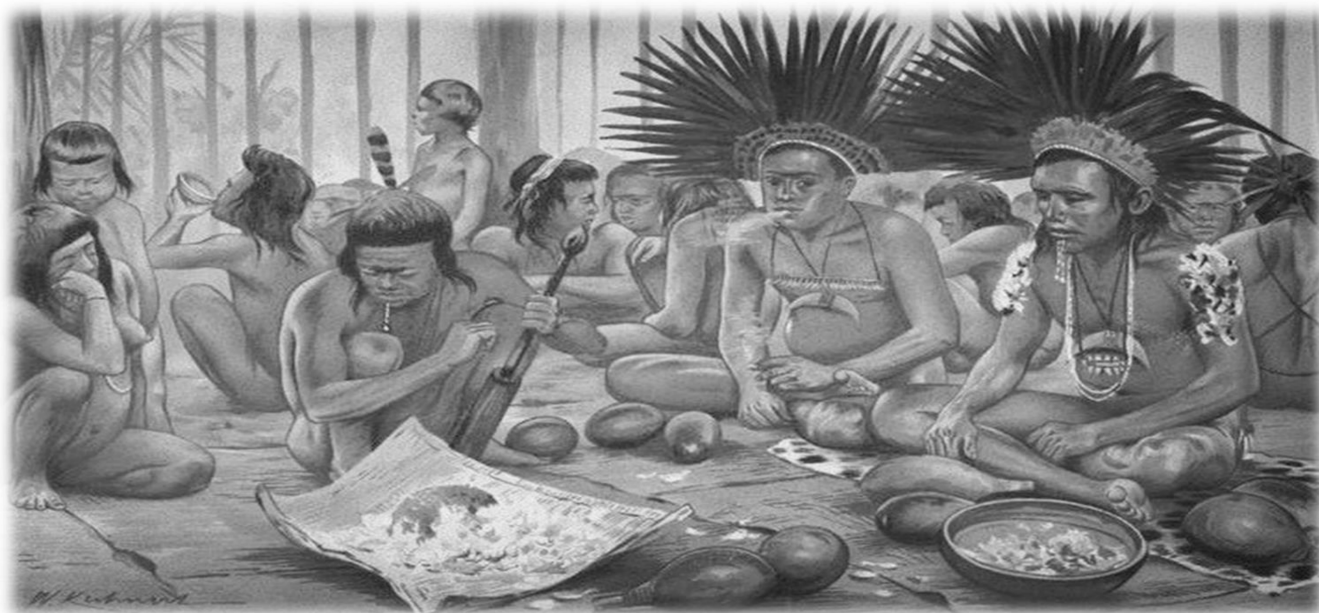
Descrição: tribo de anões, medindo cerca de 1 metro. Apesar de assustarem mais por sua aparência, apresentam força desproporcional ao tamanho e se movimentam com grande facilidade por entre os arbustos, se tornando perigosos inimigos. Não são necessariamente hostis, mas são bastante

desconfiados, sendo condescendentes apenas com pequenos grupos de viajantes.

Guajáras

Região: desconhecida

Descrição: é uma tribo misteriosa. Segundo as lendas, são sobreviventes de uma tribo mais avançada que habitava uma cidade destruída por um cataclismo, possivelmente o grande dilúvio. Desde então, seus sobreviventes, não mais que uma pequena aldeia, adquiriram hábitos nômades e seguem errantes pelo continente. De postura nobre, apesar de terem perdido o brilho de outras eras, possuem livre trânsito entre as demais tribos, mesmo as mais hostis, como os acritós, não importunando e não sendo importunados. Conhecem todo o continente, todos os seus segredos, todos os seus habitantes. Os raros contatos desta tribo com o homem branco ocorreram sempre por iniciativa dos índios, a maioria para prestar auxílio a viajantes solitários e desesperados. Não é uma tribo bélica, mas domina todas as formas de luta. Também são bastante inteligentes e possuem grande sabedoria. Seus sacerdotes (se houver mais de um) controlam toda a magia nativa.



LUGARES MÍSTICOS

Candelabro de Nasca

Região: Nasca.

Descrição: no mesmo estilo dos desenhos de Nasca, se trata de um gigantesco candelabro de 200m de comprimento desenhado numa colina que se precipita ao mar. É claramente visível a uma distância de 20 km mar adentro. Em determinadas noites, o candelabro fica incandescente.

Cavernas

Região: diversas.

Descrição: existe a lenda, entre os incas, sobre um extenso caminho subterrâneo que abrange mais ou menos a mesma área que os caminhos do Império do Sol. Há também a lenda que grande parte do ouro de Cusco foi escondido nestas cavernas, cuja entrada teria sido lacrada. As lendas sempre se referem a um caminho labiríntico, onde só os Incas, as Coyas e os principais sacerdotes saberiam se guiar. Mas nenhuma delas foi construída por mãos humanas, sendo cavernas naturais, legítimas. Portanto, estas cavernas podem ser encontradas em qualquer lugar. E há algumas cavernas que podem revelar a veracidade desta lenda.

Chaparri

Região: Junín.

Descrição: montanha onde se encontra o jardim onde os bruxos indígenas cultivam suas ervas mágicas, boas e más, sendo de seu exclusivo conhecimento distinguir umas das

outras. Os bruxos dotaram o monte de um terrível dispositivo de defesa contra a intromissão de curiosos: fendas se abrem sob os pés dos intrusos, tragando-os, sejam homens ou animais. O bruxo que revelar a localização de Chaparri será caçado pelos outros.

Coyllorite

Região: Vale Sagrado.

Descrição: pequeno templo num glacial próximo a Cusco. Marcado por uma gigantesca cruz de flores, os viajantes vão até lá para pedir melhor sorte e perdão por seus pecados. No primeiro caso, o viajante recebe uma dádiva semelhante ao encanto Abençoar (que dura um mês). No segundo caso, a neve se cobre de fios de sangue que descem glacial abaixo. Se o arrependimento for verdadeiro, ele é abençoado. Caso não seja, ele sentirá uma insuportável dor nos olhos por $1d6 + 2$ rodadas que o deixará cego por uma semana.

Desenhos de Nasca

Região: Deserto de Nasca.

Descrição: aos pés das cordilheiras, numa extensa área da planície desértica, repousam diversos desenhos e linhas retas ou circulares. Há pistas de áreas variáveis, de 4m a 1km, figuras de animais cujos traços alcançam de 15 a 300m. Quem caminha pelo deserto pode perceber as linhas, mas não tem noção de suas formas, que só podem ser vistas do alto das colinas mais próximas. As linhas foram trabalhadas em sulcos. A superfície do deserto é marrom-avermelhado e repleta de pequenas

pedras. Ao retirar a terra avermelhada da superfície, aflora um estrato de pedra amarelado. Estes sulcos amarelos, que garantem um bom contraste com o deserto, chegam a alcançar 30cm de profundidade. As pedras retiradas para a formação dos desenhos foram usadas na construção de um muro que varia entre 20cm e 1m de altura, demarcando a planície. Anterior aos incas, os desenhos caracterizam uma região mística, que pode trazer visões a quem passar a noite em seus limites. As figuras farão parte destes sonhos que são mais do que uma simples alucinação. Mensagens, visões do passado e contato com espíritos não serão incomuns. Porém, estes sonhos podem ter uma consistência muito próxima à realidade, seja qual for o seu conteúdo. Nesta região, a Visão astral não funciona. A Viagem astral custa o dobro do poder e é muita perigosa.

Fonte do Sol

Região: Ilha do Sol, no Titicaca.

Descrição: fonte de água santificada criada por Sumé (Tonapa). A água tem o poder de curar qualquer doença e expulsar qualquer espírito incorporado. Porém, só tem este poder na própria ilha.

Sua existência foi esquecida por todos e hoje permanece conhecida apenas pelos Uros. No passado, foi utilizada para regar as praças de Cusco. Apesar de não ter poder fora da ilha, era sacralizada e muito utilizada em rituais.

Lagoa de Santa Bárbara

Região: Chachapoya.

Descrição: lagoa que desaparece à vista dos viajantes. Segundo as lendas, o transbordar da lagoa será o anúncio do fim do mundo.

Mina Victoria

Região: Junín.

Descrição: mina próxima à cidade Cerro de Pasco onde é proibida a entrada de mulheres. Sempre que uma mulher entra acontece alguma desgraça: desabamentos, explosões e outras calamidades. Nenhuma pessoa, incluindo o chefe da mina, se atreve a permitir a entrada de uma mulher, nem mesmo disfarçada.

Montanha de Ayar Auca

Região: Vale Sagrado.

Descrição: montanha que transforma as pessoas que a tocarem em pedra. Ayar Auca, irmão de Manco Cápac, o primeiro Inca, voou até um monte onde julgava ser a terra prometida por Viracocha. Quando pousou, virou pedra. Uma bota de couro pode ser uma boa proteção, mas se alguém entrar em contato direto com o chão virará pedra. O encanto não pode ser removido.

Nota: caso um personagem vire pedra, o mestre do jogo sempre pode criar uma maneira bem difícil para quebrar o encanto.

Pischohuañuna

Região: Chachapoya.

Descrição: a montanha mata todas as aves que por lá se aventuram, incluindo feiticeiros metamorfoseados.

Tinajani

Região: Altiplano.

Descrição: também conhecido como Banho do Diabo. Fica a 4.100m, numa região de

muralhas imponentes e pilastras imensas de arenito vermelho que tomam várias formas, algumas com mais de 100m de altura, se elevando em bases tão frágeis que parece impossível que se mantenham de pé. Visto de longe, parece uma cidade. De um poço profundo (300m) sai um rumor surdo, que o eco de mil paredes vai repetindo e aterrorizando os viajantes. No fundo, onde se encontra um lago subterrâneo, vários espíritos malignos foram aprisionados por uma poderosíssima Barreira astral.

Yahuar Ccocha

Região: Vale Sagrado.

Descrição: lago de sangue formado pelo sangue dos homens que se mataram pela beleza indiferente de uma sedutora princesa inca. O vento faz com que se escute os lamentos das almas suicidas, trazendo terríveis pesadelos aos viajantes.



ITENS MÁGICOS

Não são espadas mágicas ou amuletos enfeitiçados, mas objetos únicos, preciosos. Alguns são conhecidos por todos, podendo seu poder ser apenas conhecido por poucas pessoas. Outros se encontram desaparecidos, fazendo parte apenas das lendas. A posse de alguns destes itens pode tornar o grupo visado e na lista negra de muita gente. Alguns são tão poderosos que podem ser o objetivo final de toda uma campanha.

Fica a cargo da criatividade do mestre do jogo o paradeiro dos itens desaparecidos, mas é bom que leve em consideração as circunstâncias de seu desaparecimento.

Artefatos dos Mochicas

Lenda: no final dos tempos, quando o sol se apagar, os artefatos se rebelarão contra a humanidade que os criou, aniquilando-a.

Descrição: os mochicas viveram na mesma região que os chimus, na costa. Nos antigos templos e construções da região, na ocasião de um eclipse solar, escudos, armas e outros objetos feitos pelo homem ganharão braços e pernas. Com armas em punho, perseguem os homens.

Boleadeira de Mama Guaco

Lenda: arma que pertencia a Mama Guaco, irmã de Manco Cápac e valorosa guerreira.

Descrição: três bolas de pedra envolvidas num couro espesso e ligadas entre si por cordas de couro, sendo uma das cordas menor que as outras duas. Uma boleadeira comum faz 1d6 + 4 de dano impactante e é usada também para

laçar animais. A boleadeira de Mama Guaco faz 1d6 + 8 de dano, e lança de tal maneira o animal ou a pessoa que esta não consegue se soltar. Mama Guaco morreu em Cusco, mas ninguém sabe de sua boleadeira, e nem ao menos deu importância ao seu destino. Só alguns sacerdotes do sol e nobres incas poderiam saber da existência da arma. Além disso, se alguém a encontrar, fatalmente vai precisar aprender a usá-la, pois a boleadeira só é utilizada praticamente pelos vaqueiros dos Pampas.

Custódias e Imagens Sagradas

Descrição: algumas custódias e imagens possuem um grande poder mágico e permitem a um padre usá-lo, gastando o poder da custódia ao invés do seu próprio. Mas só poderá ser feito um encanto conhecido por ele. O poder mágico das custódias e das imagens aqui descritas é de 500 pontos. Ela recupera 20 pontos de poder a cada missa. Os poderes destes objetos não são muito difundidos pela Igreja. As custódias são:

- *Custódia de Santo Domingo:* fica em Lima. Possui 1.300 diamantes, 1.029 esmeraldas, 522 rubis, 121 pérolas grandes, 45 ametistas e 2 topázios. Tem 1m de altura.
- *Custódia da Catedral de Cusco:* a Grande Custódia é toda em ouro maciço (26,277 kg), com 1,20 m de altura. Possui 331 pérolas, 263 diamantes, 221 esmeraldas, 89 ametistas, 62 rubis, 43 topázios, 17 brilhantes, 5 safiras e 1 ágata.

- *Imagem da Virgem do Rosario*: em Lima. A coroa da Virgem possui 150 esmeraldas, 102 diamantes e 102 rubis.

- *Custódia de Copacabana*: cidade às margens do Titicaca. Tem 62cm de altura e é feita de ouro puro.

- *Imagem de Nossa Senhora de Copacabana*: em Copacabana. A imagem é guardada num camarim sustentado por quatro colunas de prata. A coroa é de ouro e cravejada de pedras preciosas. A imagem segura um círio de ouro que ostenta um rubi na ponta. No cinto há um rubi de duas polegadas de diâmetro.

Nota ao mestre de jogo: estes são apenas alguns exemplos, baseados em objetos reais, nos quais o mestre do jogo pode se inspirar para construir outros itens mágicos do gênero. Só não se esqueça que estes objetos não são para se colocar embaixo do braço e sair por aí. Eles estão sempre vinculados a alguma igreja ou convento, servindo a uma comunidade e só saindo de lá em situações especiais e com a autorização do responsável pelo templo.

Disco de Ouro

Lenda: ornamento de Coricancha que representa o sol. Desapareceu com a chegada dos castelhanos em Cusco. Refletia a luz do sol iluminando todo o recinto. Nunca mais foi visto.

Descrição: disco com 50 cm de diâmetro. Ao ser atingido pelos raios solares, emite uma luz purificadora que exorciza qualquer ser maligno. Após décadas desaparecido, reapareceu em Paititi.

Funda de Ayar Cachi

Lenda: arma que pertencia a Ayar Cachi, irmão de Manco Cápac. Em posse de Ayar

Cachi, a arma era capaz de derrubar montes e abrir vales.

Descrição: aparenta ser uma funda comum, uma laçada de couro, mais larga no lugar onde é colocado o projétil. Uma pedra arremessada por esta funda é capaz de fazer até 5d6 de dano. Ayar Cachi foi preso dentro de uma caverna. Como não conseguiu sair, a única coisa que se sabe é que a funda não se encontrava com ele. Como o seu algoz foi transformado em pedra, ninguém soube do destino que a funda teve. E, mesmo assim, só alguns sacerdotes do sol ou nobres incas poderiam saber desta história.

Senhor de Huamantanga

Lenda: desta cidade, foi enviado um homem a Lima para adquirir uma nova imagem de Jesus crucificado. Mas, não muito depois de partir, encontra dois homens que se diziam escultores e que se comprometeram a fabricar a imagem. Colocaram como condição não serem incomodados na choça onde trabalhariam, que lhes dessem ferramentas e materiais, que os alimentos fossem colocados na porta de madrugada. O preço ficaria por conta do empregador depois que o serviço estivesse pronto.

No dia da entrega, os escultores desapareceram. O empregador entrou com alguns homens na choça e encontrou a obra terminada e os materiais e alimentos intocados. Considerado um milagre, levantaram uma capela para a imagem.

Descrição: crucifixo de 2m de altura talhado em madeira. Através dele, qualquer padre pode fazer *Evocação divina*. O poder gasto é o da própria imagem, mas só pode ser feito uma vez por semana. O anjo evocado permanecerá enquanto sua presença for necessária, mas só

virá se a evocação for por motivos justos. Ou seja, funcionar ou não fica a critério lá de cima. A ação do anjo se limita à cidade e às proximidades.

Nota ao mestre de jogo: a imagem data de 1599, mas o mestre tem toda a liberdade para usar a lenda como parte de uma aventura.

Senhor dos Milagres

Lenda: numa casa habitada por mulatos livres em Lima, um deles pintou na parede uma imagem representando Cristo no calvário. Um terremoto reduziu a casa em escombros, mas a parede com a pintura ficou intacta. Ao seu redor, foi construída uma humilde capela. Em um novo terremoto, a única coisa que continuou a ficar de pé foi a parede. Dessa vez, foi construída uma igreja e a pintura ganhou fama e respeito.

Descrição: pintura de Cristo numa velha parede. Concede aos fiéis +10 pontos de Resistência por um dia. Mas o encanto só funciona como proteção de seres malignos e quando o fiel está imbuído de sentimentos puros. Não tem efeito cumulativo; se ele já tiver recebido os 10 pontos, não poderá ganhar mais 10 e ficar com 20.

Nota ao mestre de jogo: a pintura data de 1650. O desenvolvimento da lenda fica por conta do mestre do jogo.

Senhor dos Terremotos

Descrição: crucifixo de madeira de 1,5 m, encontrado por jesuítas nas proximidades de Cusco. Só que Cristo possui feições indígenas. Ninguém se atreve a tocar na imagem, nem mesmo para limpá-la. Tem o estranho poder de preservar a região a sua volta da violenta ação dos terremotos. Por isso é comum que seja carregado, num pedestal, em procissão

pela cidade após algum tremor de terra. É guardado a céu aberto, em frente a alguma igreja.

Nota ao mestre de jogo: o surgimento da imagem fica a critério do mestre. Se ele quiser narrar o aparecimento do crucifixo e a descoberta de seus poderes, pode ser uma boa idéia de aventura.

Shansa (Cabeças Reduzidas)

Descrição: amuletos criados através de ritual pelos pajés jívaros. Trata-se da cabeça reduzida de um inimigo, que atinge o tamanho de uma laranja grande. Através do ritual, é expulsa qualquer influência maligna do inimigo e retida apenas a sua energia positiva, geralmente sua capacidade guerreira. Em posse deste amuleto, o personagem aumenta os atributos de Força, Destreza e Resistência em 2 pontos sempre que entrar em combate. A critério do mestre do jogo, este valor pode mudar, dependendo do quão bom guerreiro foi o dono da cabeça. A cabeça geralmente é usada pendurada na cintura.

O ritual costuma ser feito no próprio local da batalha, ou próximo. A cabeça do inimigo é cortada com um tacape ou machado de pedra, seja de que sexo for. A cerimônia se inicia com as cabeças sobre a areia e os guerreiros sentados em cima. Enquanto isso, o pajé masca um tabaco. Depois, agarra um guerreiro pela cabeça e sopra-lhe a fumaça nas narinas para afastar qualquer influência do pajé inimigo. Então é retirada a pele, junto com os músculos, do crânio das vítimas. Os lábios são lacrados com três palitos e os olhos escorados com estacas. Os índios acendem grandes fogueiras onde são colocados potes de barro. As cabeças são levadas envoltas em folhas de palmeira para que ninguém o toque antes da cerimônia. Uma cabeça para cada pote, que

são cheios de água. Então, o pajé adiciona algumas ervas só conhecidas por ele. As cabeças são retiradas antes da água ferver para evitar o amolecimento da carne e que se queime as raízes do cabelo. Neste ponto, já se encontram com um terço do tamanho original. Os potes sagrados são jogados no rio. Colocam mais lenha na fogueira para esquentar a areia sob ela.

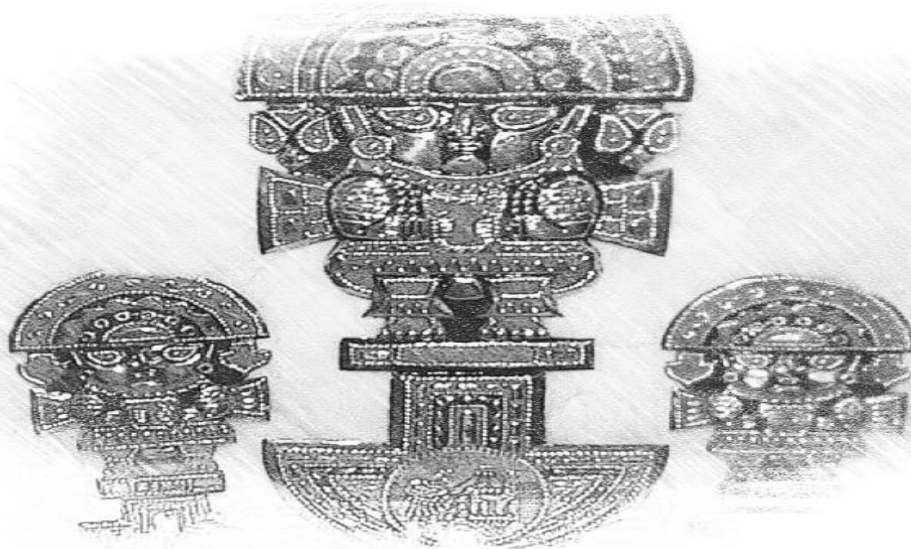
O pajé se afasta com os outros feiticeiros para cumprir alguns ritos necessários. Apenas os guerreiros que mais se destacaram na matança podem acompanhá-los. Após algum tempo, eles retornam com as cabeças elevadas em lanças, que são fincadas no chão. Então, todos dançam em volta delas.

A areia quente é finalmente colocada dentro da cabeça pela abertura do pescoço. Uma vez cheia, é engomada com pedras quentes. Este procedimento se repete durante dois dias até que a pele fique suave, inteira e tão forte quanto couro curtido. Então as cabeças são colocadas junto à fumaça da fogueira para protegê-las dos insetos.

Titi

Descrição: o felino de fogo, objeto de culto dos primeiros habitantes do Lago Titicaca ou Grande Lago. Exigia sacrifícios humanos anuais. Era representada por uma cabeça de puma de ouro, de 40cm de comprimento e 2cm de espessura, com dois olhos de rubi. O sacrifício proporcionava à imagem o poder de soltar raios dos olhos, fazendo $2d6 + 2$ de dano (sem direito a absorção, e pode ser considerado como dano perfurante).

Esta imagem se encontra perdida a centenas de anos, e totalmente sem poder. Mas, caso seja encontrada, basta fazer um sacrifício humano dedicado a ela, e repeti-lo uma vez por ano. Mas há um, porém: trata-se de um objeto muito antigo e já esquecido. Só alguns sacerdotes do Jaguar poderiam, talvez, saber de sua existência. Só o feitiço de Aura poderia revelar sua origem, mas cabe ao mestre do jogo passar essas informações de maneira criativa.



CIDADES E TEMPLOS PERDIDOS

Espalhadas pelo Vice-Reino de Nova Castela, há diversas cidades e templos construídos pelos incas ou por culturas ainda mais antigas. Algumas foram descobertas pelos castelhanos; outras são conhecidas apenas pelos incas. Algumas, sua localização se perdeu há muito. E há aquelas que, de tão antigas, foram totalmente esquecidas pelas civilizações serranas e já eram ruínas antes dos castelhanos pisarem no Novo Mundo.

Chanchán

Era a principal cidade dos Chimus, bem próximo a Trujillo. A maior cidade da costa, rivalizando com Cusco. Construída com adobe, se estende sobre uma superfície de 18 km². É composta por nove unidades de casas, rodeadas por muralhas de até 7m de altura e 700m de comprimento. Cada vez que morria um curaca, seu palácio era selado com todos os seus servidores, virando um mausoléu. O povo ocupava os setores próximos a estes palácios gigantescos em vivendas precárias. Quase todas as unidades possuem um reservatório de água, jardins irrigados, ruas, casas, lagos artificiais, pirâmides-cemitérios e outras construções. Os castelhanos já a encontraram em ruínas.

Chavín

Centro cerimonial de 2 mil a 3 mil anos atrás. Chavín já era ruína quando os incas surgiram. Porém, o seu interior permanece bem conservado. Foi ignorada por castelhanos e incas. O culto era ao Felino Alado. A cidade fica próxima a Huaraz, do outro lado da Cordilheira Branca. A cidade é composta de várias estruturas e praças. São diversos

edifícios piramidais de mais de 10 m de altura. As praças são rebaixadas e possuem portais e escadarias. As pirâmides abrigam uma rede de passagens e recintos internos que, em alguns casos, se sobrepõem. Pedras com figuras míticas em alto e baixo relevo decoram edifícios, praças e muros. Do alto do muro surgem pedras esculpidas em forma de cabeças ferozes, equidistantes e em fileiras horizontais. Nas passagens internas reina a penumbra total e perpétua, a não ser por fios de luz que penetram por respiradouros que se comunicam com o exterior e renovam o ar constantemente. Por estes mesmos dutos se propagava a voz dos oráculos de Chavín. Luz e escuro, dia e noite, são temas sempre presentes na sua arquitetura. No portal do templo principal, uma coluna é branca e a outra é negra, assim como as escadarias de acesso. A cidade se encontra desabitada há séculos... pelos vivos.

Templo principal: estrutura de 5.000m² e melhor conservada, com 10m de altura. Estrutura piramidal formada por três plataformas: a primeira e a segunda de 4m e a terceira de 2m. O portal consiste em um vão onde aparecem duas colunas cilíndricas de 2,30m que conduz a duas escadas íngremes, que levam à base de outras escadarias e à entrada do edifício. O interior do templo é composto por passagens e galerias revestidas de pedra. As passagens não têm largura nem altura uniforme, mas permitem transitar confortavelmente. Os dutos de ventilação também são capazes de produzir estranhos efeitos sonoros. Na parte central e principal do templo, em um cruzamento, encontra-se um monólito de 4,60m, com figuras míticas e

aterrorizantes esculpidas em pedra. O templo possui passagem subterrânea para outra unidade.

Praça circular: junto ao templo principal, tipo arena, com 21m de diâmetro. Possui ornamentos sobrenaturais, colocados de perfil e virados para a mesma direção, além de dois felinos situados a seus pés.

Pirâmide: colado ao templo principal, se encontra uma pirâmide de 60 x 50m já bastante destruída. Suas galerias internas já se encontram quase à flor da terra. Ao longe, parece um morro.

Praça Quadrangular: praça escavada e cercada por escadarias. A parede se encontra revestida de pedra e há um obelisco em seu centro, semelhante ao existente no interior do templo. Mede 47 x 49m. É flanqueada pelas plataformas norte e sul, duas outras estruturas retangulares, com galerias internas, medindo 64 x 26m.

Cuélap

Na vertente da selva, perto de San Juan de La Frontera, se encontra uma gigantesca fortaleza, desconhecida tanto para os incas quanto para os castelhanos. É formada por altas muralhas de granito rosado que alcançam mais de 20m de altura. A fortaleza se encontra a 3 mil metros, construída na ponta de uma montanha cujas ladeiras são muito abruptas e inacessíveis, numa queda de 500m. A fortaleza fica no meio de um bosque compacto que não permite ter uma boa visão de seu conjunto. No alto há diversos postos de observação.

O portal principal cuida do único acesso. A entrada dá em um corredor que se alarga e depois vai se estreitando até passar um homem

apenas. No final do corredor, há um precipício. Na parte superior da entrada, há duas grandes torres circulares.

A primeira murada tem 582m de comprimento e 20m de altura. A segunda, 275m de comprimento e 15m de altura. Ao Sul e ao norte, a 350m de distância, duas construções similares: a primeira tem 600m de comprimento e 5m de altura, e a segunda tem 100m de comprimento e 8m de altura. O abastecimento de água é subterrâneo.

A fortaleza é totalmente voltada para a defesa. Imprensada contra o precipício, é como se seus antigos ocupantes não precisassem sair, exceto por alguma passagem secreta. Cuélap se encontra abandonada, mas em condições de ser usada novamente.

Eldorado

O que todo mundo sabe: é a mais conhecida e comentada lenda entre os conquistadores. Uma cidade esplendorosa, toda coberta de ouro, para onde foi levada grande parte da riqueza do Império do Sol. Segundo as lendas, sua localização seria na selva. Em busca do Eldorado partiram os mais ousados e ambiciosos aventureiros, dando origem às mais arrojadas expedições já vistas na Terra de Santa Cruz. Nenhuma delas, porém, teve sucesso. As de mais sorte conseguiram, ao menos, desbravar um território até então desconhecido e intensificar a colonização e o trabalho dos missionários. Devido a isso, poucos atualmente realmente acreditam em sua existência.

O que ninguém sabe: o Eldorado realmente existe. Porém, não é uma cidade inca e nem sua riqueza provém do Império do Sol. Seus habitantes são originários das cordilheiras, mas de uma cultura anterior ao Império. Pouco

numerosa, construíram esta grandiosa cidade em meio à selva com a ajuda de tribos locais, entre elas as lendárias Amazonas. Cultuam o Sol e também o Jaguar. Com o tempo, porém, as relações com seus vizinhos ficaram bastante estremecidas, originando diversos conflitos que destruíram boa parte da cidade. Se hoje parte da cidade ainda se mantém de pé e seus habitantes ainda estão vivos, embora sem o brilho e a arrogância de outrora, isso se deve a uma pequena e misteriosa interferência externa, conhecida apenas pelos líderes das tribos envolvidas.

Huacas

São locais sagrados, centros da devoção popular dos incas. Podem ser locais abertos ou fechados. Não se trata do culto oficial dos incas, embora houvesse uma preocupação do Império em mantê-las e preservá-las. Na colônia, há vários destes pequenos templos e locais de culto espalhados pelo Vice-Reino. Alguns foram destruídos pelos castelhanos, outros transformados em capelas ou igrejas, mas muitos se encontram em atividade, mantidos pelos incas. A igreja tenta a todo custo diminuir o culto às huacas, mas são tantas, e algumas tão discretas, que o próprio governo vem relaxando no controle, só agindo em flagrantes ou em casos específicos. Segundo a tradição, a huaca protege a comunidade local e dela se obtém oráculos se for oferecido um sacrifício. Geralmente, o culto é feito através de oferendas.

Kuntur-Huasi

Templo de culto ao condor, ainda desconhecida dos castelhanos. É um edifício de três plataformas, um pouco em ruínas, construído a 2.110m em Cajamarca. Nas imediações há um abismo com ninhos de condores. Na terceira plataforma há uma

capela e os lugares sagrados, com imagens dos condores.

Machu Pichu

A 2.700m de altura, na vertente da selva, próxima a Ollantaytambo, se encontra encravada uma monumental cidade de pedras trabalhadas e polidas. Em cima de uma íngreme montanha, entre profundos abismos do vale do Urubamba, limitada por quatro montanhas, é praticamente impossível avistá-la de longe, muito menos de baixo.

A cidade foi construída no crepúsculo do Tahuantinsuyo, e com a função de ser uma cidade sagrada, habitada por sacerdotes, acllas e amautas (sábios). Para a manutenção da cidade foi criado um setor agrícola, um muro de defesa e tudo o que fosse necessário para uma cidade, como prisão e cemitério. Portanto, junto aos ilustres habitantes também havia um pequeno contingente de soldados e yanás.

Com a chegada dos castelhanos, a cidade foi esquecida. Como havia sido recém-criada, apenas duas gerações foram necessárias para que ninguém mais soubesse da existência de Machu Pichu, ou do caminho tortuoso que segue para lá. Informados sobre o que acontecia a seu povo, seus governantes decidiram manter a cidade isolada do resto do mundo: ninguém saía, e não havia ninguém para entrar.

Apesar de seguir os costumes incaicos, politicamente a cidade acabou seguindo rumos diferentes. Ao invés de um Inca, há um conselho sacerdotal, cuja liderança não é hereditária. Muito de seus habitantes são celibatários e, como a cidade se encontra impossibilitada de crescer, a população segue um rígido controle de natalidade. Além disso,

$\frac{3}{4}$ da população original era de mulheres. É um misto de convento e universidade, voltada para o conhecimento e o desenvolvimento espiritual. Porém, trata-se de uma cultura estagnada, sem renovação intelectual, espiritual ou tecnológica. Apenas a forte influência dos sacerdotes e a rigidez de seus métodos conseguem domesticar a inquietude espiritual e intelectual de seus habitantes.

Na entrada da cidade, uma grande escadaria leva a um pequeno observatório e um conjunto de construções rústicas. Rodeando toda a cidade se encontra uma muralha de 5m de altura por 1,80m de espessura. Em seguida, um setor agrícola, com plataformas de cultivo (sucres) ligadas por escadas. Em seguida, construções separadas por ruelas estreitas, onde se sobressai um tambo de dez portas e um mirante da cidade. Toda a cidade é cortada por canais de irrigação. Há o cárcere, onde surgem nichos das rochas para a aplicação de castigos. O cemitério, perto da Pedra Ritual, que apresenta a forma de uma mesa funerária, onde é rendida homenagem póstuma aos defuntos. O mausoléu é constituído por um bloco de pedra em cujo interior se efetuam ritos e sacrifícios. Na parte superior, há uma torre militar semicircular com duas janelas. Há um palácio (a princípio construído para o Inca) formado por um corredor, um pátio e três habitações com vários nichos.

No centro destas construções, se encontra a Praça Sagrada, de 60m², para onde convergem os edificios principais. Do outro lado da praça, o Templo das Três Janelas e o Templo Sagrado, ambos de três muros e dispostos em forma de altar. Ao lado, a mansão sacerdotal, com uma enorme sala com duas portas. Sobre uma colina artificial, subindo por uma escada de 78 degraus que se comunicam com a Praça Sagrada, estão quatro plataformas onde, no topo, se encontra o *Intihuatana*, um polígono

esculpido em um bloco de granito branco, no centro do qual se levanta um prisma retangular. Trata-se de um relógio solar.

O *Huayna Picchu* é a montanha que se ergue imponente sobre a cidade, como uma espécie de marco. Para se chegar ao topo, há uma série de caminhos estreitos e difíceis, passando por grutas, cavernas talhadas e escadas íngremes. No alto há muros semicirculares, casas e uns poucos sucres.

Marka-Marka

O que todos sabem: é a residência mítica do condor, nos picos mais altos das cordilheiras. Nesse santuário, invisível aos fiéis, o condor recebe os cultos que lhe são devidos. A localização obviamente, é desconhecida.

O que ninguém sabe: em Marka-Marka reside o espírito maior dos condores. É onde está encerrada a origem do culto ao condor, o porquê desta ave ser venerada pelos povos da cordilheira e da costa. Somente o mais sábio entre os amautas e o mais dedicado dos sacerdotes do sol podem vislumbrar, sem muita certeza, o verdadeiro espírito do condor.

O condor está intimamente ligado aos céus, mas em especial às montanhas. E, assim como as montanhas, eles observam impassíveis o que acontece sob os seus olhos. Como se já soubessem, como se apenas esperassem, pacientes, encastelados em seus ninhos.

Pachacámac

Importante centro religioso do Império do Sol (e muito antes dele), a 30km ao sul de Lima, próximo ao mar. Os peregrinos traziam ouro, prata e roupa como oferenda. As pessoas comuns faziam da praça, de 300m de comprimento, o seu albergue.

Os privilegiados que adentravam no Templo do Sol tinham que jejuar por vinte dias. Esses privilegiados eram geralmente enviados especiais dos curacas, viajando em nome de seu *ayllu*. Para se chegar ao topo do templo, se passava por muitas portas. O ídolo-oráculo ficava numa câmara pequena, de porta ornamentada, cheia de objetos de ouro (que foi esvaziada antes da chegada dos castelhanos). A câmara se encontrava cercada por cinco cercas em forma de caracol. Não era permitido ver o ídolo, que falava através dos sacerdotes. A câmara era escura, sem janelas e cheirava mal devido a decomposição dos corpos de animais e pessoas sacrificadas. No centro, o ídolo de madeira colocado como estaca, com figuras talhadas em toda a sua superfície. Tinha o dom da cura. O ídolo foi destruído publicamente pelos conquistadores castelhanos. Os incas, estupefatos, esperaram a vingança dos deuses, que nunca veio. Fatos como esse diminuíram o ímpeto de possíveis revoltosos. Os sacerdotes não tinham como explicar o silêncio de seus deuses. O Templo do Sol tem 40m de altura, sendo a maior estrutura da cidade.

Paititi

O que todo mundo sabe: enquanto a lenda do Eldorado ganhou muita força nos primeiros anos da conquista, a lenda de Paititi começou a tomar vulto com o fim definitivo da resistência e a morte do último Inca. Segundo esta nova lenda, alguns nobres e familiares incas teriam conseguido fugir para a selva e lá construído uma nova cidade, levando consigo boa parte da riqueza do Império. Esta cidade se encontraria não muito longe das montanhas. Algumas expedições foram feitas na região, mas já sem muito apoio da Coroa, que teme o mesmo fracasso de Eldorado. O terreno acidentado e inóspito também pouco estimula novas investidas. Alguns acreditam que se

trata da mesma lenda do Eldorado, e que este não havia sido encontrado porque todos procuravam no lugar errado.

O que ninguém sabe: um pequeno grupo de nobres incas e sacerdotes realmente conseguiram fugir para a selva e construir lá uma pequena cidade. Porém, não levaram nenhum grande tesouro consigo. Com o tempo, secretamente, num trabalho extremamente minucioso, alguns deles retornaram às cordilheiras e espalharam a notícia entre os incas, sem, contudo, revelar a localização da cidade. Muitos conseguiram escapar para a floresta e chegar a Paititi. Boatos desta história não demoraram em chegar aos ouvidos dos governantes castelhanos, que logo enviaram algumas expedições militares que nada encontraram. Porém, ficou mais difícil para os incas guiarem seu povo a Paititi sem correr o risco de a cidade ser descoberta. O novo Inca decidiu abandonar a cidade. Mais do que isso: destruí-la, como se tivesse sido atacada pelas tribos locais. Então, partiram para as montanhas, numa região inexplorada e de difícil acesso. Chegando a uma região de geleiras onde dificilmente achariam condições de viver, o grupo encontrou um grande e profundo vale verdejante.

Neste pequeno e chuvoso refúgio, os incas vêm conseguindo, aos poucos, restaurar a dignidade de sua cultura. A nova Paititi lembra muito Cusco em seus primeiros anos, ainda sob o comando de Manco Cápac. Paititi não é desprovida de riqueza, mas está muito aquém do esperado pelos aventureiros castelhanos. Em Paititi se vive exatamente como viviam os incas antes da conquista, com uma única e fundamental mudança: graças aos castelhanos, agora eles conhecem a escrita. Esta foi a única herança da colônia que os incas aceitaram manter.

Enviados: em seu lugar definitivo, os métodos de recrutamento foram radicalmente transformados. Um pequeno grupo composto de sábios, sacerdotes e líderes comunitários foi enviado a Nova Castela com a missão de se espalhar pelo Vice-Reino e manter viva a esperança entre seu povo. Os componentes deste grupo são conhecidos como Enviados. Eles devem divulgar as antigas crenças, estimular o culto ao sol, preservar as huacas, criar novos líderes e sacerdotes, fomentar indiretamente a revolta entre os mineiros e espalhar boatos sobre a ressurreição do Inca, mas sem jamais mencionar a existência de Paititi. Porém, se algum inca estiver em perigo e se mostrar merecedor de tamanha confiança, ele pode ser conduzido a Paititi. Mas isto é feito de uma forma bem discreta. Um Enviado (a quem caberá tal decisão), ao decidir proteger uma pessoa e enviá-la a Paititi, se limitará a dizer a ela que existe um lugar seguro, indicará uma direção a seguir e lhe presenteará com um cordão, avisando para nunca o tirar ou dá-lo a outra pessoa. Mais cedo ou mais tarde, se o protegido seguir corretamente as indicações que foram dadas, ele acabará encontrando outro enviado, que reconhecerá o cordão. Este enviado lhe mostrará um cordão igual, perguntará quem lhe deu o cordão e puxará uma conversa ligeira. Se o contato for satisfatório, o enviado fornecerá ao protegido novas indicações. E seguirá assim por diante até que o protegido chegue a um guia que poderá levá-lo em segurança até Paititi. Em nenhum momento o protegido terá conhecimento de seu destino.

Pajatén

Cidade em ruínas desconhecida dos castelhanos e esquecida pelos incas. No final do Império, os incas fizeram várias tentativas de povoar a selva. Todas foram um fracasso, tendo problemas com as tribos da selva e com

a própria floresta. Pajatén foi construída a 2.880m, numa região desabitada num raio de 200km entre Moyobamba e San Juan de La Frontera. São 16 torres circulares ornamentadas em sua base. A maior delas possui 15m de largura. Como Pajatén, há muitas espalhadas pela selva. Todas com o mesmo destino... ou não.

Sechin

Ruínas na costa de Huaylas, na descida de um monte rochoso. Construção de paredes decoradas com pinturas e cercada por um muro de 51m de comprimento. No lado exterior do muro há monólitos representando imagens de vítimas de sacrifícios ou guerras, com membros e órgãos mutilados, cabeças decapitadas. Foi construído pelas primeiras civilizações das cordilheiras há mais de um milênio.

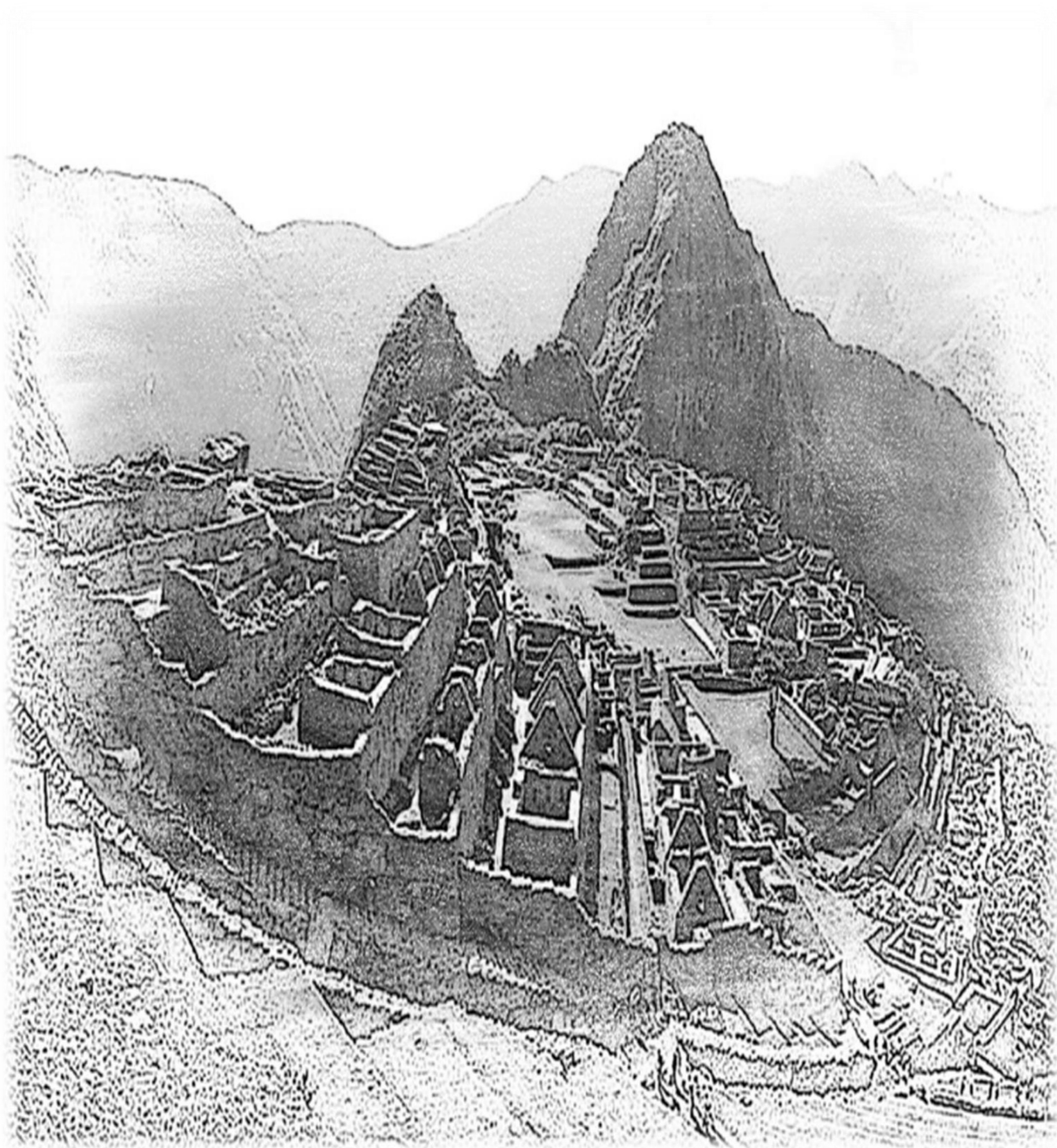
Si-An

O templo da Lua, deusa dos chimus. A deusa é representada pela serpente e pela raposa. Encontra-se perdida no deserto costeiro. No deserto, o sol parecia um inimigo. Portanto, sua principal divindade era a Lua. O eclipse do sol era bastante festejado pelos chimus, pois se tratava da vitória da lua sobre o sol. Quem profanava um templo era enterrado vivo e atado aos ossos de animais impuros. Eram bons metalúrgicos e artisticamente mais avançados que os incas. O templo é cercado por um muro de 6m de altura, inteiramente trabalhado, repleto de imagens monstruosas e cenas mitológicas. O seu interior é composto de vários recintos e uma pequena sucessão de rampas que levam até um recinto superior onde eram feitas as principais cerimônias. A princípio, se encontra inteiramente abandonado e parcialmente coberto pela areia do deserto.

Templo de las Nieves

Pequeno templo no pico de um vulcão em Arequipa, a 5.240m. Segundo as lendas, é

assombrado pelo espírito de um antigo guardião. Em seu interior há pequenos ídolos metálicos, tecidos e cerâmica.



Bem-vindo ao Império do Sol. Muito mais do que um complemento para O Desafio dos Bandeirantes, este livro é um novo RPG, totalmente independente. Os dois jogos fazem parte de uma coleção maior, que é Aventuras na Terra de Santa Cruz. Portanto, O Império do Sol é a segunda ambientação desenvolvida para Santa Cruz.

A primeira edição de O Império do Sol já antecipa as regras da segunda edição de O Desafio dos Bandeirantes. Porém, as novas regras são compatíveis com as antigas, e este livro pode ser usado como complemento de O Desafio dos Bandeirantes.

O Império do Sol também se passa em 1650, no auge da colonização castelhana em Santa Cruz. Onde antigamente se erguia o Tahuantinsuyo, o império dos illimanis (que no jogo correspondem aos incas peruanos), cresce o Vice-Reino de Nova Castela, com cidades grandiosas, minas ricas em metais preciosos, montanhas frias e misteriosas, deserto no litoral, montanhas vulcânicas, deserto de sal, cidades perdidas, labirinto de cavernas, navios piratas, negros escravos, imponentes e escuras florestas, índios explorados, inquisição e o domínio da Igreja.

A Igreja domina o pensamento e as ações dos habitantes da colônia, mas ela também é dominada pela ambição e cobiça. Os illimanis vêem sua cultura ser sufocada, seus deuses serem destruídos, seus irmãos morrerem nas minas, sua liberdade desaparecer e a sua fé ser transformada.

O Império do Sol é a história dos colonizadores que dominam e exploram uma nova região e a dos índios que tentam manter viva a sua cultura. E Santa Cruz é uma terra onde as lendas e os mitos ganham vida. Terra de bruxos, feiticeiros e sacerdotes de antigas religiões, que só o mais valeroso e destemido aventureiro pode desbravar.

