Santa Cruz

O RPG de Horror Barroco Colonial

Leandro L.Santos

Santa Cruz

O Rpg de Horror Barroco Colonial

Leandro L.Santos

Criação: Leandro Lopes dos Santos
Diagramação: Leandro Lopes dos Santos
Idéia Original: Leandro Lopes dos Santos

Agradecimentos:

A **Marcelo Del Debbio** por desenvolver o sistema Daemon.

A **Luiz Eduardo Ricon**, **Carlos K. de Oliveira** e **Flavio de Andrade**
Por Criarem " O desafio dos Bandeirantes".

A **Eliane Batocci** pela magnífico trabalho em "Brasil barroco"

Esta é uma obra de Ficção. Todos os Fatos e Personalidades Reais são tratados nesta obra de forma ficcional.

O Racismo que aparecerá em algumas citações não diz respeito à posição do autor mas da mentalidade dos personagens do séc. XVII.

A magia e os rituais aqui descritos não funcionam na vida real.

O Autor

Desaconselhável para menores de 16 anos , para pessoas com QI inferior a 100, ou para pessoas dementes que não conseguem distinguir a fantasia da realidade.

Índice

Introdução 7

Um breve Relato Histórico 10

A sociedade Colonial 15

Criação de Personagens 25

Atributos 32

Perícias 34

Aprimoramentos 48

Equipamento 60

O Branco 67

Perfis
O Alquimista/Hermetista
O Artesão
O Bandeirante/O paulista
O Bandido
O Boticário
A Bruxa Pagã
A Bruxa da Évora
O Bruxo da Ordem de São Cipriano
O Burocrata
O Cavaleiro da Ordem de Avis
O Corsário/Pirata
O Cristão Novo/ Financista
O Gaúcho
O Inquisidor
O Jagunço
O Jesuíta
O Ladrão
O Lavrador
O Médico
O Mercador
A Prostituta
O Soldado
O Pequeno Comerciante
A Sinhá/Sinhazinha
O Senhor de Engenho/ Fazendeiro de Gado
O Sinhozinho
O Traficante de Escravos
O Trapasseiro/Falsário
O Vaqueiro

O Índio 73

Tribos
Tribos Lendárias
A Sociedade Tribal
Família
Religião
Competições
A Tamuya
A Escravidão
Perfis
O Pajé
O Mourubixaba
A Lavradora/Artesã
A Ansiã
O Guerreiro/Caçador
O Guia/Rastreador
O Missionado

O negro 78

Nações negras
Escravidão
Quilombos
Perfis
O guerreiro
O Capitão do Mato
O Sacerdote Yorubá
O Feitisseiro vodun
A Ama
O Malês
A Abusada

Evolução 81

Regras e Testes 83

Regras espec. combate desarmado 88

Doenças e envelhecimento 93

Animais 96

Criaturas 102

Cenário para Aventuras 120

Regras para utilização de Fé por sacerdotes yorubás 122

Referências bibliográricas 124

Introdução

Santa Cruz é um RPG (Role Playing Game) que se passa no Território que irá constituir o Brasil durante o séc. XVII. Momento que o açúcar brasileiro entra em crise e os fazendeiros do litoral vislumbram a falência próxima ante a concorrência com os Holandeses. Período onde as primeiras minas estão sendo descobertas e aventureiros cheios de coragem avançam pelo sertão em busca de riqueza fácil. O tratado de Santa Luzia proíbe a escravidão indígena e os Negros são trazidos à força como mão de obra na colônia. Santa Cruz poderia parecer um paraíso tropical a qualquer aventureiro em busca de riqueza, Cristão Novos (Ex-judeus), hereges pagãos e protestantes, ladrões fugitivos fogem para a América buscando ficar livre das fiscalizações da igreja e do estado português, Mas a coroa manda seus delegados e a igreja seus inquisidores.
Vislumbre a possibilidade de ser um bandeirante adentrando os sertões, Partir em uma cruzada de catequização como um jesuíta, um caçador do sobrenatural como um agente inquisidor, um guerreiro negro rebelde, um pajé guardando as tradições de seu povo ou um membro da Ordem de Avis.
As possibilidades são infinitas. **Santa Cruz** utiliza o sistema daemon e pode ser utilizado conjuntamente com "TREVAS" ou "ARKANUN".

A colônia

O Brasil só se constitui em país em 1822, momento de sua independência política em relação a portugal. Para os povos indígenas esta terra se chamava Pindorama, mas para a coroa lusitana isso não importa, Brasil, Vera Cruz, Santa Cruz, São apenas alguns nomes, a região é considerada como Mero apêndice de Portugal onde pode caber apenas o nome de "A Colônia" para designar todo o território que constituía a América Portuguesa em contraponto de "A Metropole" para designar o território Português.

Barroco

A concepção de horror que pode brotar do jogo é Barroca. O Homem acordou das Trevas medievais e Vislumbrou as luzes do renascimento, chegou a níveis de individualidade inconsebíveis anteriormente, acreditou na liberdade e no livre pensamento... e sentiu o golpe do governo absoluto de Felipe da Espanha sobre Portugal e a contra ofensiva da igreja, na restauração da inquisição a Fundação da companhia de Jesus e uma tentativa de ressacralização do mundo e de restauração do poder medieval, relação de poder que se intensifica sobre "A colônia" que deve ser controlada com mão de ferro para continuar sendo apenas uma colônia.

Raça, Religião e Posição Social

O conceito de Raças é equivocado e posto em dúvida hoje em dia, o comportamento antes dito "Racial" é apenas social, e histórico formado e por tanto mutável. Contudo no Território Brasileiro do Século XVII sua posição racial é vital, pois está ligada diretamente a sua posição na sociedade colonial suas chances de crecimento, etc. Embora o negro e o índio sofram de forma mais aguda esta relação eles apresentam possibilidades únicas de Roleplay colocando elementos trágicos na crônica.

Outra característica vital é o conceito de religião, Judeus, Protestantes, Islâmicos, Pagãos e Ateus terão problemas sérios com o conselho da contra Reforma, o Mesmo vale para cultos humanistas e artistas profanos, a diversidade de visões de mundo e crenças foi ampliada pelo renascimento e pela reforma, bem a contra-reforma vem tentar rebater isso.

A posição Social do Personagem Também é importante, A sociedade Colonial é mais ampla que a medieval, um homem pode chegar no novo mundo sem nada e sair um nobre. Um negro escravo pode adentrar regiões selvagens e reconstituir uma organização Tribal. Tudo pode mudar. Mas... A Coroa deseja isso? A Câmara municipal concorda com a Coroa? O que diz O Governo geral? Os Regentes das Capitanias? As Organizações religiosas concordam entre si? Os Bandeirantes concordam com os Emboabas?

Apresento aqui um mundo de Conflitos religiosos, políticos, econômicos, raciais e ideológicos em um mundo governado a mãos férreas pela glória da península Ibérica. Espero Apresentar um mundo

Vivo com mistérios e intrigas. Bom, Vamos ao que interessa.

Vossa eminência, o bispo de Lisboa.

Escrevo esta carta do ano do senhor de 1678.

Sabes que foi a dignissima santidade de uma alma caridosa que me levou pelos caminhos de subserviência do bom Jesus, por esta terra desconhecida pelos homens e esquecida por Deus. Filho de mercadores enriquecidos foi a graça da igreja que me permitiu me dedicar a cultura adentrando a recém fundada companhia de Jesus, versando-me na filosofia de Tomas de Aquino nos escritos antigos e na verdade de Deus, seguindo o chamado de caridade de meu coração adentrei um navio de especiaria no ano de 1670 rumo ás missões de conversão dos selvágens à verdadeira fé.

Fizemos uma breve parada na costa do Ouro em África para trocar aguardente por escravos, Don Lazaro o dono da caravela nos explicou que as tribos negras estavam em guerra e vendiam seus inimigos capturados por mantimentos, adornos e aguardente. Poderia me compadecer do ato se houvesse uma alma a salvar nestes animais de feições humanas que são os africanos.

Aportamos na capitania de São Vicente, nesta vasta Terra de Santa cruz onde os negros acorrentados foram levados ao mercado e vendidos como mulas. Partiria para as missões jesuítas situadas no alto da serra de Caguaçú , nas proximidades da vila de São Paulo de Piratininga, mas me alertaram dos perigos de seguir com poucos homens pela grande serra quase intransponível, que os nativos desta vasta terra chamam de "A muralha".

Dormi na residência de D. Sebastião de Andrada e Feitosa, Um fazendeiro da região que possuia escravos indígenas em sua propriedade, de um temperamento indulgente e ao qual não consegui convencer com meus sermões sobre queda do paraíso e salvação da alma dos pobres selvagens. À noite decidi que estava no inferno, acordado entre gemidos surpreendi o infeliz fornicando com suas escravas na posição indecente dos cães.

Decidido a abandonar aquele antro de pecado, me uni a primeira tropa que iria buscar marmelo e drogas do sertão em piratininga e parti para Caguaçú. Nos acompanhava dois índios carregadores, Don Lourenzo de la cruz (um espanhol em busca de riquezas) e Macuma um negro escravo de Don Lourenzo.

A viagem prosseguia tranqüila, contemplava a exuberância da criação, quando durante o terceiro dia de viagem, ao montarmos acampamento, sentimos as artimanhas do tinhoso sobre nós. A lua chegava ap topo do céu e uma coruja avermelhada que nos acompanhava desde o início da noite piou. Sentimos passos, mas antes de nos virar-mos um dos indígenas caiu com uma onça vermelha com fogo nos olhos, o próprio enviado de satanás, saltando sobre seu pescoço. Segurei meu rosário e comessei a rezar ao senhor santo Deus, quando o Macuma começou a estremecer e falar palavras incompreensíveis, seu rosto mudou de feição, ele olhou para a criatura e disse "eu sou o pai da mata oxosis, ordeno que abandone esse animal", foi quando a onça pulou sobre ele, um flecha de luz saiu das mão de Macuma e feriu o animal, que se converteu em uma onça pintada.

Os índios assustados falavam de maus espíritos da floresta e Macuma saía de seu transe, enquanto procurava entender o ocorrido. Em Lisboa saberia o nome que estes atos mereciam, Bruxaria, mas como levar o processo se os negros não possuem alma e sua bruxaria salvou-nos das forças do demônio. Ou seria a onça um enviado do altíssimo contra os infiéis. Esta terra apresenta mais mistérios que sonhava.

Miséria e insanidade. Visitei hoje a casa de D. Fernandes. O próspero fazendeiro recebeu muito bem minha visita juntamente com Frei Diogo, um padre local. No meio da farta refeição, onde comíamos carne de caça, Frei Diogo perguntou a D. Fernandes sobre sua esposa; este nada respondeu, apenas fez um sinal ao capataz, que depois de umas duas horas nos trouxe uma moça pálida, à qual não pude deixar de notar as marcas de hematomas pelo corpo; ela abaixava a cabeça e olhava como se quisesse nos contar algo. Falei para D. Fernandes sobre as obrigações do sagrado matrimônio, ele não me deu ouvidos. Disse que sua esposa era uma infiel e estava de penitencia. Dormimos aquela noite em sua casa.

Acordei assustado á noite. Era como se uma sombra se movesse na penumbra de meu quarto, no meu sonho Iolanda me pedia ajuda, escutei um barulho confuso. D. Fernandes chamava o capitão do mato para caçar dois escravos fugitivos. O quarto fora da casa, onde dormia sua mulher, fora incendiado. Os escravos murmuravam algo como "Jêjê". Corri para o incêndio. No meio das ruínas da choupana encontrei o que mais me espantou. Sabeis supremo juiz do sagrado tribunal, A besta cavalga nas terras de Santa Cruz, encontrei símbolos profanos, a muito proibidos nos sacros reinados de Aragon, Castilla, Leon e Luzitania.

Formamos uma bandeira de caça. Acredito que a mulher de D. Fernandes tenha sido capturada por um escravo que possui parte com aquele que não se deve dizer o nome, o Ximfrin, o Coisa Ruim, o Cramulhão. Um grupo de escravos nos passou esta informação, falavam que Macuma praticava magia negra. Levo comigo três missionários para purificar a alma da pobre mulher. Nossa bandeira alem disso conta com D. Fernandes em pessoa (Que me perdoe a metáfora, aparenta estar possuído pelo mais feroz cão do inferno), João da silva (um mulato) seu capitão do mato, 50 escravos negros, 10 capangas e 1 rastreador indígena.

Partiremos ao amanhecer.

Padre Feitoza de Bragança e Menezes

São Paulo de Piratininga 25º Dia do Mês de Abril,
Dia de são Marcos Evangelista, Responsável por disseminar a Palavra e a Obra de Deus.

De seu prezado servo

Um Breve Relato Histórico

Das Trevas à Luz ...

Com o desenvolvimento das cidades após o séc. XI, O Restabelecimento das rotas comerciais, uma nova classe começa a ganhar expressão no seio da Idade Média, a Burguesia.

O crescimento do poder bélico da igreja, todo movimento das cruzadas haviam varrido a Europa de toda ameaça de tribos primitivas, afastado o Islã para os limites da África e Ásia e restabelecido o comércio com o Oriente.

Quando Marco Pollo encontra a rota comercial para o Oriente levando-o à Índia e à China atravês do mar vermelho, podemos dizer que realmente ele descobriu um negócio da china.

A questão era simples, juntar investimentos, juntar investimentos ir para o Oriente, comprar barato produtos que só existem lá (seda, cravo,canela, pimenta do reino, noz moscada) voltar à Europa e vender pelo preço que quiser a quem puder paga, e em um mundo de senhores feudais e servos camponeses são os nobres os únicos que poderiam se dar a tal luxo.

Os produtos dos comerciantes italianos viraram a sensação do momento e os nobres senhores feudais passaram a abrir seus tesouros para ostentar o luxo que vinha do Oriente.

As cidades italianas começaram a prosperar e ganharam autonomia em relação aos feudos, Demandaram produtos agrícolas com o aumento da população e geraram um aumento da produção. Criaram uma demanda tal que o camponês passou a ter renda suficiente para comprar sua liberdade, ir para a cidade ou comprar um pequeno pedaço de terra.

Os bancos passaram a crescer financiando a empreitada comercial dos italianos e emprestando dinheiro aos senhores feudais que se endividavam até a alma. A indústria dá um salto gigantesco, alguns dos banqueiros e comerciantes enriquecidos compram terras antes feudais, montam galpões com ferramentas e criam as primeiras manufaturas em todo continente europeu**,** e geram a falência das guildas de artesões medievais.

Grandes propriedades de aristocratas falidos passam Às mão de burgueses enriquecidos, se convertendo em propriedade privada. As lavouras dão lugar a pastos de ovelha na inglaterra (para abastecer a indústria texil que surgia), expulsando os servos para as cidades e manufasturas e contratando um menor número de trabalhadores assalariados. Migrações gigantescas partem em direção às cidades e elas prosperam.

O sistema feudal entra em crise tal como a igreja que ele sustenta. Para a classe burguesa que cresce a moralidade cristã e os ditames do sistema feudal não passam de impecilhos, o conceito de virtuoso deixa de estar ligado ao fiel seguidor da santa igreja e passa a designar um homem competente em seu ofício. A classe burguesa não poderia se submeter a ditames tais como a condenação por pecado de **usura** (pelo emprestimo de dinheiro a juros e a busca irrefreada por lucro) e se volta contra a igreja que perdia recursos enquanto o sistema feudal entrava em crise. Lutero defende a liberdade de busca do conhecimento propondo a tradução da bíblia para o Alemão, com a negação da igreja funda sua própria, rompendo com a teurgia medieval, defendendo o trabalho, a iniciativa e o esforço como redentores ao céu e o lucro como recompensa divina, Henrique VIII desvincula a igreja do poder papal na Inglaterra , a centraliza na figura do monarca e o mundo suspira longe das trevas medievais.

A luz renascentista

Com a queda do poder secular da igreja o homem despertou das trevas da idade média. A retomada do Oriente trouxe à Europa os antigos textos gregos e a tecnologia dos árabes. Novos artistas, filósofos e cientistas surgiram, financiados pela burguesia, que agora dispunha do poder. A antiguidade Clássica nas artes, ciência, filosofia e política era vista como a **era de ouro** que era preciso resgatar após séculos de domínio das trevas de igreja e das guerras feudais.

Deus se humanizou e o homem se divinizou, na mentalidade dos homens, até que o homem se tornou a expressão de Deus na terra ocupando seu

lugar divino de centro da criação.Enquanto isso Júlio II dos Mediccis, como representante burguês no papado, leva sua guerra de expansão das terras de Roma por todo o território italiano, conspira para que César Bórgia (Seu filho) lhe suceda no poder papal e financia a obra de Michellangelo para colocar o homem no centro da criação, contrariando até mesmo o conselho do vaticano. Os Meddiccis controlam de forma indireta a república de florensa (através de favores a seus representantes) e o mundo se reduz a experiência prática e competência individual. O mundo se coloca de tal forma que um homem pode enriquecer da noite pro dia, conquistando posições de poder, ou cair de um status elevado a mendicância em questão de meses.

O ultimo suspiro do renascimento e as navegações

Ventos sombrios sopravam do Oriente. Em 1453 os turcos otomanos tomam Constantinopla e impedem a passagem para o Oriente gerando a decadência das cidades italianas. Os reinos de Portugal, Castilla (Espanha), França, Flades (Holanda) e Inglaterra se lançam sobre o mar buscando uma nova fatia do mercado mundial.

O sonho da República de Florensa chegara ao fim. A disputa de poder entre nobres e burgueses fez com que o estado se mostrasse madura, centralizada e bélica, a monarquia absoluta. As monarquias absolutas surgem no fim do renascimento com o objetivo duplo de criar uma área segura de comércio, moeda nacional, exército permanente e ao mesmo tempo barrar o crescimento burguês, buscam o apoio da igreja como aliado ideológico e financiam a volta de seu poder...agora subordinada a um estado forte e bélico.

Hobbes descreveu seu estado ancorado na figura do monarca e do clero. Em uma Inglaterra Anglicana a figura do papa e do rei se fundem na imagem do soberno que representa o estado e a igreja. No caso dos países católicos Portugal é um dos primeiros países a se unificar, Castilla conquista os outros reinos da peninsula ibérica e se lança ao mundo como potência imperialista. A partir de 1580 com a formação da **União Ibérica** ,reino formado pela fusão de portugal com espanha, vemos o apogeu da reprtessão da igreja católica na idade moderna e um período de intensificação de controle e exploração das colônias, com a criação de mecanismos políticos e armamentistas, com o objetivo de minar possíveis acordos rasteiros dos colonos e coloca-los em seu lugar, o de produtores de mercadorias baratas para a metrópole(Fato que se consolida e persiste mesmo após o esfacelamento de tal união e a restituição dos reinos de Portugal e espanha).

Na busca de novas rotas comerciais, a coroa lusitana e de Castilla se apropriou da costa africana, do recém "descoberto" continente americano e fundaram feitorias e entrepostos comerciais no oriente (China e Índia).

Em 1498 Duarte Pacheco atravessa o oceano em uma expedição secreta ,a mando do rei D. Manuel I, e relata a existência de uma vasta porção de terra à coroa lusitana, um ano e meio depois a esquadra de Cabral toma posse do território.

As viagens de Colombo, Vasco da Gama, Américo vespúcio apenas abriram o caminho. Logo o mundo era propriedade da Península Ibérica. Os portugueses restabeleceram o comércio com o Oriente e, de lá, compravam seda, especiarias, jóias; extraíam madeiras tinturiais (pau brasil) e drogas do sertão do litoral de sua fatia de América; na África buscavam peles, diamantes, Marfim e posteriormente negros (Que vendiam aos senhores de engenho da América, onde compravam açucar e vendiam para a Europa).

Finalmente havia se constituído um mercado mundial, e ele era privilégio da coroa Lusitana e Castellana. Aventureiros cruzaram o oceano em busca de riquezas, ladrões condenados fugiram de suas penas visando uma vida de liberdade no novo mundo, hereges, judeus (cristão novos), pagãos, ciganos, prostitutas partiram para a América em busca de um novo mundo de riqueza e liberdade.

Mas nem tudo era um mar de rosas

Apesar do primeiro contato dos portugueses com os habitantes do novo mundo ter sido "amistoso", tribos hostis foram encontradas e combates sangrentos se instauraram. A terra sem preparo era inadequada para a agricultura, animais selvagens rondavam as matas e escondiam segredos mais profundos do que os conquistadores podiam sonhar. Lendas sobre cidades de ouro, fontes da juventude, índios alados, homens que se transformavam em onças logo foram espalhadas. A conquista era mais penosa do que se esperava.

O Concílio de Treno, a Contra-Reforma e a Inquisição Portuguesa

A Igreja, ligada agora às monarquias absolutas, restaurara agora suas forças, e armava sua contra ofensiva para "consertar" o abalo provocado pelo Renascimento e a Reforma Protestante.

A **Contra Reforma** teve seu início com o **Concílio de Treno** (1545 – 1563), que restabeleceu normas doutrinais rígidas, reativando a inquisição (com suas práticas de perseguição, Tortura e outras hostilidades aos considerados hereges); Publica em 1571 o **INDEX LIBRI IMPROBI**, que listava os livros proibidos para os católicos (Lutero, Calvino, Maquiavel, Copérnico, Galileu, Newton, Giordano Bruno, entre outros autores), enquanto a Companhia de Jesus (fundada em 1540) serve de ponta de lança da Contra Reforma, assumindo o controle das principais escolas e universidades, impondo um retorno à filosofia Tomista/Escolástica medieval em sua forma mais tradicional e intrasigente e mandando seus representantes à terra de Santa Cruz com o objetivo de "Salvar" a alma dos "selvagens" e combater as "Artes do Demônio".

Em 1536 o Rei D. João III pede ao papa para instaurar a inquisição em Portugal subordinada ao Soberano (Estado Português), em 1547 ela está definitivamente instaurada.

Abaixo apenas do Rei ,o **Tribunal do Santo Ofício,** é colocado em uma cruzada de perseguição contra as religiões heréticas (Judaísmo,islamismo e protestantismo especificamente), obtém o direito de julgar pessoas acusadas de bruxaria, homossexualismo, poligamia, promiscuidade, adultério, etc., e se torna o segundo maior poder do reino. Clérigos vindos da Nobreza, ou da própria Família Real passam a ocupar os postos mais importantes do Tribunal.

Extinta oficialmente em 1821, a inquisição portuguesa deixou seu legado de sangue por todo o mundo lusitano. A maior parte de suas vítimas foi composta de homens, pertencentes à burguesia comercial e financeira, que pereceram sob a acusação de judaísmo. Os capturados na América eram julgados, torturados e enviados à Lisboa (onde eram executados. O Tribunal do Santo Ofício foi a arma que a nobreza portuguesa se utilizou para enfraquecer a burguesia política e economicamente.

Governos e Administração da Colônia

O horizonte era trêmulo para a coroa portuguesa. Corsários franceses rondavam as costas tupiniquins, holandeses sedentos de lucro mandavam suas caravelas, aventureiros ingleses vinham à América buscando seu lugar no mundo, desertores, fraudulentos, ladrões e hereges eram abandonados nas terras nativas para sobreviverem à própria sorte. Era necessário Povoar para não perder a Colônia e governar para controlar.

Assim o território foi dividido, fatiado e entregue a 15 capitães pelo governo lusitano. Os capitães detinham o poder administrativo e jurídico em suas capitanias, podiam nomear funcionários e chefiavam a escravização da população nativa, em troca deviam fundar Vilas, ceder lotes de terras para o cultivo de cana de açúcar, explorar as riquezas minerais, defender a fé cristã, respeitar o monopólio da coroa sobre a colônia e pagar um quinto de toda riquesa mineral encontrada à metrópole.

Das 15 capitanias apenas 2 foram ocupadas, A capitania de São Vicente (de Martim Afonso de Sousa) e a Capitania de Pernambuco (de Duarte Coelho). Sem apoio Militar logo as Capitanias enfrentaram sérias questões, as terras doadas para o cultivo não conseguiram se distanciar do litoral pelo ataque de tribos hostis, os comerciantes de Pau-Brasil tinham que adentrar cada vez mais ao interior e negociar com tribos cada vez mais selvagens, havia uma concorrência por escravos indígenas por parte dos Fazendeiros e comerciantes e os Franceses avançavam e já formavam sua colônia na América portuguesa tomando a Baia de Guanabara e fundando a **França Antartica**.

Assim em 1548 Tomé de Souza é nomeado Governador Geral da Terra de santa Cruz com a Missão de expulsar os franceses e dominar os povos indígenas. Chega ao Brasil em 1549 trazendo consigo 400 presos degredados, 6 missionários da recém fundada **Companhia de Jesus** (para "levar Deus ao coração dos selvagens" – Domestica-los) soldados, artesãos e funcionários reais. Desembarcando na **Bahia de Todos os santos**

funda a cidade de **São Salvador** e inicia sua missão de "Salvar" os Capitães e a terra de Santa Cruz. Tomé de Souza forja uma aliança com tribos indígenas proibindo a escravidão e cedendo terras próximas às vilas para "As tribos que colaborassem com a coroa" na defesa do território contra as tribos hostis. Em 1559 Mem de Sá assume o Governo Geral com a Função de Expulsar os Franceses que haviam "infectado" a Baia de Guanabara pela falta de iniciativa do segundo Governador (Duarte da Costa 1554-1559). Em 15 de Março de 1560 com 2000 em sua maioria indígenas reunidos pelos jesuítas Mem de Sá Ataca a França Antartica e recupera a supremacia portuguesa na América.

A União Ibérica

Em 1578 durante a reconquista da península Ibérica, que durante a idade média havia caído sob domínio dos mouros, Portugal reúne uma tropa de 16 500 homens e parte para a conquista do Marrocos (norte da África). Durante a Tentativa de tomada da cidade de Álcacer-Quibir o exército português é completamente destruído e D. Sebastião, monarca português desaparesce em meio do combate deixando o trono vago aos 24 anos de idede e nenhum herdeiro.

O Trono cai nas mãos de Felipe II (da Espanha) neto de Manuel I, O estado português cai sob domínio da coroa castellana, fato que dá início à **União Ibérica**, unifica a inquisição portuguesa e espanhola na caça aos hereges, derruba por terra o tratado de Tordesilhas (que separava a América entre Portugal e Espanha) permitindo aos Bandeirantes a expansão em direção às terras castellanas na América.

O Governo Ibérico se apropria da colônia portuguesa com o objetivo de implementar a produção açucareira e "domesticar" os indígenas, acirrando o controle sobre as novas porções de terra. Cria em 1609 a **Relação da Bahia,** um tribunal colocado acima do **Governador Geral** com poder para julga-lo ou substituí-lo.

Conta as invasões Francesas divide o território em 1608 em **Estado do Brasil** (Capitanias do norte da Bahia até o Pará) e a **Repartição do sul (**Capitanias de São vicente, Rio de Janeiro e Espírito Santo), com o objetivo de "dar proteção" às terras mais ao sul e distantes do governo Geral (sediado na Bahia). Entretanto os Holandeses (da recém formada Holanda) avançavam sobre as capitanias do Norte, o que força em 1621 uma nova divisão que divide o território em **Estado do Maranhão** (Capitanias do Ceará, Maranhão e Pará) separado do **Estado do Brasil**, que reincorporava em si a Repartição do Sul.

A União Ibérica acirrou o poder do Governo-Geral e desenvolveu a economia açucareira, contudo seu Império estava prestes a Ruir. A independência da Holanda e sua aliança com a Inglarerra, a participação da União ibérica na **Guerra dos 30 anos**, a crise das manufaturas, a fome pela caréstia, o aumento gradativo dos impostos, geraram uma situação de tensão entre a nobreza castellana e a burguesia lusa, a inquisição se torna um mecanismo de controle sobre os comerciantes e banqueiros portugueses (acusados agora de Judaísmo).

A Restauração do Estado português

A partir de 1628 ocorem uma série de revoltas populares em portugal; camponeses, artesãos e penquenos comerciantes se levantam contra a fome e o aumento de impostos no **Porto** (1628), **Évora**, **Viana do castelo** e **Arcozelo** (1635), **Vila real** (1636), **Lisboa**, **Alentejo**, **Algarve**, novamente **Évora** (1637 – 1638) e por fim **Moura**, **Coruche** e **Serpa** (1639 – 1640). Todas estas revoltas são controladas pela nobreza portuguesa, que pela intensificação dos conflitos não vê outra alternativa que separar Portugal da Espanha.

A Nobreza portuguesa inicia uma série de conspirações, que terminam com a aclamação de D. João IV. A guerra declarada gera oposição apenas do clero portugês (temendo o enfraquecimento da inquisição), rápido Portugal consegue uma aliança com os franceses (interessados em enfraquecer economicamente a Espanha) firma tratados de paz com a Holanda (1661) cedendo o direito de livre comércio na América (da qual os holandeses haviam sido expulsos pela União Ibérica) e recebe apoio da Inglaterra (que desfruta de isenção de impostos e diversas casas comerciais em Lisboa, pelo tratado imposto pela recém formada República devido ao apoio de portugal ás tropas monarquistas inglesas derrotadas na revolução de Cromwell). Assim depois de 30 anos de luta (1638 – 1668) a independência de Portugal é reconhecida por Carlos II da Espanha.

Portugal Restaurada e as câmaras municipais

Separada da coroa espanhola, e ante uma queda no preço do açúcar e a nova concorrência com os holandeses, a coroa portuguesa tomará novas medidas para melhor controlar e explorar sua colônia na América. Criará em 1649 a **Companhia**

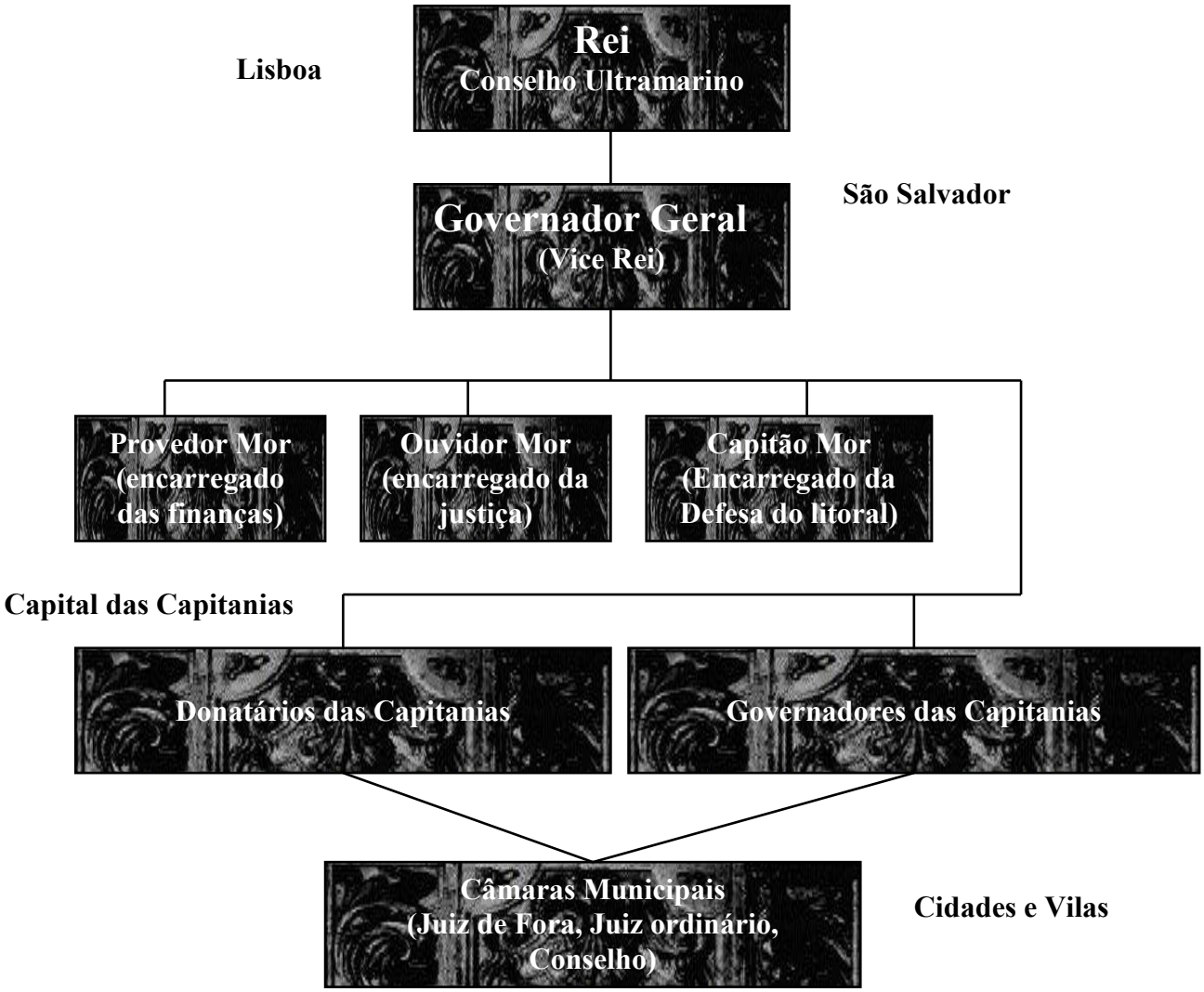
Geral do Comércio do Estado do Brasil e em 1682 a **Companhia do Estado do Maranhão,** únicas empresas das quais os colonos poderão comprar produtos europeus como vinho, azeite, trigo e bacalhau.

Em 1642 é instituído o **Conselho Ultramarino** órgão sediado em Lisboa e encarregado da administração da colônia, tal órgão era composto de cinco conselheiros(dos quais três escolhidos entre nobres militares), esse órgão era consultado pelo Rei antes deste tomar qualquer tipo de decisão em relação à colônia, fora que o conselho detinha o poder de sugerir à coroa as pessoas que ocupariam cargos importantes na colônia.

A partir de 1640 o Governador Geral é elevado a **Vice-Rei** e, finalmente em 1696, a coroa passa a nomear um **Juiz de Fora** para as câmaras municipais da colônia para controlar de perto a vida política dos colonos, as **câmaras municipais** eram órgãos compostos por seis membros, eleitos a cada três anos, que cuidavam dos seviços públicos das vilas e povoados e , pela ação de um **Juiz Ordinário**, eram responsáveis pela execução da lei local.

As câmaras municipais eram a ponte entre a colônia e o governador geral(ou Vice-Rei) e a coroa, por vezes interferindo até mesmo em assuntos da Igreja. O candidato à câmara municipal deveria ser homem, proprietário de terras, comércios ou minas, o que perpetuava o governo das famílias mais ricas e poderosas da colônia, que regiam o Estado ao seu interesse e ante as quais, mesmo o **Juiz de Fora** tinha seu poder limitado.

A relação de favores, chantagens e subornos marcaram a história destes órgão de administração A organização político administrativa da colônia no Séc. XVII passa a obedecer a seguinte estrutura:



A Sociedade Colonial

"/.../ Quem via na escuridão da noite aquelas fornalhas tremendas perpetuamente ardentes /.../ O ruído das rodas, das cadeias, da gente toda da cor da mesma noite, trabalhando vivamente, e gemendo tudo ao mesmo tempo, sem momento de trégua, nem de descanso; quem vir enfim toda máquina e aparato confuso e estrondoso daquela Babilônia, não poderá duvidar, ainda que tenha visto Etnas e Vesúvios, que é uma semelhança do inferno."

Padre Antônio Vieira

Relação entre as raças

A sociedade Barroca do séc. XVII é uma sociedade mercantil e escravista, que embora possa ter uma diversidade de atividades (produção de açúcar, mineração, bandeiras,etc) repousará sobre o solo da escravidão racial e da produção para exportação. A primeira atividade praticada no território foi a extração do Pau Brasil, Atividade em que os portugueses concorriam com os franceses. Contudo a madeira acaba, cada vez deve-se adentrar mais o interior atrás da madeira, e esse tipo de atividade não povoa o território.

A colonização propriamente dita, começa com a implantação da cana de açúcar, a partir das capitanias de São Vicente e Pernambuco. A produção de açúcar abole a relação de escambo, em que os portugueses e franceses conseguiam serviços indígenas em troca de espelhos, aguardente ou outros objetos, e dá início a escravidão indígena, que embora já seja oficialmente proíbida em 1630, através do **tratado de santa luzia,** persistirá principalmente nas capitanias do sul. Com o tratado de santa Luzia os índios serão gradualmente substituídos por negros.

Para tanto a **"Raça"** é quase que um fator determinante de sua posição na sociedade colonial, embora haja uma certa flexibilidade social, ela é minima e quase insuperável se seu personagem for de uma **"raça"** subordinada.

- **Brancos**

São eles os conquistadores e aventureiros, os senhores de engenho, donos de minas, bandeirantes, jesuítas, fiscais, inquisitores. A nova terra é sua fonte de riqueza ou a redenção aos céus. Ou em alguns casos (ladrões fugitivos,cristãos novos, Bruxas) o sonho de um lar sem perseguições. Como conquistadores impuseram ao Brasil sua l[ingua, religião, forma de governo e vida em sociedade.

- **Índios**

Os antigos habitantes da terra, que serão explorados e escravizados pelo homem branco, ou, em alguns casos se organizarão em resistência ao invasor. Possuem uma sociedade de guerreiros, caçadores, e curandeiros.E tentarão manter seus costumes e tradições apesar da imposição do homem branco.

- **Negros**

Trazidos à força da África para a América, amontoados em navios de carga, amordaçados e vendidos em praça pública, embora sejam, em sua maioria, confinados ao interior das senzalas e condenados a duras horas de trabalho forçado, ainda mantem a livre esperança das antigas tribos, das antigas crenças, e os loas e batuques que entoarão a tristeza (banzo) e a fúria. Alguns podem ter conquistado a liberdade por algum motivo, outros fogem para a selva, e na tentativa de reconstruir sua antiga soviedade formarão os primeiros quilombos.

- **Mestiços (Caboclos, Mulatos e Cafuzos)**

A relação dos mestiços na colônia acaba, na maioria das fezes servindo como elo de controle entre as

raças. Muitos filhos de escravas negras com Senhores de engenho (**mulatos**) se tornavam **capatazes** livres ou **capitães do mato** e serviam de elo entre a casa grande e a senzala para a dominação dos escravos. Por outro lado o filho de uma Sinhá acarretaria a morte da criança e a morte ou algum castigo mais cruel para os pais. Os **caboclos** normalmente ocupavam cargos baixos como **lavradores** e **vaqueiros** sendo muitas vezes utilizados como guias em regiões selvágens ou conciliadores do colonisador branco com as tribos locais. A posição de um **cafuzo**, em geral não diferirá muito de um escravo negro ou índio, e normalmente eles eram gerados dentro de senzalas mistas. De qualquer forma um mestiço possui maior possibilidade de ser livre que um negro. O cafuzo é um personagem interessante pois funde, em sua constituição, a cultura do negro e do índio, dando os primeiros passos para o que virá a ser a **umbanda**.

Posições sociais

A estrutura social do período colonial é um tanto mais flexível que a " idade das trevas" do RPG "Arkanun", retirando-se os escravos, todas as posições sociais são facilmente adentráveis, de acordo que haja dinheiro para isso. Não há uma nobreza, há ricos fazendeiros e comerciantes.

- **Escravos**

Formam a base produtiva da sociedade. São eles que trabalham em qualquer tipo de atividade manual, seja construindo ferraduras, cuidando do rebanho ou plantando cana. São vistos como animais de carga e coagidos a trabalhar através de torturas ou gratificações. De qualquer forma são propriedades de seus senhores. Que podem se utilizar deles da forma que lhes convir, ou se desfazer deles (executá-los) se for o caso.

- **Homens Livres**

Escravos Libertos, homens brancos sem posses, índios vivendo em suas tribos, o que caracteriza o homem livre no mundo de **Santa Cruz** é o Fato de não estar sob o julgo de outro homem (não ser escravo) mas também não possuir qualquer tipo de propriedade (ou cargo) que lhe dê uma renda constante. Agem como caçadores, mercenários, traficantes,etc. sempre buscando alguma forma de conseguir seu sustento, ou de ascender socialmente.

- **Pequenos proprietários**

São os pequenos lavradores, comerciantes ou artesãos livres e donos de manufaturas. A primeira forma de manufatura que se desenvolve na Terra de Santa Cruz é a Olaria (para a fabricação de telhas), a metalurgia é severamente proibida pela coroa que deseja manter seu monopólio exclusivo de produtos de ferro.

- **Profissionais liberais**

Médicos, Padres, baixos funcionários do Estado, fiscais, Artistas. São indivíduos que, não conseguem renda através de suas propriedades, mas através de serviços prestados através de habilidades especializadas.

- **Burocratas da coroa**

São os vereadores, agentes inquisidores, capitães, vice-reis. São aqueles que ocupam os altos cargos da administração da colônia. Tanto no Estado quanto no Clero.

- **Senhores de Engenho**

São os grandes proprietários de terras, gado ou minas, que controlam efetivamente os cargos referentes à coroa, são grandes proprietários de escravos e o topo da pirâmide social da época colonial.

- **Reinois**

São os grandes comerciantes de especiarias, açucar e ouro. Mercadores do ultramar e o elo comercial entre a metrópole e a colônia. Comprando os produtos coloniais e vendendo as manufaturas metropolitanas.

O Engenho

A extração do Pau-Brasil, embora seja a primeira atividade executada na Terra de Santa Cruz, não possui o elemento de colonização. Podemos dizer que, apenas com a produção da cana de açucar, e a sociedade baseada no Engenho que começa a ocupação portuguesa do território brasileiro.

O Sociedade açucareira povoará todo o litoral de Santa Cruz; da capitania do Rio Grande (ao norte) à Capitania de Santana(ao sul); da prospera Olinda, a débil São Vicente. Filipéia, São salvador, São Jorge dos Ilhéus, Santa Cruz, Porto seguro, Nossa senhora da Vitória, Espírito Santo, São Sebastião do Rio de Janeiro, Santos, Nossa Senhora da Conceição de Itanhaém e Cananéia, são, entre outras, cidades e povoados formados em pró da produção de açúcar.

Em 1532, Martim Afonso de Sousa organizou o primeiro engenho na vila de São Vicente, enfrentando a baixa produtividade do solo, a pequena faixa litorânea entre o mar e a grande Muralha (a serra do mar) e a distância em relação a portugal; para tanto, sua capitania logo foi superada pela Pernanbuco de Olinda e Recife e a Bahia de São Salvador, com suas extensas terras férteis, clima quente e úmido e sua maior proximidade com a Europa.

O **Engenho**, a **Capela** , a **Casa Grande** e a **Senzala** formavam o centro da fazenda canavieira, ao redor do qual havia uma pequena área de agricultura de subsistência (feijão, mandioca, milho) e os grandes **canaviais**.

No **engenho** se encontravam todas as instalções para se produzir o Açucar; A **Casa de Moenda,** as **Fornalhas** e a **Casa de Purgar** (onde o açúcar era branqueado).

A **Capela** era a cede da vida religiosa na Fazenda, onde se realizavam os Batizados, missas, casamentos, e novenas.

A **Casa Grande** era a residência do **Senhor de Engenho** e o símbolo de seu poder econômico e político. O Fazendeiro era (pela falta de órgãos administrativos) a única autoridade em sua fazenda. senhor absoluto, era ele que condenava os escravos, resolvia os conflitos entre os homens-livres e batizava e aconselhava seus filhos, impondo a todos os agregados da fazenda seus hábitos e costumes (ao batizar o filho do agregado, o senhor criava uma obrigação de favores que seu empregado passava a lhe dever como **compadre**).

Alem da Casa Grande e da Capela, haviam pequenas casas onde moravam os trabalhadores livres (**Mestres de Açúcar**, **Feitores**, **Artesãos** e **Padres)** e casas de, no máximo, dois cômodos, habitadas por **Pequenos Lavradores** que **arrendavam** a terra (plantavam cana, pagando para o senhor a metade do que produziam, o aluguel da terra e 10% de dízimo para a Igreja).

As **Senzalas** eram galpões de teto baixo, pouco espaço e má circulação de ar, onde se recolhiam os escravos à noite, também era onde as antigas crenças africanas eram mantidas e onde a **capoeira** começa a ser desenvolvida como forma de luta contra a opressão.

Os Vaqueiros e os sertões

Se a produção de Açúcar povoou o litoral da Terra de Santa Cruz, a criação de gado adentrou os sertões, interior adentro da colônia, constituindo, em uma terra sem leis, o domínio dos grandes fazendeiros de gado.

Proibidos de habitar o litoral (destinado pela coroa á produção de açúcar) os vaqueiros se estabeleceram no sertão despovoado da Terra de Santa Cruz. Espalharam-se pela **Ilha dos Marajós**, as **Minas Gerais** até os **Campos dos Goitacases (** região de goiás até o pantanal) e o **Sertão Nordestino**[1], fornecendo carne, couro e animais de carga, tanto para o uso interno da colônia quanto para exportação.

A sociedade que se formará a partir da criação de gado, terá características próprias. A fazenda era composta por alguns **Vaqueiros** (índios, mulatos ou negros libertos) que cuidavam das centenas de cabeças de gado espalhadas pelo campo aberto e sem cercas, os Vaqueiros recebiam um quarto das crias depois de cinco anos, o que lhes permitia ter seus próprios rebanhos.

Pequenas vilas começaram a surgir próximas às grandes fazendas e rebanhos, onde não existiam autoridades civis ou religiosas, o poder era exercido exclusivamente pelos grandes fazendeiros criadores de gado. A religião era disseminada através de poucos missionários (alguns nem ligados à igreja), que construíam capelas e pequenos santuários.

As Bandeiras

As **Bandeiras** eram expedições formadas por colonos e escravos que partiam das vilas de **São Vicente** e **São Paulo de Piratininga** em buscas de riquezas no interior.

A limitada produção de açúcar na capitania de **São Vicente,** impedia concorrência com os fazendeiros do nordeste, e levou os paulistas a uma sociedade particular.

Com a produção de açúcar limitada pela **Serra do Mar** (A muralha), vários colonos adentraram o sertão e se fixaram na vila de **São Paulo de Piratininga (** fundada por jesuítas na colina entre os Rios **Anhangabaú –** Rio da morada dos espíritos – e **Tamanduateí –** Rio dos Tamanduás verdadeiros **)** onde estabeleceram uma agricultura de subsistência e uma débil produção de marmelo; sendo obrigados a adentrarem os sertões de Santa Cruz em busca de **Drogas do Sertão** (Baunilha, plantas medicinais, Canela,etc.), **Metais preciosos** e **Índios** (vendidos como escravos) para se sustentarem.

[1] apesar da intensa luta contra as secas e da vegetação da caatinga imprópria para o consumo do gado.

As primeiras bandeiras foram organizadas, a partir da vila de **São vicente** e **São Paulo** para capturar escravos indígenas para a região[2]; Quando a Holanda tomou as colônias portuguesas da África (cortando o tráfico negreiro para a américa portuguesa) e os grandes proprietários passaram a comprar escravos indígenas para suas propriedades, pagando um bom preço por eles, o bandeirantismo se configurou como uma grande fonte de lucro para os **paulistas**, e só então as grandes bandeiras passaram a ser organizadas.

Os **bandeirantes** adentravam o interior, principalmente pelo **Rio Tietê** (Rio da Verdade – Também conhecido como Rio das bandeiras) seguindo a Oeste para alem do **Tratado de Tordesilhas.** Onde atacaram as missões jesuítas ao sul do rio **Paranapanema** e avançaram ao sul em direção ao treze povos das missões **.**

O principal alvo dos bandeirantes eram **as missões jesuítas**, onde encontravam centenas de índios adaptados à vida sedentária, ao pacifismo e ao trabalho agrícola pelos padres. O que os colocava em conflito com a **Igreja** e a **Coroa** que havia proíbido a escravidão indígena em 1630.

As bandeiras de **apresamento indígena** eram compostas, em sua maioria por índios e caboclos (que as vezes chegavam aos milhares) e poucos brancos (geralmente menos de 100), que adentravam os sertões, exploravam a rivalidade entre as tribos (para conseguir aliados) e atacavam aldeias capturando seus habitantes e vendendo para os Engenhos como escravos.

Os **bandeirantes** levavam consigo munição, cordas, sal e mantimentos sobreviviam caçando, pescando, coletando frutos e saqueando plantações indígenas.

Após a queda da **União Ibérica (1580-1640)**, com a restauração do tráfico negreiro, o preço do escravo índio passa a cair e não compensar o risco da captura. As regiões de açúcar caem em uma crise provocada pela concorrência com as Antilhas. Ante esta situação o rei de Portugal passa a incentivar o bandeirantismo na procura de ouro e pedras preciosas, oferecendo a eles títulos de nobreza e privilégios de mineração.

As bandeiras que procuravam **metais preciosos** eram menores e tinham um caráter mais pacífico que as de **apresamento**. Essas bandeiras eram

[2] a produção de açúcar do sul era pobre e o escravo indígena – por ser proíbido e julgado como preguçoso – custava cinco vezes menos que um escravo negro

organizadas por particulares, interessados em enriquecer vendendo índios ou encontrando metais preciosos, nada custando ao governo da colônia.

Os **bandeirantes** partiram de **São Paulo de piratininga** e encontraram ouro na região que passou a ser designada como "**AS Minas Gerais",** no **Campo dos Goitacases** e no grande **Pantanal.**

Em paralelo as bandeiras a Coroa, em busca de pedras e metais preciosos, também organizava suas expedições ,conhecidas como **Entradas**. Estas partiam da capital da colônia, a cidade de **São Salvador**, e eram limitadas pelo tratado de tordesilhas. No início do séc. XVIII a coroa tentará tomar as minas de ouro dos **Paulistas** gerando a **Guerra dos Emboabas.**

Alem das bandeiras de **apresamento indígena** e as de **mineração** haviam as que eram contratadas por senhores de engenho, donatários ou até o Governo Geral, para sufocar revoltas na colônia (principalmente as organizadas por negros e índios).

As missões

Missões ou **Reduções** eram aldeamentos indígenas, organizados pelos padres da **Companhia de Jesus**, com o objetivo de **Catequizar** índios ensinando-lhes a verdadeira fé cristã (com a qual a alma dos índios seria salva), a ler e escrever, o idioma do branco, musicas e orações católicas, civilizando seus costumes e os afastando dos que continuavam pagãos.

Nas missões os índios continuavam morando todos juntos, em galpões cobertos de palha e sem porta. Os jesuítas não proibiam que os índios andassem nús, mas tentaram acabar com alguns de seus costumes (como o uso de pedras nos lábios, as pinturas corporais e o uso de penas). Para impor o vestuário aos poucos os **jesuítas** exigiam que os índios estivessem vestidos dentro das igrejas (para o qual deviam guardar parte do que ganhavam para roupas) e proibiram as mulheres de aparecer nuas quando fossem falar com eles, obrigando-as a vestir uma espécie larga de camisola que ia até o chão.

Embora os índios das missões não fossem escravos, eram eles que construíam as casas e outras instalações das missões, cultivavam os produtos necessários à alimentação da aldeia, caçavam, pescavam e colhiam frutos silvestres (como o cacau, a castanha, o cravo e a canela), enquanto os padres controlavam a produção e plantação dos índios e vendiam o excedente do que os índios produziam.

Os índios das reduções também eram empregados nos engenhos e lavouras dos colonos em troca de salários. todos os entre 13 e 50 anos deveriam trabalhar, a partir de 1686 o **regimento das missões** torna obrigatório o trabalho indígena nas lavouras da colônia, as missões deveriam, por semestre reservar uma determinada quantidade de índios para serem empregados desta forma, os colonos por suya vez nem sempre pagavam o salário prometido e escravizavam os índios das missões.

Embora grande parte dos jesuítas realmente acreditava que estavam a serviço de uma grande missão pelas almas dos nativos. As missões serviram para facilitar o controle da terra e a escravidão indígena.

As relações entre a **Coroa Portuguesa** (ou a **União Ibérica**) e a **Igreja**, tal como o desenvolvimento e declínio das missões traçam uma história de ideais, corrupção e intrigas.

Em 1536 o Rei D. João III pede ao papa para instaurar a inquisição em Portugal subordinada ao Soberano, quatro anos depois **Inácio de Loyola** funda a ordem religiosa que (da África ao Extremo Oriente, da Índias ao continente americano) será a maior arma da **Contra Reforma** na conversão à verdadeira fé cristã (o catolicismo) de todos os povos infiéis do Mundo, a **companhia de Jesus.**

O pacto definitivo entre Coroa e Clero se dará com a instituição do **Tribunal do Santo Ofício** em 1547. Em 1549, com a necessidade de um controle mais efetivo de sua colônia, Portugal enviará para a América Portuguesa um **Governador-geral , Soldados,** e os **missionários** da **companhia de Jesus.** Instalando, já em 1552, o primeiro bispado brasileiro na cidade de **São salvador,** que passa a ser cede do Estado e da Igreja na Colônia, e nomeado **Dom Pero Fernandes Sardina** como primeiro bispo da **Terra de Santa Cruz**.

As primeiras **missões** foram fundadas no litoral de **Santa cruz**, próximo às vilas e fazendas. Os índios eram capturados no interior e levados até os **aldeamentos jesuítas**. Morrendo aos milhares pelo excesso de trabalho imposto pelos colonos e pelo contato com doenças trazidas pelo homem branco.

Diante dos problemas apresentados no litoral, os jesuítas adentraram o inetrior da vasta terra de Santa Cruz e, afastados das vilas e fazendas, partiram para métodos pacíficos de conversão, entrando nas tribos e tentando levar o maior número de fiéis para suas missões, alem de aprenderem a língua dos índios o que tornou mais fácil a **catequização**.

Partindo da Região de **São Salvador** jesuítas fundaram **Missões** em todo litoral, avançaram também pela disseminação da fé cristã nas **fazendas de gado** e de **açúcar** (onde desempenharam um papel fundamental, nas relações de apadrinhamento e tratados entre fazendeiros durante as atividades religiosas como **festas** e **novenas**), a partir da capitania de **São Vicente** fundaram a vila de **São Paulo de Piratininga** e a aldeia de **São Caetano do Sul**, perseguidos pelos bandeirantes adentraram o limite do tratado das tordesilhas e caminharam ao sul de **Gaíra** a **São Sapé**, em seu trabalho de conversão chegaram a adentrar a grande A**mazônia** onde de suas **missões** surgiram as primeiras cidades.

Livres de impostos e com farta mão de obra, logo as **missões** começaram a crescer, além dos produtos indígenas (como o milho e a mandioca) passaram a criar porcos, galinhas, bois, a plantar frutas européias (como a laranja e o pêssego), hortas e logo os padres passaram a ter **Engenhos** em fazendas, onde produziam açúcar e aguardente com **escravos negros** (A **Companhia de Jesus** chegou a Ter dezenas de engenhos em toda América portuguesa).

O enriquecimento da **Companhia de Jesus** despertará a o interesse da coroa, a partir de 1750 o governo do **Marquês de Pombal** edita, entre uma série de reformas que deveriam afetar a administração de Portugal e suas colônias, o édito de que, todas as **missões** fossem transformadas em **vilas** submetidas à coroa, dirigidas por **leigos** e não mais pelos **jesuítas,** os índigenas deveriam aprender a língua portuguesa e pagar **impostos**.Com a oposição da Companhia de Jesus a tais medidas, o **Marquês de Pombal** expulsa os **jesuítas** de Portugal e de suas Colônias em 1759 sob a acusação de " **enriquecerem às custas dos índios**" e " **Conspirarem contra a Coroa Lusitana**".

Em 190 anos os jesuítas criaram vilas, espalharam a religião católica per toda extensão da **Terra de Santa Cruz**, fundaram 18 colégios (onde se ensinava latim) nas principais vilas e cidades e escolas de alfabetização em todas suas missões; adentraram os sertões com o objetivo de levar "**a palavras**" ao recantos mais inóspitos e " esquecidos pelo senhor", aprenderam a utilizar as plantas medicinais e ocuparam o lugar de **médicos** em lugares onde só a loucura e a morte faziam presença e, por fim, lutaram contra a escravidão índigena (e em alguns casos, dos negros) lutando contra colonos, soldados e bandeirantes.

A conquista da Amazônia

Em 1500 Yañes Pizón, navegando pela coroa castellana, chega ao grande rio na entrada da grande floresta, ao qual denomina **Rio de la Santa Maria de la Mar Dulce**. Voltando à Madrid levou consigo trinta indígenas como escravos e uma série de lendas.

Em busca do lendário **País da canela** e do **eldorado**, em 1541, Gonzalo Pizarro organizou uma grande expedição com centenas de Castellanos e milhares de indígenas. Saindo de Quito, a expedição de Pizzaro cruzou a **Grande Cordilheira** para encontrar, no lugar do Eldorado e do País da Canela, apenas a doença a fome e a morte.Em 25 de dezembro do mesmo ano, sem ver saídas Pizarro Designou um grupo chefiado por **Francisco Orellana** para procurar comida adentrando os rios no interior da floresta, enquanto ele, com metade da expedição ficaria aguardando o retorno de Orellana, para prosseguirem com a expedição, meses se passaram e Orellana não retornou. Pizarro Voltou a Quito e deu como fracassada sua expedição.

Na busca desesperada de comida, Orellana acabou alcançando o **Rio Marañon** e por ele teve acesso a **Santa Maria de la Mar Dulce,** por onde, após seis meses navegando, chegou ao oceano atlantico. atacado por uma febre terrível, faminto e cançado, Orellana falava compulsivamente das tribos da grande floresta (algumas amistosas, outras nem tanto) dos novos peixes, novos animais, e um fato mais impressionante; sua expedição teria sido atacada, por uma dezena de guerreiras indígenas brancas que viviam em aldeias, onde só haviam mulheres, nas margens do grande rio, eram fortes, ferozes combatentes e nunca largavam o Arco e flecha, esta era arma sagrada e o signo de nobreza da tribo, que até decepava um seio para melhor maneja-la, Orellana chamava estas ferozes guerreiras de **Ama-Zonas** (Sem seios em Grego).

Orellana Partiu para a **Venezuela** em agosto de 1542 e de lá para **Castilla**, contudo seu relato perdurou (embora nunca nenhuma Amazona tenha sido capturada)e o grande rio, que tinha acabado de ser rebatizado com o nome de **Rio Orellana** passou a ser conhecido como **Rio das Amazonas**.

Em 1559, Lope de Aguirre, participa de uma expedição que sai de lima, no vice reinado do Peru em busca do Eldorado. Depois de 18 meses de procura sem nada encontrar conteve um conflito entre os aventureiros de sua expedição (confusos, quanto o rumo a seguir) assume o comando da expedição e se proclama imperador dos territórios que acabara de descobrir (A região entre o Rio Negro, das Amazonas e Oniroco, até a Venezuela).

Alem da coroa espanhola, Franceses, Ingleses e Holandeses também percorreram a grande floresta, entrando em contato com os indígenas e comercializando produtos da região durante toda a Segunda metade do Séc. XVI.

Apenas em 1616, a coroa Lusitana, fundou seu primeiro posto de entrada na grande floresta, Belém. E a partir de Belém dezenas de fortificações às margens do Rio das amazonas, onde começaram a expulsar os Franceses, Ingleses e Holandeses que a decadas comercializavam com os nativos.

Em 1637 Pedro Teixeira consegue, através do Rio das Amazonas, e seus afluentes, estabelecer contato com Quito, fato que estremeceu a coroa de Castilla,

Temendo que os Lusitanos tenham acesso às minas de prata do Vice Reinado do Perú.

A Amazônia é a Terra esquecida, A entrada na grande Floresta é praticamente uma missão suicida, cabível apenas para os Aventureiros mais ousados Como Aguirre e Orellana. O custo de uma colonização militarizada visando a produção de algo é custosa, a região é mais pobre e perigosa que a capitania de São Vicente. Os portugueses colonizam a região temendo a expansão Castellana e as invasões Inglesas, Holandesas e Francesas, Contudo a única atividade que conseguem realizar na novíssima terra é a extração das **Drogas do Sertão** (Cravo, canela, baunilha, cacau, anil, ervas medicinais,etc.), utilizando o trabalho e o conhecimento sobre a mata, dos povos indígenas que ali viviam. coagidos a trabalhar para os portugueses através da **escravidão** e da **Catequese.**

Em 1653, a coroa lusitana envia as primeiras missões jesuítas à cidade de Belém, com o objetivo de converter os indígenas ali presentes ao cristianismo. Temendo o conflito que se seguiria as autoridades de Belém proibiram que os padres falassem ou formassem missões com índios escravos ou escravos libertos; o que gerou a reação de D. João IV, que ordenou que se libertassem todos os índios existentes no **Grão-Pará**, fato que jogou os colonos escravistas da região (que não tinham como comprar Africanos como os das capitanias ricas) contra a **companhia de Jesus**, e fez o rei retroceder; sendo novamente pressionado pela companhia de Jesus e obrigados a sancionar que : Os aldeamentos e Missões não poderiam ser escravisados e que os padres estavam livres para fundar Aldeamentos e missões por todo o Interior da Capitania do Maranhão e do Grão-Pará.

A situação passou a favorecer a companhia de Jesus e em 1661, os colonos descontentes, organizaram um motim onde expulsaram e prenderam os padres da companhia, os amotinados receberam perdão da coroa um ano depois com a condição do retorno da companhia de Jesus. Neste intercurso o Padre Antônio vieira, que estava entre os expulsos entrou com uma ação em Lisboa que gerou o decreto do Rei Afonso VI em 1680.

Em 1663 Afonso VI entrega a administração dos aldeamentos à **Capitães** eleitos pelas câmaras municiais (o que retirou a administração da mão dos Jesuítas, e facilitou a escravização dos aldeamentos e missões) e em 1680 proibiu a escravidão indígena nas Capitanias do Maranhão e Grão-Pará e ordenou a importação de escravos negros.

Em 1682 é criada a **Companhia de Comércio do Grão-Pará e Maranhão**, encarregada de trazer 10 mil negros em vinte anos, que deteria o monopólio pela compra dos produtos do Sertão e a venda dos importados (Ferro, Tecido, Azeite, vinho Bacalhau, etc.); contudo os 10 mil negros nunca chegaram, as mercadorias da companhia eram de baixa qualidade e os preços pagos pelas mercadorias dos colonos eram muito baixos. Para acirrar o conflito os padres da região se negavam a fornecer índios das aldeias para servirem aos colonos.

Na madrugada de 25 de fevereiro de 1684, um grupo de colonos chefiados por **Manuel Beckman** e **Manuel Serrão de Castro**, aproveitando-se da ausência do governador **Francisco de Sá e Meneses (**na cidade de São Luís do Maranhão), prendeu o Capitão-Mor **João Fernandes**, os jesuítas do **colégio de Nossa senhora da Luz**, Ocuparam o Armazém da **Companhia de Comércio do Grão-Pará e Maranhão** decretando o fim da companhia de comércio, expulsando os padres para Lisboa e prometendo liberdade aos colonos, para aquisição de escravos indígenas.

Instituiu-se um novo governo, composto pelos antigos vereadores de São Luís e três rebelados, chefiados por dois **procuradores do povo**, Manuel beckman e Eugênio Ribeiro Maranhão, enquanto Tomás Beckman (irmão de Manuel) se dirigia a Lisboa para relatar ao Rei os motivos da rebelião. Alem disso, os revoltosos, mandaram uma carta ao governador (Que estava em Belém) pedindo compreensão quanto ao movimento e o apoio da **Câmara municipal de Belém**.

Belém não respondeu, Tomas Beckman foi preso em Lisboa, pelas queixas que os padres exilados já haviam relatado ao Rei D. Pedro II. Com o fim da Companhia de comércio, uma série de produtos passou a faltar na colônia. Francisco de Sá e Meneses foi destituído de seu cargo e um novo governador, **Gomes Freire de Andrade** escolhido pelo rei. Em março de 1685,O Novo governador chega a São Luís do maranhão, prende os revoltosos e executa Manuel Beckman e Jorge de sampaio. Em 23 de Setembro do mesmo ano, os Jesuítas retomam o Colégio e Suas Missões.

Com a Determinação da coroa os **Jesuítas** passaram a ter completa autoridade sobre as missões. Contudo eles queriam mais, ameaçaram abandonar o Grão-Pará e a Capitania do Maranhão e forçaram o rei

(receoso de que a saída dos Jesuítas diminuiria o poder lusitano sobre a região) a lhes ceder o controle e responsabilidade sobre todos os indígenas ali existentes. A partir de então os Padres ficaram livres para aumentar e e criar novos aldeamentos, sendo que, caberia apenas eles repartir por semestre os índios que trabalhariam para os Colonos a troco de salário. Toda forma de escravidão indígena estava proibida, embora os padres passassem a tolerar as expedições clandestinas que os colonos faziam no interior da mata para capturar indígenas, já que utilizavam quase todos para o trabalho nas missões.

Em 1867 os franceses avançavam por **Caiena**, os espanhóis pelo **Solimões** e os holandeses pelo **Rio Negro** todos em busca de escravos indígenas. Os Colonos utilizando-se deste pretesto pediram ao rei o direito de tambem capturar os indígenas da região, e em 1688 conseguiram a autorização de escravisar nativos não-aldeados por conta da coroa.

Até 1759, quando serão expulsos da colônia pela coroa, os Jesuítas povoarão a ilha de Marajó, as margens do Rio das Amazonas, solimões até a fronteira com o **Vice-Reinado do Perú** (pertencente à coroa Castelana) acumularam riquesas com a exploração das **drogas do sertão** e foram os principais responsáveis por defender a conquista portuguesa contra as invasões estrangeiras.

A Expansão para o sul

A partir de 1609 a **Companhia de Jesus** inicia a fundação de missões (chamadas reduções) ao sul da capitania de são Vicente, nas margens do rio Paraná na região conhecida como Guaíra. Contudo a partir de 1618 as reduções de Guaíra passam a ser vítimas constantes do ataque dos bandeirantes paulistas, que investem contra o local com verdadeiros exércitos formados por indígenas de tribos inimigas (apenas entre 1629 e 1630 foram mais de 15 mil indígenas capturados e vendidos na colônia).

Sob o alvo do ataque dos paulistas os Jesuítas desceram o rio Uruguai e se estabeleceram na região que passará a ser chamada de **Sete Povos das Missões,** onde fundaram 30 reduções autônomas à colônia Castellana ou Luzitada.

A expansão portuguesa para o sul intensificou-se a partir de 1650. Com a fuga dos Jesuítas de Guaíra, o gado que se criava em suas reduções se espalhou. No Final do Séc. XVII Paulistas e Castellanos Ocuparam a região para capturar este gado e criá-lo. Os Lusitanos fundaram **Paranaguá**, **Laguna**, **São Frasncisco do Sul** e **Curitiba** e os Castellanos fundaram **Buenos Aires** na margem sul do Rio de la Plata.

Buenos Aires era o braço castellano que controlava o comércio atlântico com as minas de prata de Potosí (proximas à grande cordilheira). A tempos a coroa Luzitana visava tomar o território para ter acesso às minas de prata, foi quando, em 1650, o papa **Benedictus XIII**, ao criar o bispado de **São Sebastião do Rio de Janeiro**, estabeleceu que o território da diocese iria da capitania do Espírito Santo às margens do Rio de la Plata.

Primeiramente os colonos se dirigiram à **ilha de Santa Satarina** e de lá para os Pampas, onde fundaram **estâncias** (Fazendas onde se criava gado

- para se exportar couro para a colônia – e animais de carga – Cavalos, burros) onde trabalhavam brancos, índios, mestiços e escravos negros.

Assim, em 1679, após ser nomeado governador, **Manuel Lobo** organizou uma armada composta de cinco navios e centenas de homens armados, que, parindo de São sebastião do rio de Janeiro, fundou uma povoação e um presídio na margem norte do Rio de la Plata, que dará origem à **colônia de Sacramento.**

Sob a ameaça da presença lusitana sobre o monopólio Castellano do Rio de la Plata, uma esquadra castellana, saída de Buenos Aires, parte em defesa de seu território, e em 7 de agosto do mesmo ano, depois de um logo cerco, ocupa sacramento, prende os sobreviventes e destroi o povoado.

Contudo, enfraquecida por tormentas políticas na Europa, a Coroa Castellana é obrigada a ceder, e em 1681 assina um tratado que restitui Sacramento à Coroa Lusitana, iniciando uma guerra comercial pelo controle de La Plata que se estenderá até o Final do Séc. XVIII.

Em 1750, através do **Tratado de Madrid**, a coroa Castellana cede a região dos 7 povos das missões à coroa Lusitana, em troca da Colônia de Sacramento. Portugal nega-se a entregar Sacramento sem o total controle da região dos sete povos, que estava nas mãos da **Companhia de Jesus** (produzindo milho, mandioca, batata, algodão e erva mate para abastecer Buenos Aires), inicia-se a **Guerra Guaraníaca**; onde os padres e indígenas enfrentaram as tropas lusitanas e castellanas até que, com a derrota de 1756, toda a companhia de Jesus será expulsa do território lusitano e em 1768, do território castellano, sob as ordens de **Carlos II** de Castilla.

Em 1777, A coroa lusitana entrega Sacramento ao Reino de Castilla, embora não conseiga total controle sobre a região dos Sete Povos que continua disputada. Portugal funda Porto Alegre e inicia o povoamento Açoriano da região para garantir sua posse sobre o território.

Criação de personagens

O primeiro critério determinante para a criação do personagem é a escolha de sua raça. Na **sociedade colonial** de **Santa cruz**. A Raça determina sua posição inicial na sociedade colonial (que pode ser **Homem Livre** ou **Escravo**), outras posições sociais podem ser adquiridas com o aprimoramento **Classe social**, contudo antes de um escravo comprar o aprimoramento **Classe Social** ele já deve comprar, a princípio o aprimoramento **Escravo Liberto.**

Escolhida a **Raça** do personagem, o jogador deverá jogar 1d100 analisando a possibilidade (por raça) do seu personagem iniciar o jogo como um escravo.

Raca	% de ser Escravo
Branco*	0%
Caboclo	10%
Cafuzo	25%
Índio	20%
Mulato	20%
Negro	30%

* Brancos podem se tornar escravos com o aprimoramento negativo escravo branco.

Poucos conseguem conceber a idéia de quebrar este esquema, quanto mais de mudar de classe social. Mas o anormal existe, pois um centésimo da população tem o potencial de ser um herói, alguém maior que a vida, cuja memória continuará após a sua morte. Segundo Aristóteles **Heroi** é aquele que ousa lutar contra seu próprio destino, se coloca acima das normas sociais e ousa tentar construir sua própria história, mesmo que a sociedade não

permita e as ações desencadeadas pelos heróis os levem a um fim trágico.

A partir da **Raça** e **Classe social** do personagem cabe-se escolher um perfil de personagem, (os perfis de personagem estão descritos nos capítulos referentes às raças).

Ex.: *Youbala é Negro, escravo(tirou 20 no d100 no teste de classe social inicial) e escolheu como perfil Feitisseiro Vodun.*

Iolanda Figueiras é Branca, Livre e escolheu como perfil ser uma Cristã nova.

Lembre-se em todo processo de criação de personagem que a história de um personagem vale muito mais que seus pontos, pois Atributos e Poderes nada mais são do que um punhado de números que servem para traduzir o que o jogador imaginou para o sistema de regras.

O próximo ponto pois é a construção da história do personagem, já tendo em vista **as relações raciais/sociais** em que ele está inserido e o **perfil** escollhido (que não passa de um simplificação do que o personagem será).

História do Personagem

Antes de qualquer coisa é necessário criar uma boa história (ou Background) para o Personagem. Descreva detalhes de sua vida, sua infância, quem são seus pais, se ele tem irmãos e amigos, como iniciou sua vida como aventureiro, quais são seus objetivos, como é sua personalidade, como o Personagem é fisicamente etc. O questionário abaixo trará idéias para essa etapa do trabalho de contrução do personagem, já o inserindo dentro do universo de **Santa Cruz**.

História

1. Qual é o nome dele?
2. Quantos anos ele tem?
3. Quando e onde ele nasceu e cresceu?
4. Ele conheceu seus pais? Como foi sua infância?
5. O que sente sobre eles?
6. Os pais dele ainda estão vivos?
7. Se sim, como e onde eles vivem?
8. Ele tem irmãos ou irmãs? Sabe onde eles estão e o que estão fazendo? (válido para outros tipos de parentes).
9. Ele teve amigos em sua juventude? Descreva-os.
10. Ele é casado (ou noivo ou viúvo)? Se for, como aconteceu?
11. Ele tem filhos? Se tem, como eles são?
12. Ele recebeu educação formal? Se teve até onde ela foi?
13. Como ele aprendeu o que ele faz hoje e a ser o que ele é?
14. O que seu Personagem faz para viver?
15. Como ele é fisicamente em detalhes?
16. Qual é o aspecto da aparência física dele que é mais distintiva ou mais facilmente notada?

Conflitos Raciais/étincos/Religiosos

1. Qual a Raça do Personagem?
2. Como ele se sente em relação à sua Raça?
3. Como ele vê os membros de outras Raças?
4. Como ele vê a relação de sua cultura natal, com a cultura da Terra de **Santa Cruz**?
5. Qual sua concepção Religiosa?
6. Como enxerga as outras religiões?

Objetivos / Motivação

1. Ele tem algum objetivo? Se tem, qual é?
2. E por que ele tenta fazer isso?
3. O que ele vai fazer quando conseguir cumprir seu objetivo?
4. O que ele vai fazer se falhar?
5. O que ele considera seu maior obstáculo no seu sucesso?
6. O que ele faz para sobrepujar esses obstáculos?
7. Se ele pudesse mudar alguma coisa no mundo, o que seria?
8. Se ele pudesse mudar alguma coisa em si mesmo, o que seria?
9. Ele tem medo de alguma coisa?

Ambiente

1. Onde ele mora e como é esse lugar?
2. Como é o clima/atmosfera?
3. Por que ele mora lá? Quais são os problemas comuns lá?
4. Como é sua rotina diária?
5. Ele possui algum inimigo ou desavença?

Faça essa parte do trabalho em conjunto com o Mestre, pois muito do que for escolhido aqui será utilizado por ele como fundo para sua Aventura posterior. Tente localizar a história do seu Personagem com a dos outros Personagens da Campanha, com a trama criada pelo Mestre e com os outros PdMs. Se a história de TODOS os Personagens do grupo não forem compatíveis, comece novamente. A história de seu Personagem deve ser condizente com o mundo estruturado pelo Mestre, ou o mestre terá que se remexer para juntar os personagens em uma única aventura.

Gonzalez é um Guerreiro Anão. Ele nasceu em uma vila de Anões nos altos das montanhas do leste de Tandsem. Cresceu ajudando o pai, um armeiro muito conhecido, aprendendo essa profissão enquanto praticava a luta com machado. Constantemente ele ia às feiras nas grandes cidades onde se encontrava com grandes aventureiros, o que o instigou a seguir o mesmo caminho.

Ex.: Youbala nasceu no Reino de Daomé no continente negro. Membro da tribo dos fons foi capturado durante uma guerra por território de caça com os iorubás e vendido a comerciantes de escravos portugueses em cabo verde. Trazido ao continente americano foi posto para trabalhar em um engenho em São Vicente, cercado por todos os cantos por negros Iorubás. Trouxe consigo as tradições de seu povo como o contato e trato com os espíritos inferiores, e a àrvore sagrada que leva ao reino dos mortos. Guarda um Ódio profundo contra os senhores de seu engenho e os outros escravos da nação Iorubá, que trabalham com ele no engenho. Ouviu boatos sobre um quilombo de seu povo para alem do rio da verdade, e procura uma forma de fugir, se reintegrar a seu povo, participar de um ritual que ,segundo as lendas, o transformarão em um montro alado e dizimar seus opresores. Vive na Fazenda de D. Fernandes Alvarenga, mantendo-se isolado, negando-se a fazer o trabalho e isolando-se dos outros escravos.

Iolanda Figueiras nasceu em sevilla, filha de um comerciante Judeu que fugiu, quando ela possuía1 ano, para portugal se convertendo ao cristianismo e colocando-se sobre a supervisão da igreja, visando escapar da inquisição espanhola. Quando Caiu o Trono de D. Sebastião, temeroso de seu futuro com a unificação da inquisição portuguesa/espanhola, conseguiu a autorização para, sob a supervisão do

Frei Diogo de Alcântara(um jesuíta), viajar e se estabelecer no continente americano. Durante a Viajem o navio foi acometido por uma epidemia de cólera que resultou na morte de seu pai. Frei Diogo foi a única família que Iolanda conheceu, ele a levou para uma missão que organizava e a criou entre os índios. Onde ela se apaixonou por Abapuranda (um índio forte que guiava os padres pelo interior da floresta). Contudo Frei diogo Guardava planos para sua enteada, prometendo-a em casamento e casando-a com D. Fernandes Alvarenga (um velho e rude bandeirante caçador de índios) que, percebendo que a moça guardava uma paixão dentro de si, a trancafiou em uma capela de sua fazenda. Desesperada Iolanda descobriu a existência de um negro carrancudo, que parecia odiar os outros a notando,e o convenceu a chamar Frei Diogo para fiscalizar sua cristandade. Frei Diogo comovido com a situação da moça, resolveu finalmente entregar-lhe a herança que o pai lhe deixara. Onde Iolanda encontrou um livro com Diagramas da Cabala (que pode ler por Frei diogo Ter-lhe ensinado a escrita) e um medalhão que não sabe da utilidade. Deseja agora um meio de escapar dos domínios de D. Fernandes e fugir para algum lugar com Abapuranda. Para tanto tem estudado os livros do pai ;livros que, se caírem nas mãos do Frei Diogo ou de D. Fernandes assinam seu atestado de Não conversão e a enviarão à lisboa para a execução por heresia.

Características

Escolha todas as características relativas a seu Personagem e coloque-as na ficha de Personagem, nos locais indicados (nome, sexo, local de nascimento, profissão, nível, altura, peso e idade).

Escolha seus Atributos

Você possui 100 Pontos para distribuir entre os oito Atributos, mais um por nível que alcançou. Tente distribuir os pontos conforme o Personagem que você idealizou. Números não são importantes, o importante é que eles expressem suas idéias. O máximo que um Atributo pode ter em um personagem é 18, e o mínimo é 5.

O Valor de Testes dos Atributos é igual ao valor do Atributo com modificadores* multiplicado por 4. Esse valor é expresso em porcentagem (%).

* Os modificadores podem ser encontrados no Capítulo **Atributos**.

Youbala é forte e vigoroso. Não é muito esperto nem presta muita atenção nas coisas. Seu Carisma também é baixo, mas sua força de vontade é incrível.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	18	+2	80%
Força	16	+1	68%
Destreza	10	-	40%
Agilidade	12	-	48%
Inteligência	8	-1	28%
Força de Vontade	18	+2	80%
Carisma	8	- 1	28%
Percepção	11	-	44%
Total	101		

Iolanda é bonita e inteligente, mas sua preparação física não é tão forte. Além disso, ela é muito carismática e muito atenta ao que acontece à sua volta.

Atributo	Valor	Modificador	Teste
Constituição	10	-	40%
Força	9	-	36%
Destreza	12	-	48%
Agilidade	12	-	48%
Inteligência	18	+2	80%
Força de Vontade	12	-	48%
Carisma	14	-	56%
Percepção	14	-	56%
Total 101			

Pontos de Aprimoramento

Agora vamos gastar os Pontos de Aprimoramento com o Personagem. Eles são utilizados para dar um toque pessoal na sua ficha, em termos de jogo e comparação entre diferentes Personagens. Cada Personagem possui 5 Pontos de Aprimoramento (podendo aumentar para 8 comprando até 3 pontos em aprimoramentos negativos).

Ex.: Youbala fez um pacto com Loko que lhe concedeu a invulnerabilidade à magia em troca de Youbala sacrificar um membro do povo Yorubá por semana. Conhece os segredos da Arvore Sagrada dos Fons e um conecimento na invocação de entidades espirituais de planos inferiores, é dotado de um inigualável senso de direção, e trouxe consigo enrolado em um pedaço de pano um amuleto que sugará a energia espiritual da primeira pessoa que o observar (3 pontos de Will por dia) até a vítima se converter em um escravo

mental de Youbala. Como contraponto é dotado de um ódio profundo com toda a nação Yorubá (o que o impedirá de agir em conjunto com a maioria dos negros presentes na Terra de santa Cruz. Seus Aprimoramentos ficam assim:

Aprimoramento	Custo
Arma/Amuleto mágico	2
Pactos	1
Poderes mágicos	3
Senso de direção	1
Preconceito	-2
Total 5	

Iolanda é escrava branca de D. Fernandes, através do livro de seu pai começou a treinar práticas mágicas e adquiriu o conhecimento de alguns rituais cabalísticos(embora as sociedades cabalistas da época vetem a presença de mulheres)e técnicas de divinação como o tarot e a cartomancia, possui o Frei Diogo como confidente e aliado e desde pequena tem a arte de adentrar o sonho de outras pessoas para dar avisos ou pedir ajuda, o desenvolvimento desta habilidade hoje já a permite vagar livremente pelas terras dos sonhos. Seus aprimoramentos Ficam assim:

Aprimoramento	Custo
Aliados	1
Biblioteca mística	1
Comunicação em sonhos	2
Conhecimentos arcanos	2
Poderes Mágicos	2
Escravo Branco	-3
Total 5	

Pontos de Perícia

A seguir, vamos gastar os Pontos de Perícias do Personagem. Eles são utilizados para especificar os talentos, habilidades e conhecimentos que o Personagem possui e o quão treinado ele é. Faça o cálculo abaixo para saber quantos Pontos de Perícia o Personagem possui:

Pontos de Perícia = (10 x Idade) + (5 x Inteligência)

Até um máximo de 500 pontos.

Boa parte das perícias possui um Valor Inicial. O Valor inicial é o valor de um Atributo e representa em termos de jogo o lado instintivo de algumas Perícias. Todas as Perícias de armas, por exemplo, possuem o Atributo Destreza como valor inicial. Existe ainda a Perícia Língua Nativa. Trata-se do idioma que o Personagem aprendeu a falar. Essa perícia não custa pontos e tem seu valor inicial em 30%.

Perícias de Combate: Assim como as Perícias normais, as Perícias de combate são compradas com pontos de Perícia. A diferença entre estas Perícias e as Perícias normais é que as perícias de combate possuem DOIS valores: o valor de ataque e o de defesa. Todos os Personagens começam com a Perícia Briga DEX/ DEX, mas pode aumentá-la com Pontos de Perícia.

Ex.: Youbala era um guerreiro honrado de seu povo tendo aprendido a lutar desarmado e com lança, Assim como buscar comida, e proteção em selvas tropicais como a floresta do congo. Na terra de santa cruz, descobriu que as ferramentas de trabalho com a cana podem servir de armas letais e tem treinado especificamente com o facão de corte. Guarda consigo a cultura de sua tribo e um conhecimento sobre os yorubás. Aprendeu as artes místicas de seu povo e o manuseio das ervas para fins de venefício, a lingua de seus conquistadores. Sua idade é 27 anos e sua inteligencia é 8. Assim Youbala possui 310 pontos de perícia que divide da seguinte forma:

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Briga	10/10	30/20	40/30
Facão	10/10	30/20	40/30
Lança	10/10	35/15	45/25
Cultura Negra	0	30	30
Ocultismo/Vodum	0	30	30
Natação	12	20	32
Idioma/Português	0	15	15
Venefício/Plantas e Ervas	8	35	43
Sobrevivência/Selva	11	30	41
Total 310			

Iolanda foi criada por frei Diogo que a ensinou a ler e escrever, lhe ensinou o idioma português, retórica e um conhecimento sobre raras e caras relíquias religiosas, assim como as práticas cristãs. Na missão aprendeu com as índias a arte de manusear as plantas e ervas capazes de curar ou

matar. Ultimamente tem passado dias lendo o diário de seu pai, que fala da perseguição ao judeus, as práticas do judaísmo, noções de astronomia e estudos da cabala, tem treinado lutar com uma faca em seu claustro. Sua idade é 25 anos e sua inteligência 18. Assim Iolanda possui 340 pontos de perícia que divide da seguinte forma:

Perícia	Inicial	Gasto	Final
Faca	12/12	20/20	32/32
Avaliação de Objetos	14	30	44
Ciências/Astronomia	0	20	20
Idioma/Portugês	0	20	20
Ler e escrever	0	30	30
Medicina/Ervas e plantas	18	35	53
Negociação/Barganha	14	35	49
Ocultismo/Cabala	0	30	30
Teologia/Cristianismo	0	35	35
Teologia/Judaísmo	0	40	40
Venefico/Ervas e plantas	18	25	43
Total 340			

Perícia Inicial Gasto Final

Importante: Nenhuma perícia pode ser maior do que 50 + Atributo Específico no 1° nível.

Pontos de Vida

Calcular os Pontos de Vida de um Personagem é muito fácil. Some a Força com a Constituição e divida por 2. Arredonde para cima e some com um ponto por Nível de Personagem.

Ex.: Youbala possui CON 18 e FR 16. Somam 34 pontos. Dividido por 2 dá 17 e somado com 1 (Youbala está no 1º Nível) dá um total de 18 Pontos de Vida.

Iolanda por sua vez possui CON 10 e FR 9, que somam 19. Divido por dois dá 10 (já arredondado), somado com 1 (Iolanda também está no 1º Nível) dá um total de 11 Pontos de Vida.

Velocidade

A Velocidade básica de um personagem é definida somando-se a Agilidade e Constituição e dividindo-se o resultado por 2. Correndo o personagem terá essa velocidade multiplicada por 2, e em um terreno que dificulte a movimentação (cavernas escorregadias,selvas fechadas,etc),tendo que ser explorado, essa velocidade será dividida por 2.

Ex.: Ioubala andará a 15 m/r(metros por rodada), correrá a 30 m/r e em territórios hostis andará a 7,5 m/r.

Iolanda andará a 11 m/r, correrá a 22 m/r e em territórios hostis andará a 5,5 m/r.

Magia e Focus , Pontos Heróicos e Pontos de Fé

Coloque na sua planilha os valores correspondentes aos **Pontos de Fé**, **Pontos Heróicos** e **Pontos de magia** como se mostram descritos nos capítulos "Aprimoramentos" e "Magia e Religião". Distribua seus pontos de Focus (caso possua "poderes mágicos") nas formas e caminhos da magia.

Ex.: *Youbala tem o aprimoramento "poderes mágicos" 3 que lhe dá 3 pontos de magia e 5 pontos de Focus aos quais divide apenas nos caminhos de Spiritum e Arkanun para Ter acesso a rituais referentes ao Vodun e necromancia. Seus pontos de Focus ficarão assim: Criar 0, Controlar 0, entender 0, Arkanun 2, Spiritum 3. O que lhe concede o nível 2 no Caminho secundário da necromancia.*

Iolanda tem o aprimoramento "poderes mágicos" 2 que lhe dá 2 pontos de magia e 3 pontos de Focus aos quais divide nos caminhos herméticos Ar e Luz para Ter acesso a rituais referentes aos relâmpagos. Seus pontos de Focus ficarão assim: Criar 0, Controlar 0, entender 0, Ar 1 , Luz 2. O que lhe concede o nível 1 no caminho secundário dos Relampagos.

Equipamentos

As posses iniciais do personagem devem ser compradas antes da aventura utilizando-se da tabela do capítulo "Equipamento". A moeda corrente na Terra de Santa Cruz são os Réis e suas diversas unidades monetárias, que serão melhor expostas no capítulo em questão.

No momento da criação de personagens, cada personagem recebe uma determinada quantidade de Réis, de acordo com sua Classe Social, para comprar seu equipamento inicial de acordo com a tabela abaixo:

Classe Social	Dinheiro Inicial
Escravo	10 000 Réis
H. Livre	15 000 Réis
Pequeno proprietário	25 000 Réis
Profissional Liberal	25 000 Réis
Burocrata da Coroa	70 000 Réis
Senhor de engenho	70 000 Réis
Reinol	70 000 Réis

Este dinheiro será utilizado para comprar suas armas e equipamentos – caso sobre alguma coisa o Personagem poderá guardar para gastar durante as aventuras. É interessante explicar de onde vem esse dinheiro (ou os equipamentos comprados com ele) na história do personagem.

Ex.: Youbala usa uma roupa de algodão cru, conseguiu esconder 1 facão e 10 m de corda, possui uma manta de lã para dormir na senzala, 1 pederneira para acender fogo, 1 rede de dormir, guarda 5 tochas que roubou do material da fazenda junto com 1 gancho, 1 picareta e 1 rede de pesca e 1 par de botas; Roubou também 1 pouco de dinheiro com o qual (preparando-se para sua fuga) comprou 5 pacotes de refeição para viajem,1 Laudel,1 conjunto de ervas venenosas, 2 garrafas de aguardente e pagou para 1 índio construir uma lança para ele. Sendo um escravo possuía 10 000 de dinheiro inicial. Ao final Youbala comessará a aventura com:

Item	Preço
Facão	1000 Réis
Roupa de Algodão Cru	300 Réis
Corda 10 m	200 Réis
Manta de Lã	600 Réis
Pederneira	50 Réis
Rede de dormir	400 Réis
2 Litros de aguardente	20 Réis
5 Tochas	750 Réis
5 Refeições para viajem	250 Réis
Ervas/Venenos	200 Réis
Botas	1000 Réis
Gancho	800 Réis
Picareta	500 Réis
Lança	2000 Réis
Rede de Pesca	600 Réis
Laudel	1000 Réis
Total Gasto	9670 Réis
Dinheiro Restante	330 Réis

Iolanda encontrou entre a herança do pai 1 punhal, 1 flauta, 1 estrela de Davi , 50 folhas de papel e um maço de ervas secas, alem do diário de seu pai. Foi encarcerada portando 1 roupa de algodão trabalhada que seu marido lhe deu, 1 par de luvas, 1 chapéu, 1 par de sapatos,1 crucifixo (presente de Frei Diogo), 1 anel de casamento, foi lhe dada 1 manta de lã para se proteger do frio. Como escrava Iolanda possuia 10 000 como dinheiro inicial. Ao final Iolanda comessará a aventura com:

Item	Preço
Punhal	1500 Réis
Flauta	500 Réis
Estrela de Davi	450 Réis
50 folhas de papel	128 Réis
Ervas/Remédio	200 Réis
Roupa de algodão trabalhada	500 Réis
Luvas	700 Réis
Chapéu	300 Réis
Sapatos	1000 Réis
Crucifixo	450 Réis
Manta de lã	600 Réis
Anel de Casamento	3672 Réis
Total Gasto	10 000 Réis
Dinheiro restante	0

Toques Finais

Algumas outras coisas poderão ser anotadas na ficha de Personagem, como o peso que ele pode erguer/ carregar, o Bônus de Força), as estatísticas de suas armas (dano, alcance etc.)e O IP da Armadura.

Em uma folha separada marque os modificadores da armadura na Agi/Dex e nas perícias relacionadas à Agi/Dex e os pontos flutuantes (PVs, PHs, PMs etc.) pois eles variam muito durante as aventuras, e ficar apagando e reescrevendo sua ficha pode transformá-la numa bagunça. Alem disso essa Segunda folha pode ser utilizada para anotar aliados, inimigos, rituais, milagres, anotações sobre itens, lugares, fazer um desenho do personagem,etc.

Atributos

Atributos são números que transportam para o jogo as características básicas de um Personagem. Esses números dizem como o Personagem é se comparado a outros Personagens, criaturas e até alguns objetos.

São oito Atributos, divididos entre Físicos e Mentais. Os Físicos são a Constituição, Força, Destreza e Agilidade; os Mentais são a Inteligência, Força de Vontade, Percepção e Carisma. Durante a criação do Personagem cada Jogador começa 101 pontos para distribuir entre esses Atributos, podendo variar o valor de cada um entre 5 e 18.

Atributos Físicos

Constituição (CON): Determina o vigor, saúde e condição física do Personagem. De modo geral, um Personagem com um baixo valor em Constituição é franzino e feio, enquanto um valor alto garante uma boa aparência — ou um aspecto de brutamontes, você decide. Isso não significa necessariamente que o Personagem seja forte ou fraco; isso é determinado pela Força. A Constituição determina a quantidade de Pontos de Vida — quanto mais alta a CON, mais PVs o Personagem terá. Também serve para testar a resistência a venenos,
fadiga e rigores climáticos e físicos.

Força (FR): Determina a força física do Personagem, sua capacidade muscular. A Força não tem tanta influência sobre a aparência quanto a Constituição — um lutador magrinho de capoeira pode ser forte o bastante para quebrar pilhas de tijolos, mas um fisiculturista musculoso dificilmente poderia igualar a proeza. A Força, como a Constituição, tem influência sobre o cálculo dos Pontos de Vida. Quanto maior a FR, mais PVs um Personagem terá. A Força também afeta o dano que ele é capaz de causar com armas de combate corporal, e peso máximo que pode carregar ou sustentar (por poucos instantes), como mostra a tabela na página seguinte.

Destreza (DEX): Define a habilidade manual do Personagem, sua destreza com as mãos e/ou pés. Não inclui a agilidade corporal, apenas a destreza manual. Um Personagem com alta Destreza pode lidar melhor com armas, usar ferramentas, operar instrumentos delicados, atirar com arco-e-flecha, agarrar objetos em pleno ar...

Agilidade (AGI): Ao contrário da Destreza, a Agilidade não é válida para coisas feitas com as mãos — mas sim para o corpo todo. Com um alto valor em Agilidade um Personagem pode correr mais rápido, equilibrar-se melhor sobre um muro, dançar com mais graça, esquivar-se de ataques... É importante fixar a diferença entre Destreza e Agilidade para fins de jogo.

Atributos Mentais

Inteligência (INT): Inteligência é a capacidade de resolver problemas, nem mais e nem menos. Um personagem inteligente está mais apto a compreender o que ocorre à sua volta e não se deixa enganar tão facilmente. Também lida com a memória, capacidade de abstrair conceitos e descobrir coisas novas.

Força de Vontade (WILL): Esta é a capacidade de concentração e determinação do Personagem. Uma alta Força de Vontade fará com que um Personagem resista a coisas como tortura, hipnose, pânico,

tentações e controle da mente. O Mestre também pode exigir Testes de Força de Vontade para verificar se um Personagem não fica apavorado diante de uma situação amedrontadora. Também está relacionada com a Magia e poderes psíquicos.

Carisma (CAR): Determina o charme do Personagem, sua capacidade de fazer com que outras pessoas gostem dele. Um alto valor em Carisma não quer dizer que ele seja bonito ou coisa assim, apenas simpático: uma modelo profissional que tenha alta Constituição e baixo Carisma seria uma chata insuportável; um baixinho feio e mirrado, mas simpático, poderia reunir sem problemas montes de amigos à sua volta.

Percepção (PER): É a capacidade de observar o mundo à volta e perceber detalhes importantes — como aquele cano de revólver aparecendo na curva do corredor. Um Personagem com alta Percepção está sempre atento a coisas estranhas e minúcias quase imperceptíveis, enquanto o sujeito com Percepção baixa é distraído e avoado.

Números de Teste

A qualquer momento do jogo, o Mestre pode exigir de um Jogador um Teste de Atributo para descobrir se ele é
capaz de fazer alguma coisa. O Atributo testado vai depender da natureza da ação: arrombar uma porta vai exigir um Teste de Força; desenhar um mapa exige um Teste de Destreza; e "levar no papo" uma secretária de um político para obter informações sigilosas requer um Teste de Carisma.

Os valores dos Atributos variam de 1 a 100 ou mais, mas para a maioria dos Personagens eles ficam entre 10 e 18. Para testá-los é necessário encontrar o número de Teste. Esse número é igual ao valor do Atributo multiplicado por quatro, e é dado em porcentagem, normalmente algo entre 40% e 120% (não há problemas em se passar de 100%). Esse será o número de Teste, em porcentagem. Anote os números de Teste ao lado dos Atributos correspondentes na ficha de Personagem.

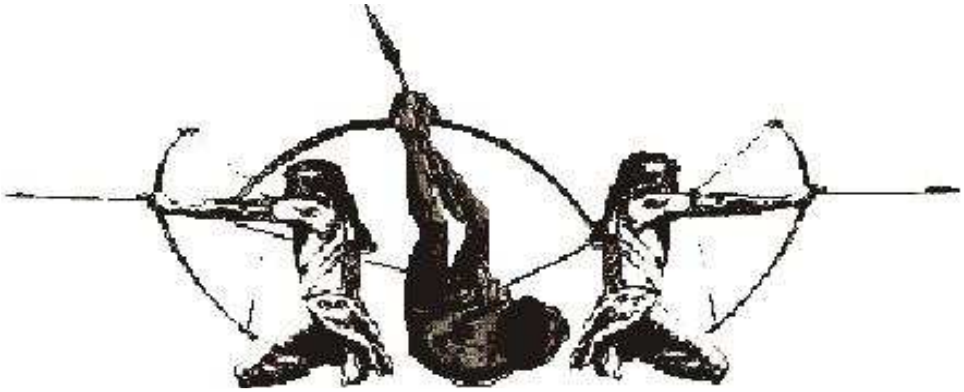
De onde sairam estes números?

Apesar de sua simplicidade e praticidade, as regras desenvolvidas para o Sistema Daemon são o fruto de um complexo e elaborado sistema matemático desenvolvido por engenheiros da POLIUSP em 1992 para simulação de máquinas e equipamentos, mas que funcionava tão bem que decidimos utilizá-lo para toda a linha Arkanun/Trevas e posteriormente para toda a linha Daemon. Os Atributos e Perícias seguem uma curva exponencial de fórmula Y=Kx2^(Atributo/6) onde K é o fator de conversão do Atributo e Y sua capacidade de realização. Isto significa, na prática, que os valores de Atributo DOBRAM a cada seis unidades (1D). Um Personagem que possua FR 17 tem o dobro da Força que um Personagem que possua FR 11 e assim por diante. E as Perícias, Atributos, Magias, Poderes e TUDO mais dentro do sistema encaixa-se perfeitamente neste mecanismo, sem a necessidade de milhares de tabelas para consultar. Outra vantagem é que, por ser um sistema percentual, as regras de Live Action e Mesa são exatamente as mesmas, fato ÚNICO no mundo dos RPGs.

Tabela de Valores de Atributos

Atributo	Carregar(FR)	Levantar(FR)	Bônus(FR)
1-2	15	30	-3
3-4	20	40	-2
5-6	25	50	-1
7-8	30	60	-1
9	35	70	-
10	40	80	-
11	45	90	-
12	50	100	-
13	55	110	-
14	60	120	-
15	70	140	+1
16	80	160	+1
17	90	180	+2
18	100	200	+2
19	110	220	+3
20	125	250	+3
21	140	280	+4
22	160	320	+4
23	180	360	+5
24	200	400	+5
25	225	450	+6
26	250	500	+6
27	280	560	+7
28	310	620	+7
29	355	710	+8
30	400	800	+8

Perícias



Perícias são as habilidades do seu Personagem, dizem o que ele sabe fazer e quais suas chances de fazer direito. No momento em que o Personagem é criado, calcula-se quantos pontos de Perícias ele terá para gastar.

Pontos de Perícia

Quando criamos um Personagem, ele possuirá uma certa quantidade de pontos para distribuir entre as Perícias. Isso vai depender do tipo de Campanha que estamos desenvolvendo, de sua idade e sua Inteligência.

• Cada ponto de Inteligência significa 5 pontos de Perícia.
• Cada ano de idade natural significa 10 pontos de Perícia.

Nenhum Personagem pode possuir mais de 500 pontos de Perícia por SÉCULO de vida, não importando sua idade ou INT (a não ser que seja algum tipo de Campanha diferente).

Subgrupos

Algumas Perícias são marcadas com um sinal *. Essas Perícias são, na verdade, grandes grupos de Perícias menores, abrangendo uma série de subgrupos. Durante a criação do Personagem, o Jogador deve especificar qual subgrupo seu Personagem conhece.

Não é proibido inventar um subgrupo que não tenha sido citado na descrição da Perícia (aliás, até recomendamos que os Jogadores façam isso), mas todas as Perícias criadas pelos Jogadores devem ser aprovadas pelo Mestre.

Note a Perícia Idiomas: ao gastar pontos com ela, o Jogador precisa escolher um idioma específico. Nada impede que ele use mais pontos de Perícia para aprender outro idioma, mas cada subgrupo deve ser tratado como uma Perícia separada.

Valor Inicial

Existem três tipos de Perícias. No primeiro tipo, um Atributo básico serve como ponto de partida, pois tratam-se de Perícias instintivas, ou seja, qualquer pessoa possui mínimos conhecimentos nessa área. Em um segundo grupo não há base de começo (ou seja,
elas começam em 0%), pois tratam-se de Perícias altamente técnicas. Há ainda um terceiro tipo que começa com o valor de outra Perícia, pois tratam-se de habilidades muito aparentadas.

Cada ponto gasto além do início aumenta a Perícia em 1%, até o limite máximo de 50 pontos de Perícia mais o valor inicial (mais tarde, com os pontos ganhos com Aprimoramentos ou aumento de nível, esse limite pode ser ultrapassado).

Um Personagem não pode usar uma Perícia se tiver 0%, pois isso significa que ele não tem conhecimento naquela área. Você conseguiria entender um texto em húngaro ou em russo? Mas você pode tentar fazer um desenho simples, mesmo que não tenha aprendido Artes Plásticas - Desenho.

Um Personagem com Destreza 12 já tem 12% em Armas Brancas e em todos os seus subgrupos. É uma porcentagem baixa, apenas 12% de chance de acertar um golpe, mas reflete uma pessoa que nunca usou uma arma na vida! O Jogador pode escolher aumentar o SUBGRUPO Espadas para 25%, com o

acréscimo de 13 pontos de Perícia — mas NÃO pode acrescentar pontos à Perícia Armas Brancas para aumentar todos os subgrupos dela!

IMPORTANTE: é obrigatório um gasto mínimo de 10 pontos em cada nova Perícia escolhida pelo Jogador (mesmo as que possuem valor inicial). Isso representa o esforço em aprender e desenvolver o básico dentro da Perícia, suficiente para utilizá-la corretamente.

Você é MESMO bom?

O quadro seguinte mostra que valor um Personagem deve possuir em uma Perícia para ser competente em cada atividade. Podem parecer valores baixos à primeira vista, mas na maioria das vezes você vai testar a Perícia contra o Dobro desse valor. Às vezes, o valor de Teste pode ultrapassar 100% — mas qualquer resultado acima de 95% será SEMPRE uma falha.

até 15% Curioso. Ouviu sobre isso em algum lugar.
15 a 20% Novato. Está começando a aprender.
21 a 30% Praticante. Usa esta Perícia diariamente.
31 a 50% Profissional. Trabalha e depende desta Perícia.
51 a 60% Especialista.

Lista de Perícias

Cada Perícia é apresentada da seguinte forma:

PERÍCIA* (VALOR INICIAL)
Descrição da Perícia:
Subgrupo (Valor inicial): Descrição de cada subgrupo.
Outros Subgrupos Possíveis: Se houverem outros subgrupos, estes estarão descritos.

Observação: O símbolo * só aparecerá quando a Perícia tiver Subgrupos. Neste caso o Jogador deve escolher UM dos Subgrupos correspondentes. Cada Subgrupo é considerado uma Perícia.

Acrobacia (AGI)

Dá ao Personagem a habilidade de equilibrar-se em pequenas superfícies, andar sobre cordas, fazer malabarismo e coisas do tipo. Assim como Esquiva, a Acrobacia pode ser usada como uma forma de Defesa em um combate, pois o Personagem pode desviar dos ataques com saltos e movimentos acrobáticos. Um Teste Normal de acrobacia permite a um Personagem reduzir em 3 metros uma queda, mas apenas para determinar o dano sofrido.

Agricultura (0)

Capacidade de organizar, corrigir e executar qualquer tipo de plantação. Saber como e quando plantar os tipos de culturas mais comuns, como estocar os produtos, como combater as pragas e outras atividades diretamente relacionadas.

Animais*

Este grupo de Perícias reflete o tratamento e conhecimento que um Personagem tem com relação a animais. Esta Perícia pode ser usada apenas para animais e criaturas naturais, ela geralmente não serve para monstros e criaturas demoníacas.

Lidar com o Gado (0): O Personagem sabe controlar o gado, conduzir boiadas, criar cabras, etc. O teste desta perícia apenas se faz necessário em situações anormais, como conduzir o gado por terrenos acidentados, atravessando rios, durante um estouro, etc. Para possuir essa perícia faz-se necessária a perícia "montar animais" (controla-se o gado sobre uma montaria", e de preferência "luta com chicote" (para açoitar) e "Treinar animais" (para ter um cão pastor).

Montar animais* (AGI): O Personagem sabe montar e cavalgar um animal (em geral cavalos, burros ou mulas, mas podem ser montarias mais exóticas, como antas, lhamas , etc.). O Personagem deve especificar qual o tipo de montaria que ele conhece. Cada tipo de montaria é considerada uma Perícia diferente.

Pacificar animais (0): O Personagem conhece técnicas e procedimentos capaz de acalmar animais mantê-los afastados. Para isso, entretanto, deve-se obter sucesso em um Teste Normal. Se falhar, o Personagem corre o risco de ser imediatamente atacado pela criatura. O Grau de dificuldade do teste variará de acordo com o estado do animal (faminto, ferido, enfeitiçado, com você segurando o filhote dele,etc.)

Treinar de Animais (0): O Personagem sabe como treinar animais. O treinamento de um animal é algo que exige tempo e disposição. Um único Teste não basta para que o animal seja treinado adequadamente. Em média são necessários 60 dias para adestrar animais domésticos. Pode ser mais

fácil para animais mais inteligentes, portanto cada ponto de INT reduz o tempo em 1 dia de treinamento. A cada dia o Personagem deve obter sucesso em um Teste da Perícia (Normal para aprender pequenos truques, Difícil caso sejam truques mais complexos).

Veterinária (Primeiros Socorros): Permite ao personagem tratar de animais feridos ou doentes. Um teste da perícia bem sucedido fará com que o animal medicado recupere 1d6 PVs em um dia .

Armadilhas (INT)*

Permite armar e preparar qualquer tipo de armadilha, e também desarmar ou consertá-las. Para desarmar ou consertar uma armadilha o Personagem deve estar ciente de sua existência. Esta Perícia também pode ser usada para encontrar armadilhas escondidas.

Armas Brancas* (DEX/DEX)

Armas brancas incluem espadas, facas, tacapes, porretes entre tantas outras armas de combate corporal. Cada arma é considerado um Subgrupo de Perícias, sendo que armas que possuem técnicas semelhantes são agrupadas no mesmo subgrupo: Espada/Facão, Faca/Adaga, Chicote, cada uma destas é uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe usar uma faca sabe lutar com uma adaga, mas não necessariamente saberá lutar com uma rede (utilizando-a para imobilizar o inimigo) ou um Chicote (golpeando, lidando com animais e usando como corda).

Todas as armas brancas têm o valor de DEX como valor inicial, então mesmo que não tenha gasto nenhum ponto em Chicote, todo Personagem terá um valor nesta Perícia igual à sua DEX. Entretanto as Perícias com Armas Brancas seguem uma regra um pouco diferente. Além de estar dividida em vários Subgrupos, cada Subgrupo esta dividido em duas partes: um valor de Ataque e um valor de Defesa.

O valor de Ataque reflete a habilidade que o Personagem tem ao atacar com aquela arma, enquanto o valor de Defesa reflete sua habilidade em defender-se ao usar a arma. Ataque e Defesa são consideradas Perícias diferentes. Um Personagem não pode gastar apenas 10 pontos e ter 10% em Ataque e Defesa. Para ter Ataque 10% e Defesa 10% um Personagem deve gastar 20 pontos de perícia.

Geralmente os valores de Ataque e Defesa são separados por barras. Um Personagem Bandeirante com DEX 15 já tem 15% em Ataque e 15% em Defesa com a Perícia Espada/Facão. Ele decide gastar 30 pontos em Ataque e 20 pontos em Defesa, totalizando 50 pontos gastos. Assim, quando usar sua Espada ele terá Ataque 45% e Defesa 35% (Espada/Facão 45/35).

Boleadeira: O Personagem sabe se utilizar de boleadeiras para imobilizar animais e pessoas. Boleadeira é uma arma guaraní composta por bolas ligadas por um cordão que lançadas sobre o alvo se enroscam em suas pernas jogando-o no chão. se livrar de uma boleadeira requer um teste de DEX. A boleadeira não possui valor de defesa.

Chicote: Permite ao personagem golpear com seu chicote, utiliza-lo para desarmar adversários ou como corda. O valor de Defesa da perícia, chicote diz respeito não a bronquear golpes de espada, mas a desarmar o adversário golpeando sua mão ou enrolando o chicote na arma. Apenas desferir golpes com um chicote é uma ação com nível de dificuldade normal, todas as outras ações exigem testes difíceis.

Rede: Permite imobilizar um adversário com uma rede. O jogador faz uma jogada de ataque, se conseguir o adversário deve fazer um teste de Dex para se soltar, durante o tempo que estiver debaixo da rede todas suas ações se tornam difíceis. A Perícia rede não possui valor de defesa.

Outos Subgrupos Possíveis: Faca/Adaga, Punhal, Espada/Facão, Tacape/Porrete, Lança/Azagaia, Machado, .

Armas de Grande porte (0)

Permite ao personagem operar armas de grande porte como canhões e canhonetes, utilizados em caravelas e fortificações, faz-se necessária a perícia "Manejo de Explosivos".

Armas de Fogo ou de Longo Alcance*(DEX/0)

Armas de Fogo e de longo alcance incluem arco e flecha, pistolas, garruchas, etc. Toda arma branca de longo alcance tem Defesa 0; ou seja, o Personagem nunca pode usar seus pontos para aumentar a Defesa, pois estas armas não podem ser usadas para se defender, apenas atacar.

Contra um Ataque de uma arma branca de longo alcance a única Defesa permitida é Esquiva (veja

esta Perícia mais adiante). Entretanto, devido à velocidade do ataque, o Teste de Esquiva sempre será considerado Difícil; ou seja, o Personagem pode usar apenas metade de seu valor de Esquiva (arredondado para baixo). Contra uma arma de Fogo a única defesa possível é a perícia esconder-se de balas (mais detalhada adiante),

Alguns Subgrupos Possíveis: Arco e Flecha, Mosquete, Escopeta, Arquebus, Carabina, Pistola, Garrucha, Zarabatana, Besta Leve, Besta Pesada, Azagaia,etc.

Armas de arremesso (como Lanças, Azagaias, Punhais e Dardos) não se incluem nesta categoria. Estas Armas de arremesso exigem o uso da Perícia Arremesso (de Esportes – veja mais adiante) e permitem Defesa normalmente.

Arremessar Facas (DEX)

O Personagem com esta Perícia pode também atirar facas e outros objetos como forma de Ataque. Como nas demais Perícias de Ataque, um sucesso no Teste indica que o objeto arremessado atingiu o alvo. Arremesso permite dano dobrado em caso de Acerto Crítico.

Artes*

Além de ser usada para produzir obras, as Perícias de Artes também podem ser utilizadas para avaliar a qualidade ou até a legitimidade de um trabalho artístico relacionado à sua Perícia.

Atuação (CAR): Reflete a capacidade de interpretação de um Personagem. Esta Perícia permite ao Personagem similar emoções, crenças ou um estado de espírito que não é necessariamente o seu. Também pode ser usada para simular sentimentos, tornar seus argumentos mais convincentes ou fingir ser outra pessoa. Pode ser usada em conjunto com outras Perícias como Disfarce e Maquiagem.

Canto (CAR): O Personagem sabe cantar de modo agradável. Uma boa pontuação nesta Perícia geralmente também significa que o Personagem tem uma voz melodiosa, pois treinou muito para obter esta habilidade. Fracasso em um Teste de Canto geralmente significa que o Personagem não contentou a platéia, desafinou ou esqueceu da letra...

Dança (AGI): O Personagem sabe como dançar vários estilos e ritmos. Quanto maior a pontuação nesta Perícia mais ritmos e estilos o Personagem conhecerá. Entretanto, não existem Perícias separadas para cada ritmo ou estilo musical. Com esta Perícia o Personagem simplesmente tem talento com a dança, independente do estilo.

Desenho e Pintura (DEX): Reflete uma habilidade com desenho, a capacidade de um Personagem para representar formas sobre uma superfície através de linhas e manchas, produzindo uma ilusão profissional. Existem várias técnicas de desenho e pintura: lápis, carvão, óleo, etc. Esta Perícia reflete a capacidade de utilizar qualquer tipo de desenho e pintura.

Escultura (DEX): É a arte de produzir figuras tridimensionais moldando barro, madeira, pedra, mármore ou metal. Cada tipo de material é considerado uma Perícia diferente, pois um Personagem que sabe esculpir madeira não necessariamente saberá esculpir em metal.

Instrumentos Musicais (DEX): Reflete a capacidade de um Personagem de utilizar qualquer tipo de instrumento musical. Também permite afinar e corrigir pequenos problemas em instrumentos musicais. Cada tipo de instrumento musical é uma Perícia diferente, pois nem todo Personagem que sabe tocar viola saberá tocar uma flauta. Instrumentos musicais semelhantes (como Atabaques e outros instrumentos de percussão) podem ser considerados como uma Perícia única.

Artesanato* (Artes)

Esta Perícia permite aos Personagens criar peças decorativas de vários tipos de materiais. Estes trabalhos podem oferecer uma boa fonte de renda a um Personagem, desde que ele dedique tempo suficiente para produção e venda de seus trabalhos. Cada estilo de Artesanato utiliza um Subgrupo de Arte como base. O valor inicial da Perícia é METADE do valor que o Personagem possui na Arte e pode-se gastar pontos de Perícia normalmente para elevar esse valor.

Alguns Subgrupos Possíveis: Cerâmica, Escultura, Madeira, Pedra, Pintura, Gravuras.

Artífice* (0)

Um artífice é um Personagem com a habilidade de trabalhar com algum material específico, permitindo-lhe construir ou consertar roupas, móveis, caixas, utensílios, ferramentas, potes, armários ou até mesmo casas (mas não armas – para

isso deve-se usar a Perícia Armeiro). Um artífice tem o conhecimento para fabricar e consertar um objeto, mas não a produção. O projeto de uma casa deve ficar para um arquiteto e uma fechadura de uma caixa para um chaveiro. O Personagem também pode reconhecer o tipo e a condição em que se encontra um objeto qualquer. Artífice engloba uma enorme quantidade de profissões. Os Subgrupos representam cada uma delas. Para exercer esta Perícia de forma eficiente, a Artífice precisa de equipamentos e materiais adequados para o seu trabalho.

Alguns Subgrupos Possíveis: Carpinteiro (Madeira),Costureiro (Tecidos), Coureiro (Couros), Ferreiro (Metais), Pedreiro (Pedras), Sapateiro (Sapatos – Couro Rígido).

Avaliação de Objetos (PER)
Reflete a capacidade de um Personagem em avaliar corretamente qualquer tipo de item. Apenas observando o objeto, um Personagem com esta Perícia pode dizer quanto vale um quadro, uma jóia, uma arma ou outro item qualquer, assim como determinar a autenticidade do item. Testes de Avaliação de Objetos devem ser realizados pelo Mestre em segredo. Objetos reconhecidos ou comuns devem proporcionar um bônus (geralmente será um Teste Fácil). Caso seja bem sucedido, o Mestre dá ao Jogador uma noção (ou até mesmo o valor exato) do objeto em questão. No caso de uma falha no Teste, o Personagem não consegue avaliar e não tem nenhuma noção sobre o item. No caso de uma falha crítica (95% ou mais) o item será avaliado de forma completamente errada, mas plausível o suficiente para que o Jogador não desconfie.

Caça e pesca (PER)

Esta Perícia reflete a habilidade que um Personagem tem em caçar e pescar. um Teste bem sucedido geralmente permite rastear e abater uma animal (geralmente de pequeno ou médio porte),ou identificar águas propícias a grande quantidade de peixe assim como selecionar iscas e a utilização das diversas formas de pesca como pesca com vara, pesca com Azagaia e pesca com redes.

Alguns Subgrupos Possíveis: Caça , pesca com vara, pesca com azagaia, pesca com rede, iscas, caça com cão.

Camuflagem (PER)
Com esta Perícia um Personagem é capaz de esconder-se ou esconder algo em ambientes naturais, como florestas e campos. A Camuflagem geralmente é usada em um Teste Resistido contra a PER de um outro Personagem. Utilize esta situação sempre que ele estiver sendo procurado.

Ciências (Naturais) (0)

Uma ciência é um grupo de conhecimentos relativos a determinado assunto ou grupo de assuntos. Esses conhecimentos geralmente são obtidos através de estudo, experimentação e racionalização da observação direta, etc. Na Idade Moderna não há divisão entre as ciências, há apenas a determinação da ciência entendida como ciência natural em relação ao direito, a política e a moral que são como conhecimentos a parte. Um personagem com a perícia ciência não será um cientista de um ramo específico, mas um estudioso da natureza orgânica e inorgânica, buscando as leis da transmutação, da relação entre os corpos, o posicionamento dos astros e a organização dos seres vivos e o funcionamento de seu metabolismo. A ciência Moderna parte da formulação de uma hipótese a ser comprovada, parte para a experiência (análise do objeto real) e tenta montar teses que comprovem leis naturais. Teve como expoentes Da vinci, Galileu, Giordano Bruno, etc.

Ao chegar a 30% na perícia Ciência o personagem passa a Ter uma especialização. A nível de conhecimentos gerais o personagem continua fazendo os testes com 30% e o valor adicional sará gasto em sua especialização específica.

Exemplos de especializações: Astronomia, Física/ mecânica, Alquimia/Química, Farmácia, Biologia, Arquitetura, matemática etc..

Ciência/Filosofia (0)

Alem das ciências da natureza, a filosofia moderna buscará uma fundamentação científica para a organização política e moral da sociedade. Estas ciências podem ser baseadas nas experiências acumuladas pela história, na análise fria e calculista do comportamento humano ou em sistemas racionalizados e matemáticos.

Ciência Política: Fundada por Nicoló Maquiavelli é a ciência da administração pública, da conquista e da manutenção do poder. Partindo-se da analíse da sociedade como ela se encontra permite traçar os melhores métodos para o desenvolvimento do estado ligado às camadas que servem de sustentação ao poder, à organização do poder e estratégias de

conquista do poder. Teve como expoentes Maquiavelli, Thomas Hobbes e John Locke.

Direito e Jurisprudência: Permite ao personagem conhecer as normas que regem a sociedade. Representa a chance de um Personagem conhecer manobras legais, processos e intimações. O Personagem conhece a maioria das leis de sua sociedade, e tem uma noção geral daquelas que não tem conhecimento profundo, possibilitando agir da forma mais correta em cada caso.

Moral: As vezes considerada a ciência da Alma, busca as melhores formas de conduta a serem seguidas através de métodos reflexivos , racionais e teológicos. Teve como expoentes Descartes e Spinoza .

Combate corporal*

Esta perícia permite ao personagem lutar sem portar armas, existem basicamente três formas de combate corporal em "Santa Cruz", a Luta desarmada, a Capoeira e a Luta livre indígena. O Dano de um chute ou soco é de 1d3 podendo ser aumentado para 1d6 com o uso de botas, e outros objetos. As perícias de combate corporal assim Armas Brancas, exigem um valor de Ataque e Defesa.

Capoeira (AGI): Forma de luta criada pelos negros dentro das senzalas, como forma de resistência à escravidão, mescla musica, dança e manobras de perna aliadas com uma rápida esquiva.

Briga (DEX): forma mais comum de combate corporal. Consiste em se utilizar de socos e chutes, altos e baixos.

Luta Livre indígena (DEX): Técnica utilizada em competições tribais, totalmente baseada em apresamentos, imobilizações e estrangulamentos.

As manobras de combate serão descritas melhor nos próximos capítulos.

Conhecimentos Culturais (INT)

Reflete conhecimentos obtidos por via oral, observação direta ou convívio em sociedades humanas, não há ainda uma sistematização sobre grupos sociais, crenças e costumes.

Rezas e simpatias: O personagem conhece rezas e simpatias da cultura popular podendo utiliza-las ao gasto de pontos de fé. O Valor dos pontos de Fé sera limitado por Rezas e Simpatias/20.

Mitos e lendas: O personagem conhece mitos e lendas que rodeiam a misteriosa Terra de Santa cruz. O que inclui o conhecimento sobre criaturas sobrenaturais formas de ataque e fraquezas, assim como povos, locais e personagens lendários.

Cultura Negra: O personagem consegue reconhecer mitos, crenças, lendas, objetos e costumes ligados à cultura negra.

Cultura Ibérica: O personagem possui conhecimentos relativos aos costumes, crenças e hábitos dos povos da península ibérica como os portugueses, catalões, bascos e castellanos.

Cultura Indígena: O personagem possui conhecimentos relativos às tribos indígenas que vivem em Santa Cruz, sua posição ante o homem branco (se são amistosas, hostis) idioma, mitos, costumes ou qualquer outra informação conhecida sobre os antigos habitantes de Santa Cruz.

Conduzir Carroças (AGI)

Esta Perícia reflete a capacidade do Personagem em conduzir carroças, carros de boi e outros veículos de carga. Personagens que tenham no mínimo 30% em Condução geralmente não precisam realizar Testes, pois já estão habituados. Neste caso os Testes apenas tornam-se necessários caso o Personagem venha a realizar uma manobra mais arriscada (conduzir sobre terrenos acidentados, controlar animais assustados, etc.).

Disfarce (INT)

Esta Perícia reflete a habilidade de um Personagem em se parecer com outra pessoa – ou, ao menos, ocultar a própria aparência. Testes de Disfarce geralmente são usados em Testes Resistidos contra a PER de um outro Personagem, especialmente se ele estiver sendo procurado. Disfarce aplica-se apenas à aparência física de um Personagem; para ser capaz de representar uma outra pessoa deve-se usar a Perícia Atuação (de Artes).

Escalada (FR)

Quando se tem o equipamento necessário, um Teste de Força é suficiente para escalar um muro, parede, calha ou outros similares. A Perícia Escalada é usada para escalar, muros, montanhas e outros lugares íngrimes sem nenhum equipamento apropriado. Escalar paredes muito lisas ou muito íngremes pode ser considerado um Teste Difícil.

Esconder-se de Balas (AGI)

É a habilidade de se proteger em meio a um tiroteio, escondendo-se atrás de árvores, pedras, barrancos, barris ou outros objetos. árvores grossas, grandes pedras, e barrancos anulam o efeito de armas de fogo simples (não canhões ,canhonetes e explosivos), barris, portas, paredes finas, aumentam a dificuldade do personagem ser baleado (o adversário faz testes difíceis) e dão um IP 2.

Escudo (DEX)

O Personagem sabe como utilizar para proteger-se em combate. A Perícia Escudo é usada como uma forma de Defesa em combate, para bloquear golpes de seus inimigos. É muito raro que um Personagem utilize um Escudo como forma de ataque, e neste caso ele segue as mesmas regras que uma arma branca (ou seja, tem Perícias separadas para Ataque e Defesa). A vantagem de se usar um escudo em combate é que além dele oferecer uma boa proteção, o fato dele possuir um IP próprio (esse valor de IP não é descontado de AGI e DEX como as armaduras, pois não dificulta o movimento do Personagem). Por outro lado, o escudo mantém uma mão ocupada durante o combate, impossibilitando o uso de armas de duas.

Esquiva (AGI)

Com algum treinamento, é possível a qualquer pessoa desviar de golpes e de objetos arremessados contra ela. Esta Perícia deve prevalecer sobre um Teste de Agilidade em determinadas situações nas quais o Personagem pode usar sua técnica e instintos treinados para se safar de um problema com mais eficiência. Entretanto, a Esquiva não pode ser usada no lugar de um Teste de Resistência de AGI. Um Personagem que esteja surpreendido pode usar sua Perícia Esquiva com um Teste Difícil. Entretanto, nesta situação vale apenas sua habilidade de esquiva, não seus reflexos básicos. Então, quando usar esta Perícia nesta situação, o Personagem deve descontar seu valor de AGI da Perícia. Por exemplo, um Personagem com AGI 15 e Esquiva 65% terá uma Esquiva de 25% quanto estiver surpreendido – pois perde os 15 pontos de sua AGI e depois realiza o Teste como se fosse Difícil. Em combate, a Esquiva pode ser usada como uma ação de Defesa, da mesma forma que se usaria uma arma. Nesta situação, considera-se que o Personagem esta apenas desviando do ataque.

Etiqueta* (CAR)

Esta Perícia permite ao Personagem sabe como falar, vestir-se e portar-se educadamente de acordo com a situação. É útil em festas, bailes e discussões diplomáticas. Um Teste bem sucedido não garante que o Personagem vai livrar-se de uma encrenca, mas ao menos evita que seja mal interpretado. A Perícia garante apenas que ele diga as coisas da maneira correta. O conteúdo do diálogo deve ser resolvido através da atuação do Jogador por seu Personagem. Em geral a Etiqueta pode ser usada em qualquer situação que envolva o comportamento. Entretanto, também é possível que ela seja dividida em diferentes Subgrupos.

Alguns Subgrupos Possíveis: Clero, Comercial, Diplomacia, Mercado Negro, Nobreza, Submundo.

Fabricar Armas (0/ Ferreiro ou Carpinteiro)

Personagens com esta Perícia têm habilidades para construir e consertar armas, armaduras e escudos. Seu valor inicial depende do material utilizado na fabricação do item. Caso o Personagem esteja fabricando ou reparando uma espada ou escudo de madeira, seu valor inicial em Armeiro será o valor de Carpinteiro, mas se esta construindo ou consertando uma armadura metálica, seu valor inicial será o mesmo da Perícia Ferreiro.

Qualquer arma, armadura ou escudo pode ser fabricado com esta Perícia, contanto que o Personagem tenha tempo e todos os materiais necessários. A tabela a seguir dá uma idéia do tempo necessário para se consertar. Esta tabela é apenas uma idéia geral para fabricar armas e armaduras metálicas. Itens de madeira levarão metade deste tempo, e apenas reparar danos geralmente levam apenas um terço do tempo apresentado. A obtenção de matéria prima fica por conta do Mestre e do Jogador.

Arma	Tempo de Construção
Adaga	5 dias
Arco	3 horas
Azagaia	2 horas
Boleadeira	1 dia
Canhonete	5 meses e ½
Chicote	3 dias
Escopeta	1 mês e 20 dias
Espada	8 dias
Faca	3 dias
Facão	6 dias
Garrucha	17 dias
Lança	7 dias
Machado	8 dias

Arma	Tempo de Construção
Mosquete	2 meses
Pistola	1 mês
Rede	3 dias
Tacape	6 horas
Zarabatana	2 horas
Arquebus	1 mês e 10 dias
Carabina	1 mês e 20 dias
Porrete	3 horas

A Perícia Fabricar Armas também pode ser usada para reconhecer e até mesmo avaliar uma arma (se for uma arma mágica, o Personagem saberá avaliá-la apenas como uma arma normal). Este tipo de Teste não requer tempo nem material.

Armadura	Tempo de Construção
Laudel	3 dias
Colete de couro Rígido	10 dias
Colete de couro Leve	6 dias
Colete de Metal	2 meses
Escudo	8 dias
Braçadeiras	3 dias
Capacete de Metal	15 dias

Falsificação* (INT)

É a técnica usada para criar cópias convincentes de cartas, documentos, obras de arte e demais objetos. Para falsificar um item de forma eficiente o Personagem deve ter no mínimo 30% na Perícia correspondente. Por exemplo, falsificações de documentos exigem que o Personagem tenha pelo menos 30% em Ler e Escrever e no Idioma utilizado, enquanto falsificar obras de arte exige do Personagem um mínimo de mínimo 30% na Perícia Artes correspondente (Desenho e Pintura, Escultura, etc). Esta Perícia também serve como valor limitante. Uma falha em um Teste de Falsificação indica que o Personagem não conseguiu criar uma cópia satisfatória e não será capaz de enganar alguém que já tenha visto a peça original. O Teste da Perícia Falsificação é feito em segredo pelo Mestre. Algumas vezes a Perícia Falsificação pode ser usada em um Teste Resistido contra a Perícia Avaliação de Objetos, para que o Personagem possa identificar o item falso.

Alguns Subgrupos Possíveis: Documentos, Esculturas, Joalheria, Pinturas.

Garinpo/Mineração* (0)

Esta Perícia dá ao Personagem os conhecimentos necessários para obter minérios (ouro, prata, cobre, ferro, chumbo, carvão) ou pedras preciosas.
Alguns Subgrupos Possíveis: Cristais, Gemas, Metais, etc.

Habilidades de Ladrão*

Esse grupo reúne as habilidades propícias à técnicas pouco honestas de fazer fortuna, ou se manter, técnicas que vão alem de bater carteiras e que fazem o ladrão ou profissional diferente de um bucaneiro beberrão.

Escapismo (AGI): Personagens com esta Perícia têm habilidades para escapar de algemas, correntes, cordas, camisas de força e outras formas de imobilização. Esta Perícia também pode ser usada para escapar de qualquer forma de imobilização, como um abraço de urso, substituindo os habituais Teste de FR e AGI para escapar destas situações.

Furtar (DEX): Esta Perícia reflete a arte de retirar objetos da posse das pessoas sem que elas percebam. Pode também ser usada para colocar objetos (roubados, ilegais) em uma pessoa sem que ela perceba. Os Testes de Furtar geralmente serão feitos como um Teste Resistido contra a PER da vítima.

Furtividade (AGI): É a habilidade de um Personagem manter-se oculto nas sombras e mover-se sem produzir qualquer ruído. Testes de Furtividade também podem ser usados para esconder-se, à escolha do Mestre. A Perícia Furtividade geralmente é usada em um Teste Resistido contra a Perícia Escutar de um alvo.

Manuseio de Fechaduras (DEX): É a habilidade que um Personagem tem em trancar, destrancar, instalar, consertar e compreender diversos mecanismos de fechaduras e cadeados.

Subterfúgio (PER): Com esta Perícia, o Personagem é capaz de burlar a observação de outras pessoas. Permite burlar a observação atenta dos guardas de um castelo ou fortificação, ou de alguém que o esta procurando. Deve ser feito um Teste Resistido de Subterfúgio contra a PER de quem estiver encarregado de impedir a entrada de estranhos.

Heráldica (0)

Conhecimento dos símbolos da nobreza, das famílias, sinais de nobreza, brasões, selos e até mesmo um pouco da história que envolve o brasão ou sinal em questão.

História* (0)

Conhecimento de Fatos ocorridos e tentativa de através de seu conhecimento formular melhores estratégias presentes. A perícia história terá várias subdivisões específicas de acordo com a região e período conhecido.

História Antiga: Conhecimento de fatos relativos aos grandes impérios da antiguidade, sobre civilizações perdidas e tesouros enterrados.

História Ibérica: Conhecimento específico da constituição do mundo feudal na península ibérica, assim como a formação dos Estados Absolutos, a emergência do mercantilismo, o fim da idade média, e a conquista do novo mundo.

História Local e contemporânea: Conhecimento sobre fatos e personagens importantes contemporâneos à aventura.

História da Literatura: O conhecimento relativo a obras e autores literários famosos. O Personagem sabe sobre grandes escritores e seus trabalhos e pode localizar informações em bibliotecas.

Idiomas* (0)

Todo personagem começa com 30% em seu idioma natal. Este valor pode ser aumentado com pontos de Perícia de forma normal. Para aprender outro idioma é preciso comprá-lo com pontos de Perícia. Cada idioma é considerado uma Perícia. Além do mais os Idiomas são divididos em Falar e Ler/Escrever. A Perícia básica é Falar. É permitido gastar pontos de Perícia de forma normal para igualar esses valores, mas são Perícias independentes. Por exemplo, um Personagem pode gastar 40 pontos de Perícia para ser capaz de falar o idioma chinês com 20% e ser capaz de escrever/ler em chinês com 20%, ou qualquer outra combinação.

Alguns Subgrupos possíveis: Português, Galego, Castellano, Basco, Catalão, Tupi, Jê, Fon, yorubá, Árabe, Hebraico, Françês, Inglês, Holandês etc.

Imitar sons (PER)

É a capacidade de Reproduzir sons da natureza e vozes, desde que o personagem tenha ouvido o som anteriormente. Pode ser utilizado para distrair inimigos ou enganar pessoas.

Jogos de Azar*

O personagem conhece Jogos de Azar, assim como suas manhas e trapaças.
Alguns Subgrupos Possíveis: Cartas (PER), Dados (DEX), Briga de galo (0), etc.

Ler e Escrever (0)

Ler e escrever significa interpretar sinais gráficos em determinada língua. O personagem deve saber falar e entender a língua que deseja ler e escrever. Escrita simples pode ser alcançada a partir de 25%. Testes somente devem ser feitos se o personagem está tentando decifrar línguas antigas, ou escrever uma carta complicada, ou sobre um assunto que o personagem não conhece direito. Na Idade Moderna, saber ler e escrever era algo bastante raro. O personagem precisa de um professor que o ensine a ler e escrever.

Linguagens secretas*

É o conhecimento de sistemas de sinais e códigos convencionais ou restrito a pequenos grupos, alguns exemplos de linguagens secretas são.

Leitura labial (PER): O personagem consegue, mesmo a distancia, entender o que alguem fala através da movimentação de seus lábios.

Sinais de Fumaça (0): O personagem consegue identificar e interpretar mensagens transmitidas através de oscilações do movimento e freqüência de sinais de fumaça provenientes de uma fogueira, assim como transmiti-los, tampando a fogueira com um pano e soltando, para transmitir diversas mensagem a distância.

Gestos (PER): o personagem conhece gestos convencionais e consegue se comunicar com eles sem que alguém perceba, assim como compreende-los, se comunicar com gestos exige um teste de percepção das pessoas envolvidas as quais se quer ocultar a mensagem. Gestos são muito utilizados para se comunicar de forma secreta em jogos de carta, tratos secretos, e para cumprimentos e ofenças.

Manipulação*

É a habilidade de obter favores de outras pessoas por diversos meios, seja contra a sua vontade, seja convencendo-a de que essa é realmente sua vontade. Pode ser usado para conseguir informações, documentos secretos, acesso a locais proibidos entre outras tarefas. São diversos os Subgrupos de Manipulação, variando entre técnicas sutis e violentas. Quando o alvo da Perícia não deseja revelar a verdade ele pode fazer um Teste Resistido entre a Manipulação e sua WILL.

Empatia (CAR): O Personagem compreende e é capaz de sentir as emoções de outras pessoas, estando apto a reagir prontamente a elas. Esta Perícia também pode ser usada para detectar mentiras, mas o Teste será sempre Difícil e contra a Perícia Lábia do outro Personagem.

Impressionar (CAR/Etiqueta): É a habilidade de usar a roupa certa, o palavreado certo, tudo na hora certa. A intenção é ganhar a confiança dos presentes, às vezes fazendo-os sentir que o Personagem é um deles, mesmo que não seja.

Interrogatório (INT): Através de perguntas habilidosas e muita pressão emocional, o Personagem consegue "colocar o sujeito na parede" e fazer com que caia em contradições (existam elas ou não), conseguindo dele o que desejar. Costuma ser utilizada em conjunto com Intimidação. Um Interrogatório nem sempre envolve pressão e Intimidação. A Perícia também pode ser usada para fazer perguntas aparentemente inofensivas, mas que aos poucos podem revelar verdades que o alvo não desejava revelar. Muitas vezes é permitido um Teste Resistido entre Interrogatório e Lábia.

Intimidação (WILL): Similar à Lábia, mas utiliza ameaças em vez de conversa civilizada. Um Personagem habilidoso pode intimidar alguém mesmo que não tenha condições de cumprir a ameaça (desde que a vítima não saiba disso).

Lábia (CAR/Manha): Trata-se da habilidade de persuadir ou confundir as pessoas através de muita bajulação, conversa mole ou mentiras convincentes. A Perícia também pode ser utilizada para mentir, fazendo com que os alvos acreditem em suas mentiras, mesmo que pareçam absurdas – o que pode tornar o Teste mais Difícil. Algumas vezes é permitido um Teste Resistido entre Lábia e PER ou outra Perícia.

Liderança (CAR): A capacidade de fazer outras pessoas seguirem ordens em suas próprias capacidades. Grandes feitos e status facilitam o uso desta Perícia. Manha (CAR): Similar à Lábia. Permite ao Personagem obter informações através de conversas. Quando o alvo não deseja revelar nada, deve-se fazer um Teste Resistido entre a Perícia Manha e a PER do alvo.

Sedução (CAR/Manha): O Personagem finge sentimentos românticos com relação ao alvo. Beleza física não é fundamental para seduzir, basta usar o charme – apesar de que uma boa aparência pode ajudar muito o Teste.

Tortura (INT/Intimidação): O Personagem consegue o que deseja infligindo dor física através de chicotadas, agulhas, choques elétricos e demais técnicas. Uma falha crítica nesta Perícia traz danos permanentes à vítima, ou até mesmo a morte. Algumas vezes para se usar a Tortura deve-se obter sucesso em um Teste Resistido entre Tortura e WILL do alvo.

Manejo de Explosivos (0)

É a habilidade de se utilizar de explosivos (pólvora) de forma correta e segura, construindo bombas, utilizando-a em canhões e evitando que as explosões ocorram de forma indesejada colocando em risco o personagem e todos os presentes.

Manobras de Combate*

Esta categoria de Perícias é um caso excepcional. São apresentadas aqui algumas manobras especiais de combate. Elas não são utilizadas como Perícias, na medida em que não se faz Teste de Manobra. O Personagem simplesmente sabe realizá-la. As manobras têm um custo fixo em pontos de Perícia, listados entre parênteses. Não há valor inicial nem limitante.

Desarmar (40): Esta manobra permite tirar a arma do controle do oponente sem ferí-lo (muito). Geralmente isso é feito com um Teste Difícil de Ataque. Para Personagens com esta Manobra o Desarme é um Ataque feito com -10% no Teste. Caso obtenha sucesso ele não causa dano, mas seu inimigo perde sua arma.

Estragular com Fio (30): portando um fio ou uma corda bem fina, o personagem ataca sua vítima por trás, envolvendo sua garganta e o estrangulando. A jogada de ataque e defesa segue as regras normais; se o ataque for bem sucedido a vítima terá o direito

de um teste de FR para resistir, o teste de força será NORMAL na primeira rodada, DIFÍCIL na Segunda e na rodada seguinte a defesa se torna impossível. O personagem estrangulado é incapaz de gritar ou emitir qualquer som. A cada rodada deverá fazer um teste de COM, seguindo a mesma regra do teste de FR, caso falhe, o personagem perde os sentidos e cai inconciente.

Luta às Cegas (40): O Personagem é capaz de lutar mesmo sem enxergar (vendado ou cego), guiando-se por sons e movimentos (vibração do ar). Personagem com esta Manobra não sofrem nenhuma penalidade por lutar às cegas, a menos que estejam privados também do sentido de audição; neste caso siga as regras normais.

Luta com Duas Armas (50): O Personagem é capaz de lutar com duas armas, desde que sejam do mesmo tipo e uma delas seja menor que a outra. Para usar cada arma é feito o Teste individualmente. Se o Personagem tiver também o Aprimoramento Ambidestria, poderá usar duas armas do mesmo tipo e do mesmo tamanho.

Manobras para Impressionar (30): O Personagem pode realizar efeitos com sua arma visando chamar a atenção. Ele descreve a ação que deseja e realiza um Ataque. Se for um acerto, a manobra será conforme o descrito. Uma falha crítica colocará o Personagem em uma situação embaraçosa. De qualquer maneira, uma Manobra para Impressionar NUNCA causa dano a ninguém, a não ser pelo dano normal conforme o Ataque.

Mira (30): Se o Personagem com esta Manobra ficar uma rodada inteira mirando ao utilizar uma arma de longo alcance (seja arma branca ou de fogo) ele recebe +30% no seu Teste de Ataque, mas apenas na próxima rodada.

Refém (30): O Personagem conhece técnicas de imobilização de reféns em situações de crime. Pode ser uma faca no pescoço em posição estratégica ou uma estaca no coração. Se um Personagem com esta Manobra estiver com um refém e decidir matá-lo, não há NENHUM tipo de ação que o impeça.

Ataque Surpresa (30): O personagem após andar em silêncio ou esconder-se na sombras (teste de furtividade), consegue fazer um ataque surpresa ignorando a defesa da vítima, um falha no teste de ataque surpresa significa que o adversário percebe o ataque e pode fazer sua jogada de defesa.

Medicina*

O Grupo medicina engloba todas as técnicas relativas ao tratamento de doenças e ferimentos, do conhecimento das Ervas e Plantas dos pajés de Santa Cruz à limitada medicina autorizada pela igreja para toda cristandade.

Ervas e Plantas Remédios (0): O personagem possui o conhecimento que o permite encontrar na floresta a erva adequada ao tratamento de determinada doença, uma vês tratada a pessoa é curada da doença não sofrendo mais seus sintomas. Recuperando seus PVs de maneira normal.

Cirurgia (DEX): O personagem possui o conhecimento dos mouros, sendo capaz de fazer cirurgias, arrancando partes gangrenadas de um corpo, fazendo uma cesariana, remendando ossos e carne, retirando objetos presos dentro de pessoas, etc. uma falha em um teste de cirurgia pode significar a paralisia, perca de parte do corpo, morte, ou outras seqüelas.

Dentes (FR**)**: o personagem possui o conhecimento de, utilizando-se de determinados instrumentos, arrancar dentes de animais e pessoas.

Medicina Cristã (0**):** A Alquimia é mal vista pelas entidades clericais, a violação de cadáveres (que permitiria um maior conhecimento do corpo humano permitindo cirurgias) é proibida, Remédios de Ervas são considerados crendices de selvagens. A medicina Convencional autorizada pela igreja se limitará a medicar "climas" propícios a determinadas situações de saúde, banhos e a aplicar sanguias (com incisões ou sanguessugas).Após um sucesso deve-se considerar uma probabilidade de 50% do tratamento falhar.

Medicina moderna (INT): Tecnica que funde emplastos, ungüentos e elixires Quimico/alquímicos com o conhecimento relativo a anatomia e cirurgia. Um teste bem sucedido nesta perícia permite que o adoecido/ferido recupere 1d6 PVs. Por dia, alem de sua capacidade de recuperação normal. Assim como a fabricação do elixir, emplasto unguento relativo a cura de uma doença (que possua tratamento).

Primeiros Socorros (INT): O Personagem sabe fazer curativos em ferimentos, imobilizar fraturas, deter sangramentos, aplicar curativos e outros procedimentos que devem – ou NÃO devem – ser tomados em caso de acidentes com vítimas. A Perícias permite restaurar 1d3 Pontos de Vida de uma vítima sob seus cuidados, ou o dobro disso em

caso de um Acerto Crítico. É permitido apenas um Teste por pessoa para cada acidente ou ferimento. Golpes diferentes de um mesmo combate são considerados como uma única ocorrência. Além disso a Perícia não pode ser usada em combate ou em movimento, deve-se estar concentrado e dedicado ao procedimento.

Observação: Um Teste de Primeiros Socorros ou medicina não pode restaurar mais Pontos de Vida do que o ferimento causou.

Métodos Divinatórios (0)

São métodos utilizados para se obter informações relativas a acontecimentos e previsões, através de métodos místicos, para uma consulta se efetivar não é necessário gastar Pontos de Magia, os métodos utilizados lêem a própria energia referente à roda dos mundos. O Teste deve ser feito em segredo, e determina a veracidade da informação, profecia, assim como o percentual de chance da previsão se concretizar baseando-se na competência do executante.

Astrologia: A ciência que permite ao Personagem traçar o perfil da pessoa e descobrir o futuro próximo dela através do estudo de mapas astrais, posição das constelações e planetas e de datas relevantes como a de nascimento.

Búzios: Método divinatório baseado na influência dos Orixás, utilizado amplamente por sacerdotes yorubás. Jogando-se conchas sobre uma peneira de palha lê-se a posição das conchas como uma mensagem do orixá consultado.

Cartomancia / baralho cigano: Método amplamente difundido pela Ordem da Évora e pelos ciganos, consiste em montar uma tábua referente à vida da pessoa ou retirar cartas que fazem previsões.

Tarot: Surgido no Egito antigo nos templos de Isis e Osiris, foi incorporado pelos magos das ordens cabalistas e pelos ciganos.O Baralho de Tarot se compões de 78 arcanos representando quatro esferas da vida (amor, guerra, riqueza e trabalho) e a relação destas esferas com os 22 paths da Cabala, compreendendo um sistema de todas as possibilidades de acontecimento da vida de uma pessoa. Determina-se sentidos do posicionamento das cartas e interpreta-se seu sentido de acordo com a posição.

Natação (AGI)

O Personagem sabe nadar. Manter-se na superfície é tarefa fácil, exigindo um Teste Fácil. Salvar alguém que não sabe nadar, ou nadar contra uma correnteza forte, é um Teste Difícil. Personagens que estejam carregando muito peso também sofrem penalidades no Teste (em geral, -5% para cada 2,5 quilos de equipamento, incluindo armaduras e armas).

Navegação* (INT)

Este é o conhecimento necessário para conduzir uma embarcação de um ponto a outro da superfície através do mar e oceano. Testes de Navegação permitem encontrar a direção certa a seguir quando se esta em alto mar. Também permite interpretar mapas, como a Perícia Geografia, mas válida apenas para viagens marítimas ou oceânicas. A dificuldade do Teste varia com as condições do tempo (tormenta, calmaria, céu encoberto...).

Navegação Terrestre (INT)

É o conhecimento da utilização de mapas e bússolas para a locomoção terrestre. É aconselhável também a perícia senso de orientação.

Negociação*

Este grupo de Perícias permite ao Personagem sair-se bem no mundo das finanças e evita que faça maus negócios – seja no momento de pechinchar um preço melhor quando compra uma mercadoria, seja para evitar que seu negócio vá à falência.

Barganha (CAR/Manha): Também chamado de "pechincha", a habilidade de conseguir alguma coisa por um preço menor. Barganhas podem ser realizadas em alguns minutos. Outras, complexas, podem levar semanas, meses ou anos.

Burocracia (INT): A capacidade de saber quais papéis assinar, quais selos são necessários e como receber qual contrato, para Ter direito a que certificado. Também ajuda em subornos e chantagens.

Finanças (INT): Cuida dos processos de contabilidade e funcionamento de negócios, pagamentos e/ou recebimentos. Pode ser usada para investigar as finanças de um nobre, descobrir subornos, detectar desvios de recursos....

Ocultismo (0)

É o conhecimento relativo a práticas secretas e conhecimentos ocultos, que poderia levar qualquer um para um processo do Tribunal do Santo Ofício em Lisboa. Assim como o conhecimento de grupos iniciados tanto na cultura branca, negra e indígena. As perícias relativas ao ocultismo são OBRIGATÓRIAS caso o personagem deseje o aprimoramento "Poderes Mágicos". O nível em "Poderes Mágicos", assim como os Caminhos de Magia permitidos serão traçados por esta perícia. O Focus do Personagem ou em um Ritual (pontos de Fé no caso do Candomblé) não pode ultrapassar Ocultismo/10, as diversas formas de conhecimento do oculto estão descritas abaixo, assim como os Caminhos da Magia referentes à elas.

Alquimia/Hermetismo: Ciência atribuída a Hermes Trimesgistros que possui um código moral e uma visão sobre a essência dos mundos e o funcionamento do universo. Assim como as leis de transmutação da matéria e dos fluxos de energia na roda dos mundos, permite a fabricação de elixires e poções mágicas. Lida com os caminhos herméticos do Ar, Água, Luz, Fogo, Terra e Trevas assim como o recém descoberto caminho da Metamagia.

Bruxaria infernalista: A demonologia é a ciência do conhecimento e contato com demônios, assim como rituais referentes ao controle da vontade humana. Lida com os Arcanos Negros Spiritum e Arkanun, assim como o Caminho Natural Humanos.

Bruxaria Pagã: A Antiga magia dos povos pagãos, utilizada por Druidas, Wiccas e Bardos. Parte da comunhão do homem com as forças naturais representadas por divindades pagãs e pelo respeito ao livre arbítrio. Possuem conhecimento apurado nos Caminhos Naturais (Animais, Humanos e Plantas).

Cabala: Cabala é um sistema Filosófico/religioso desenvolvido pelas tradições esotéricas judaicas, como a Ordem de Salomão, baseado no conhecimento da Arvore da Vida e dos Fluxos de Energia entre os planos. Permite Construir amuletos e executar rituais de invocação (trazer algo de fora, conseguir contato com alguma entidade) e Evocação (Criar algo a partir da energia em fluxo na roda dos mundos). Especializa-se nos caminhos Herméticos do Ar, Água, Fogo, Luz, Terra e Trevas, assim como nos Arcanos Negros de Spiritum e Arkanun podendo apreender o conhecimento dos caminhos Naturais.

Candomblé: Antiga religião da nação Nagô no interior do continente negro, abrangem o conjunto de práticas e rituais referentes à incorporação de Orixás assim como a utilização de suas forças. Utiliza pontos de Fé.

Vodum: Práticas de contato, trato e controle de entidades de Spiritum desenvolvida por feiticeiros da na nação Fon, chamada no brasil de Jeje. Baseia-se na invocação e trato com espíritos, assim como o controle de espíritos incorporados. O Feiticeiro Vodum é especializado nos Arcanos Negros de Spiritum e Arkanun.

Xamanismo: Prática desenvolvida pelas tribos indígenas que consiste no controle de forças naturais entendidas como "Espíritos da natureza", viajens planares e astrais, rituais de cura e divinação. Permite a utilização dos caminhos Naturais Humanos, Animais e Plantas, assim como O Arcano Negro de Spititum. Um personagem com a perícia Xamantismo pode comprar pontos de fé.

Ouviaria (DEX)

Ouvires é o Personagem que sabe como lidar com metais e pedras preciosas. Esta Perícia pode ser usada para avaliar trabalhos envolvendo jóias e pedras preciosas. Também pode ser usada para fabricar pequenos utensílios com estes materiais, como anéis, alianças, colares, pulseiras e outros similares, como faria um artífice.

Pesquisa/ Investigação (PER)

Esta Perícia esta relacionada à obtenção de informações. Ela pode ser usada em uma biblioteca para encontrar os livros certos sobre o assunto, nas ruas para encontrar a pessoa ou lugar que se procura, ou em uma sala onde estão as provas de um crime. Uma falha pode significar não achar tais informações, enquanto uma falha crítica pode dar ao Personagem informações erradas ou pistas falsas.

Observação: O Mestre não deve permitir o uso constante dessa Perícia, já que ela torna as coisas fáceis demais. A descoberta de informações é quase sempre a parte mais importante da Aventura – e os Jogadores devem tentar isso à moda antiga: pensando! Como regra opcional, o Mestre pode aceitar apenas acertos críticos em Testes de Pesquisa/Investigação.

Procura (PER)

Esta Perícia reflete a atenção de um Personagem ao procurar por alguma coisa. Testes de Procura podem ser realizados para que o Personagem encontre um item escondido, ou até mesmo uma pessoa Camuflada. Caso esteja procurando alguém, geralmente deve-se realizar um Teste Resistido entre a Perícia Procurar e a Perícia Camuflagem.

Seguir Trilhas (PER)

Esta é a habilidade de encontrar e seguir pistas e pegadas. Para que uma pista seja seguida, é preciso que a pessoa, criatura ou veículo (carroça, carro de boi etc) sendo seguido deixe uma pista. Rastrear em trilhas de barro, areia ou alguém arrastando algo é um Teste Fácil; rastrear em terra batida, grama ou mata fechada é um Teste Normal; o Teste será Difícil em terrenos rochosos, sob chuva ou neve, ou quando a criatura seguida tenta disfarçar a trilha. A Perícia deve ser testada novamente se o Personagem interrompeu o rastreio por qualquer motivo. Uma falha crítica leva a uma trilha errada. Abaixo há uma tabela de modificadores para algumas situações comuns no uso desta Perícia.

Situação bônus/penalidade
Trilha de barro +20%
Sinais claros, arrastando um objeto +15%
Pegadas espaçadas, areia +10%
Trilha comum, piso de madeira 0
Pedra, água -50%
Cada 2 integrantes no grupo +5%
Cada 12 horas passadas -5%
Cada hora de chuva ou neve -25%
Iluminação fraca -30%
Grupo tenta disfarçar a trilha -25%

Senso de Orientação (PER)

É a capacidade de saber sua localização em relação a um determinado ponto, se o personagem conhece a região consegue dizer com precisão o que existe ao redor e quantos quilômetros faltam para o destino. Se não conhece sabe sua localização em relação ao ponto em que partiu.

Sobrevivência* (PER)

O Personagem sabe o que é preciso para sobreviver em um ambiente selvagem, com essa habilidade o personagem é capaz de identificar sinais da natureza, identificar o perigo através de um ruído, plantas comestíveis, o melhor caminho a seguir, se irá chover pelo movimento dos animais, do vento, etc. Testes bem sucedidos desta Perícia permitem construir um abrigo, encontrar água ou comida, orientar-se, armar uma tocaia para animais e assim por diante. Um Personagem com esta Perícia pode garantir não apenas a própria sobrevivência, mas também a de um pequeno grupo (até 4 pessoas).

Alguns Subgrupos Possíveis: Deserto, Floresta, Caatinga, Cerrado/Savana, Montanhas, Planícies, Selva, etc.

Teologia* (0)

Permite ao personagem Ter acesso a conhecimentos sobre as religiões oficiais. Princípios básicos, crenças, datas religiosas, símbolos sagrados, exigências. Para um personagem Jesuíta, Templário, etc. O Valor dos Pontos de Fé será limitado por Teologia/10.

Subgrupos Possíveis: Cristianismo, Islamismo, Judaísmo.

Venefício* (INT)

Venefício é a arte de manipular venenos e antídotos, o conhecimento e a destilação de substâncias letais. Conhecido por Xamãs, Alquimistas e Boticários.

Ervas e Plantas venenos: É a habilidade de reconhecer venenos naturais e utliza-los em flechas, lanças, dardos, etc.

Alquimia/Química: É a habilidade de através da mistura de sais e ácidos, destilar substancias letais à vida humana ou animal.

Manuseio de Veneno: É a habilidade de retirar veneno de cobras, escorpiões, aranhas e utiliza-los em flechas, lanças, dardos, etc.

Aprimoramentos

Aprimoramentos são toques pessoais na vida do seu Personagem. Peculiaridades, trejeitos e características que o tornam único. Os Aprimoramentos estão divididos em pontos, que refletem o quão poderosos estes méritos são. Assim, aqueles que custam 1 Ponto são mais comuns àqueles de 3 ou 4 Pontos. Em termos de regras, cada Personagem inicia o jogo com 5 pontos de Aprimoramentos que podem ser gastos entre os recursos de vantagens que o jogador desejar.

Esses pontos não devem simplesmente serem "gastos", mas o Mestre e o Jogador precisam fazer todo o Roleplay de COMO e QUANDO seu Personagem conseguiu tais características. Os pontos devem fazer parte do Background do Personagem e não apenas serem "vantagens" e "desvantagens". Lembre-se que para ter acesso a um Aprimoramento nível 2 é preciso ter esse mesmo Aprimoramento no nível 1. Gasta-se um ponto de Aprimoramento para aumentar um Aprimoramento em um nível. Os Personagens podem escolher até 3 (três) Pontos Negativos de Aprimoramento. Esses pontos podem ser usados para comprar Pontos Positivos de Aprimoramentos.

Aprimoramentos Positivos

Afinidade com Espíritos da Natureza

3 pontos: a presença do Personagem não assusta os Espíritos da Natureza e outras criaturas do inferno verde; ao invés disso, ele as atrai e aguça sua curiosidade. Ao contrário dos outros humanos, os Sacis, Caiporas , Curupiras e Ni-Guaras consideram seu Personagem diferente dos outros mortais.
4 pontos: não só a presença do Personagem não assusta os Espíritos da Natureza, mas ele possui 1 ou 2 deles como amigos. Detalhes da construção da ficha desses amigos ficam a cargo do Mestre, que deve utilizar esses NPCs como pano de fundo para Aventuras.
5 pontos: o Personagem possui alguns companheiros no Inferno Verde, bem como acesso a pelo menos um ou dois portais de ligação entre a Terra e seus reinos. Pode também possuir uma casa ou fortificação em suas localidades. Detalhes devem ser sempre aprovados pelo Mestre.

Alma Dupla

3 pontos: por algum motivo, dois espíritos compartilham o mesmo corpo – ou dois corpos

compartilham uma mesma alma. O personagem pode ser ao mesmo tempo gêmeos, amantes, pai e filho, etc. Pode ainda ter dois corpos: um deles fica em Spiritum e o outro na Terra, ligados entre si por um cordão prateado (os dois corpos nunca podem estar em um mesmo plano ao mesmo tempo). Crie personagens separadamente.

4 pontos: idem ao acima, mas em determinadas circunstâncias (conjurações astrais ou fenômenos naturais), os dois corpos PODEM aparecer no mesmo plano por um curto período de tempo.

Alma Gêmea

3 pontos: o personagem possui uma ligação de outra encarnação com outra pessoa desse mundo, só que não sabe. Quando estiverem próximos, algo vai acontecer para que eles se encontrem. Sempre que o personagem precisar de ajuda em algo (sem que ele saiba que precisa de ajuda) o Mestre pode decidir se a sua Alma Gêmea aparece e, por algum pretexto qualquer, a pessoa lhe auxilia em alguma tarefa que o seu personagem não sabe por onde começar ou nem tomou conhecimento do problema. O personagem não sabe que a pessoa tem esse tipo de ligação com ele.

Alma Presa

4 pontos: A alma do personagem está presa em algum objeto, como um facão cravado no carvalho que traça o centro de sua fazenda ou seu coração arrancado e guardado dentro de uma caixa. O personagem com a alma presa não pode morrer até que sua alma seja liberta. Caindo a –5 PVs agonizará até a eternidade. Se seu corpo for destruído, se for decaptado, etc. vagará como um espéctro até que sua alma seja liberta.

Alma Pura

Apenas para Personagens cristãos.

2 pontos: Nenhum demônio é capaz de chegar perto de seu Personagem, muito menos tocá-lo ou atacá-lo enquanto o Personagem mantiver sua alma limpa (sem nenhum pecado). O demônio pode permanecer na mesma sala que o Personagem ou dialogar com ele; porém, será incapaz de atacá-lo fisicamente. Caso o Personagem quebre algum dos dez mandamentos, sua alma ficará maculada por, no mínimo, uma semana e um dia, e os demônios serão capazes de atacá-lo nesse período. O Personagem deve se confessar e pagar a penitência adequada para recuperar a pureza da alma. Magias demoníacas sofrem um redutor de 4D em relação ao Personagem enquanto este mantiver sua alma pura.

Ambidestria

2 pontos: o Personagem pode manusear armas e instrumentos tanto com a mão direita quanto com a esquerda, com igual eficiência. Também pode usar duas armas brancas ao mesmo tempo, se forem pequenas o bastante para o uso com uma única mão. Estão fora dessa categoria arcos, azagáias, lanças,etc.

Amor Verdadeiro

1 ponto: você ama alguém do fundo do seu coração, e não importa o que ou quem tente interferir neste relacionamento, nada abalará o amor mútuo entre vocês sentem um pelo outro. Independente da situação, você vai ter forças para defender seu amor. Em toda a situação que a pessoa que você ama estiver em apuros, o personagem recebe um bônus especial de +10% em todos os seus Testes de Atributos Físicos e Perícias que forem realizados na tentativa de ajudá-la. Também torna todos os seus Testes de WILL Fáceis contra Sedução.

Anjo da Guarda

2 pontos: Seu anjo da guarda age de uma forma sutil, mas efetiva, lhe fornecendo informações, ou agindo como guia.

3 pontos: seu anjo lhe defende em tempo integral, lhe salvando de situações criticas, tais como: aquela bala que ia direto de encontro ao seu coração, ou quando você cai inconsciente diante de um inimigo.

Aumento de Nível

O personagem começa o jogo em um nível superior ao primeiro. Este é um Aprimoramento que o Mestre deve anunciar anteriormente ao jogo se irá permitir ou não que os personagem comprem.

2 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 2 (102 pontos de Atributo, + 30 pontos de Perícias, + 1 ponto de Focus e Magia se for um Mago).
3 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 3 (103 pontos de Atributo, + 60 pontos de Perícias, + 2 ponto de Focus e Magia se for um Mago).
4 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 4 (104 pontos de Atributo, + 90 pontos de Perícias , + 3 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

5 pontos: o personagem inicia o jogo no Nível 5 (105 pontos de Atributo, + 120 pontos de Perícias, + 4 ponto de Focus e Magia se for um Mago).

Biblioteca

O Personagem possui uma vasta biblioteca em seu refúgio, recebida como herança de seu mentor, roubada, adquirida, ou até criada por ele mesmo em seus bons tempos de aprendiz. Se o Personagem estiver em condições de consultá-la, a biblioteca aumentará os conhecimentos do Personagem em alguns assuntos. Uma biblioteca possui apenas conhecimentos estudados em livros. Em termos de jogo, a biblioteca triplicará, até um máximo de 90%, o valor de alguns Subgrupos de Perícias, sempre relacionados a conhecimentos. O Jogador deve especificar durante a Criação do Personagem quais Subgrupos que a biblioteca dispõe. Podem ser Subgrupos de várias Perícias diferentes.

1 ponto: trata de 2 Subgrupos de Perícias.
2 pontos: 6 Subgrupos
3 pontos: 10 Subgrupos
4 pontos: 14 Subgrupos

Biblioteca Mística

Funciona da mesma forma que a biblioteca, mas está é voltada para Rituais. Ela pode ter sido herdada do seu mestre, ou ter sido reunida durante a vida do personagem.

1 ponto: a biblioteca possuí 5 Rituais.
2 pontos: a biblioteca possuí 15 Rituais.
3 pontos: a biblioteca possuí 25 Rituais.

Caçador de criaturas sobrenaturais

Quando o jogador escolhe este ponto de Aprimoramento, seu personagem possui a "missão" de caçar e exterminar criaturas sobrenaurais por um motivo qualquer (vingança, ódio, dinheiro, um juramento). O personagem passará a vida toda atrás deste objetivo e sempre se aliará a outros caçadores.

1 ponto: O personagem possui Conhecimentos sobre a criatura que caça (Anjos, Demônios, vampiros, lobisomens) com até 30%, além de saber como encontrá-los, ou mesmo como destruí-los.
2 pontos: O personagem possui Conhecimentos sobre determinado tipo de criatura com 45 %, e conhece outros caçadores como ele. Pode vir a pertencer a uma Sociedade Secreta com este fim (Os Templários da Ordem de Avis, a Santíssima Inquisição, os Soldados da Spada de Dios).

Capaz de Enxergar Auras

2 pontos: o personagem é capaz de enxergar a aura das pessoas (através de um Teste de Percepção), obtendo assim varias informações sobre as emoções e estado de espírito delas.

Capaz de Enxergar Espíritos

4 pontos: você sofreu um grande trauma ou foi abençoado ao nascer. A questão é que você recebeu um dom especial: uma visão muito mais aguçada do que a dos outros humanos. Com ela, você se tornou capaz de ver espíritos que estejam perambulando entre os mortais. Com o tempo, isso acabou sendo rotineiro ou terrivelmente cruel para o personagem, tendo marcado-o profundamente.

Classe social

Todos os personagens, menos os escravos começam o jogo como Homens Livres, qualquer escalada social, que justifique o personagem Ter nascido ou ascendido a uma classe superior exige um gasto neste aprimoramento, um escravo deve, antes de comprar este aprimoramento, comprar o aprimoramento "Escravo Liberto".

1 ponto: O personagem é um pequeno proprietário ou profissional liberal.
2 pontos: O personagem é um grande proprietário, Reinol ou Burocrata da coroa.

Clero

O personagem faz parte do Clero, sendo membro integrante de alguma ordem religiosa católica e respondendo ao bispado de São Salvador.

1 ponto: Paroco, Capelão, Jesuíta, Missionário.
2 pontos: Investigador do tribunal do Santo Ofício, Soldado da Espada de Deus.

Comunicação em Sonhos

2 pontos: enquanto dorme o personagem tem acesso ao Reino do Sonhar, o que lhe possibilita se comunicar com qualquer pessoa desde que saiba como é sua aparência (teste Memória Fácil para conhecidos, Normal para pessoas que tenha visto pelo menos uma vez, e Difícil para pessoas que apenas saiba a sua descrição).

Contatos e Aliados

Lembre-se que os aliados podem morrer com o passar do tempo (bom, até mesmo seres sobrenaturais podem morrer...). Quando isso ocorrer, assume-se que o Personagem conseguiu outro aliado no mesmo ramo, passou a conhecer os descendentes dele ou seu sucessor. O Mestre deve sempre se lembrar que os contatos e aliados do Personagem também tem seus próprios problemas, não estando à disposição de seu Personagem sempre que acontecer algum problema e que ocasionalmente também cobrarão favores ou pedirão ajuda a ele (isso pode ser usado como fonte de Aventuras pelo Mestre). Cada Ponto de Contato equivale a alguns pequenos contatos (o Jogador deve especificar quais, dentro das áreas abaixo) ou a um contato importante (um NPC), de acordo com os Pontos gastos. Cada subgrupo deve ser comprado separadamente.

1 ponto: um aliado importante.
2 pontos: dois aliados importantes.
3 pontos: quatro aliados importantes.
4 pontos: oito aliados importantes.

Corpo Fechado contra o Demônio

O personagem possui uma resistência sobrenatural a feitiços e criaturas mágicas. Demônios e Espíritos tem que fazer um teste de Will para fazer qualquer coisa contra o personagem, feitiços falham ou reduzem seu efeito.

2 ponto: Resistência a magia de 1d, criaturas sobrenaturais fazem um teste normal de Will conta o Will do personagem.
3 Pontos: Resistência à magia 2d, criaturas sobrenaturais fazem um teste Difícil de Will conta o Will do personagem.
4 Pontos: Resistência à magia 3d, criaturas sobrenaturais fazem um teste Crítico de Will conta o Will do personagem.

Cramulhão

3 pontos: Depois de Chocar debaixo do braço o ovo que uma galinha preta botou em uma Sexta feira treze de lua cheia o personagem tem direito a posse de um cramulhãozinho que deve guardar em uma garrafa com uma folha cortada em cruz. O cramulhãzinho é um demônio preso dentro de uma garrafa que dará conselhos ao seu possuidor sobre as pessoas que conspiram contra ele e o que ele deve fazer para enriquecer e adquirir poder político/social. Contudo, uma vez liberto o diabrete jogará os inimigos do personagem contra ele revelando segredos do personagem, hábitos, onde ele se encontra e preparando tocaias para destruir a vida do personagem.

Daemon/Guia

3 pontos: Daemon para alquimistas, Gênios para os cabalistas, Totens para feiticeiros xamanistas , Guias ou Eguns para sacerdotes yorubás e para feiticeiros voduns são espíritos que auxiliam o praticante das artes secretas em sua trilha rumo à missão de sua vida, se manifestando ao personagem, revelando segredos ocultos e dando conselhos. Contudo seguir um guia pode ser um caminho de espinhos, embora algumas tradições mágicas tracem despertar o guia como o passo que leva o personagem aos verdadeiros segredos que nem um mestre mundano poderia ensinar, os objetivos, métodos ou determinações do guia podem levar o personagem a conflitos extremamente turbulentos, aquele que ensina é o mesmo que prova, o que virtua é o mesmo que tenta, e as provas do guia podem levar o personagem ao paraíso ou ao inferno. A forma do Guia dependerá do conjunto de crenças do próprio personagem; Xamãs normalmente os vêem em forma animal, alquimistas os vêem como ondinas, salamandras ou outros espíritos elementais, Cabalistas os vêem como anjos e demônios e negros como seus ancestrais, pretos velhos etc. O personagem deverá determinar a forma de seu guia de acordo com sua personalidade, outras exemplos de guias são Ciganos, Prostitutas, índios, Etc..

1 ponto: O guia se manifesta em intuições no personagem.
2 pontos: O guia revela segredos em sonhos ao personagem ou o personagem ouve vozes.
3 pontos: O personagem vê seu guia ocasionalmente em situações cruciais de sua vida.
4 pontos: O personagem vê seu guia como uma presença constante que o observa, sempre o instruindo e testando.

Detectar Magia

2 pontos: com um Teste de PER, o personagem é capaz de detectar resíduos místicos em objetos, descobrindo se tais materiais, locais ou criaturas são ou não naturais.
3 pontos: igual ao acima, mas com a possibilidade de identificar claramente a direção, distância e intensidade do poder mágico detectado.

Escravo Liberto

5 pontos: apesar de ter nascido como escravo, alguma condição fez com que seu senhor lhe desse a "carta de alforria" e o personagem se tornou livre. O motivo exato da alforria deve ser descrito na história do personagem, ele pode ser o filho bastardo do coronel ou Ter prestado algum serviço de extrema utilidade (como contar onde se localizava um quilombo).

Encantado

2 pontos: O personagem é um encantado, transformando-se durante determinados períodos (toda noite, toda Quinta feira, etc.) em um animal adquirindo as características do mesmo animal.

Guardião de um Artefato

3 pontos: como o próprio nome indica, o Personagem foi designado como guardião de um item de grande valor. Às vezes, este Aprimoramento pode ser menos vantajoso e mais daninho: objetos poderosos atraem a atenção de seres poderosos. Cabe ao Mestre escolher qual artefato seu Personagem possui e as razões dele estar com esse Personagem. ESTE APRIMORAMENTO NÃO DEVE SER USADO LEVIANAMENTE.

Influência

Este é um Aprimoramento muito versátil, pois possibilita ao personagem a manipulação e controle sobre uma região e a sociedade que vive nela. O tipo de vínculo que o personagem possui pode colocá-lo em algum cargo importante dentro da organização, um contato principal ou mesmo como membro principal dos círculos internos. Esse tipo de comando pode ser estabelecido sobre diversas áreas, que irão causar uma influência sobre uma determinada parcela da população. Entre as possíveis formas de Influência estão:
Burocracia e Política: inclui manter o controle burocrático sobre a região, não importando através de que meios. Pode ser controlando o prefeito, burocratas, secretárias, ou outros funcionários. Permite ao Personagem manipular (ou mesmo mudar) as leis e regras que compõem uma sociedade.
Direito e Jurisprudência: seu Personagem conhece as leis ou aqueles que fazem as leis. Mantêm contato com senadores, legisladores, advogados, promotores e juízes. Pode fazer multas e pequenas acusações se "perderem na papelada", cancelar casos, modificar penas ou atrapalhar investigações.
Igreja: controle sobre o clero, sobre padres, bispos, fiéis, ativistas, caçadores de bruxas ,Templários, Inquisição e ordens militares religiosas.

1 ponto: autoridades locais, 1 padre ou vereador.
2 pontos: Controle sobre o conjunto de padres de uma região ou influência na câmara municipal.
4 pontos: Influência sobre o bispado ou o governo geral .
5 pontos: Influência junto ao conselho ultramarino ou a coroa.

Muriquetã/Amuleto/Paduá

2 pontos: O personagem possui um amuleto/paduá ou muriquetã, que lhe dá proteção contra determinada criatura mágica, a dita criatura só conseguirá atacar o personagem após um teste de Will. O amuleto ainda poderá dar uma resistência a magia de 1D.

Não Precisar Beber ou Comer

2 pontos: seu Personagem não precisa beber nenhum tipo de líquido, nem sofre efeitos de desidratação. Esta característica só pode ser escolhida se o seu personagem possuir um background sobrenatural ou estiver vinculado a algum tipo de maldição.
3 pontos: seu personagem não precisa beber nem comer absolutamente nada. É imprescindível que haja uma explicação muito boa para isso em seu background.

Olhar da Verdade

2 pontos: você sabe dizer se alguém está dizendo a verdade, apenas olhando em seus olhos. Para tal faça um Teste de WILL contra WILL do alvo. Não funciona contra anjos, demônios ou qualquer outra criatura sobrenatural.

Pacto

1 ponto: pactos com entidades muito poderosas podem ser uma ótima fonte de poder, se você estiver disposto a pagar o preço. Demônios de Arkanun precisam sempre de energia mística para manterem - se vivos na Terra. alguns magos oferecem parte de sua energia (Pontos de Atributos, Pontos de Magia, Pontos de Perícia ou sua própria alma) em troca de riquezas, poder, a cura de uma doença ou a morte de um inimigo. Os benefícios

podem incluir Rituais únicos, uma arma mágica, um exorcismo de um outro Personagem, habilidades especiais, Pontos de Focus, Conhecimento ou apenas mais poder dentro da Sociedade Secreta. Note que pactos são muito perigosos de serem feitos, pois quando se está desesperado, aceita-se o que for oferecido e paga-se o estipulado.

Patrono

2 pontos: um patrono é alguém ou uma organização para qual o Personagem trabalha. Pode ser um grande mercador, um vampiro, uma ordem militar religiosa, um clube de caça, etc. O seu patrono fornece, dentro de certos limites, todo o tipo de equipamento, armamento e financiamento que o personagem precisar, mas em troca ele deve realizar todas as missões, cumprir ordens e obter todos os resultados que lhe forem solicitados.

Poderes Mágicos

1 ponto: Começou a estudar as artes arcanas a muito pouco tempo. Possui 2 pontos de Focus e 1 ponto de Magia.
2 pontos: Aprendiz. Possui alguns conhecimentos de efeitos de Magia. Possui 3 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos que desejar. Começa o jogo com 2 pontos de Magia.
3 pontos: Mago. Já praticava as artes arcanas há algum tempo. Começa o jogo com 5 pontos de Focus e 3 pontos de Magia.
4 pontos: Mago desenvolvido. Possui 7 pontos de Focus para dividir entre os Caminhos, e pelo menos um inimigo mortal a mais do que já possuiria (fica a cargo do Mestre). Possuir 5 pontos de Magia.
5 pontos: Mago experiente. São personagens mais velhos, com muito poder acumulado e bastante conhecimento de magia. Possui pelo menos DOIS inimigos mortais a mais dos que já possuiria (a cargo do Mestre – e pode pegar pesado !). O personagem dispõe de 9 pontos de Focus e 7 pontos de Magia.

Pontos de Fé

Em termos de jogo, a Fé representa os pequenos milagres que um personagem dedicado pode alcançar, através da devoção a uma entidade (qualquer tipo de divindade que possa conceder estes pequenos milagres a seus adoradores, como santos católicos, os orixás yorubás, Espíritos da Natureza etc). A compra de Pontos de Fé deve ser autorizada pelo Mestre. Alguns destas pequenas façanhas incluem Afastar Mortos-Vivos, Aumentar Atributos Físicos, Cura, Criação de Água Benta e Controlar Mortos-Vivos.

1 ponto: Seguidor. 1 ponto de Fé+1 a cada 2 níveis.
2 pontos: Fiel. 2 pontos de Fé + 1 a cada 2 níveis.
3 pontos: Entusiasta. 3 pontos de Fé + 1 por nível.
4 pontos: Fanático. 5 pontos de Fé + 1 por nível.
5 pontos: Radical. 7 pontos de Fé + 1 por nível.

Pontos Heróicos

Pontos Heróicos funcionam como Pontos de Vida a mais que um personagem possui, mas que só podem ser gastos quando ele executa atos heróicos (durante uma briga com mais de um oponente, quando cai de uma janela,etc.). Cabe ao Mestre aprovar o uso de Pontos Heróicos em uma campanha. Assim, se ele permitir o uso de Pontos Heróicos, tanto personagens quanto NPCs poderão possuí-los.

1 ponto: Corajoso. 1 Ponto Heróico por nível.
2 pontos: Valoroso. 2 Pontos Heróicos por nível.
3 pontos: Intrépido. 3 Pontos Heróicos por nível.
4 pontos: Herói. 4 Pontos Heróicos por nível.

Resistência à Dor

3 pontos: o personagem possui alta resistência à dor, não importa quanto dano físico sofra, ele não sentirá os ferimentos com a mesma intensidade que as demais pessoas sentem, e nem receber penalidades correspondentes por isso. Considere que o personagem mantêm-se consciente mesmo quando seus PVs atingirem o valor 0, e só irá desmaiar (morrer) quando chegarem a – 5 (à exceção de golpe localizados na cabeça, desferidos para atordoá-lo).

Sensitivo

Seu Personagem possui grande intuição, uma sensibilidade extrema que lhe permite saber sobre coisas mesmo sem ter acesso a informações sobre elas.

1 ponto: o Personagem sonha com coisas sobrenaturais, que podem vir a ocorrer. Escreve livros, modela esculturas e pinta quadros a respeito.Esses quadros devem ser usados pelo Mestre como ajuda na preparação de Campanhas e Aventuras.
2 pontos: o Personagem possui uma espécie de sexto sentido, uma percepção extra-sensorial que beira a paranormalidade. Em alguns casos, com a permissão do Mestre, o Jogador pode tentar um Teste de Percepção para notar coisas que estão além

dos sentidos normais: uma presença sobrenatural, um risco para sua vida ou a localização e um objeto perdido.

Sentidos Aguçados

1 ponto para cada sentido: o Personagem possui sentidos mais aguçados do que os outros Personagens. Sua visão, audição, tato, olfato e/ou paladar são muito mais desenvolvidos. Em Testes de Percepção que utilizem esses sentidos, o Mestre deve reduzir a dificuldade em um nível (um Teste Difícil torna-se Normal; um Teste Normal torna-se Fácil; e para um Teste Fácil não é preciso rolar os dados).

Sociedade Secreta

Obrigatório se o seu Personagem deseja pertencer ao Arkanun Arcanorum, Escola de Magia ou Ordem de Cavaleiros. Por suas habilidades, você foi escolhido e recrutado por uma Ordem Mística, onde você será treinado e aprenderá a refinar suas aptidões. Sendo membro de uma Sociedade Secreta, você receberá regalias e inimigos . Existem varias ordens, tanto de magos quanto de cavaleiros, para saber quais os benefícios e malefícios de cada uma consulte o Mestre.

1 ponto: seu Personagem pertence à Sociedade , mas como um membro dos círculos externos, ou aprendizes.
2 pontos: seu Personagem já possui uma influência maior dentro da Sociedade e, assim, pertence aos círculos mais internos dela (possuindo talvez até algum título mais importante).

Sono Leve

1 ponto: seu Personagem possui sono leve e pode acordar com qualquer barulho, movimento brusco ou agitação próximo do local onde ele está dormindo. Muito bom para os que não querem ser pegos de surpresa durante o descanso.
2 pontos: sono reparador, você consegue dormir bem em qualquer lugar, isso permite que você durma menos para reaver as forças, lhe bastando quatro horas ao invés de oito.

Sortudo

2 pontos: este Personagem é portador de uma sorte incrível. Uma vez por sessão de jogo, o Jogador pode Rolar novamente um dado caso tenha falhado em um Teste (qualquer tipo de rolagem de dados). Ele deve anunciar essa decisão ANTES de rolar os dados (ou seja, se conseguir logo na primeira tentativa, assim mesmo terá gasto a "sorte". da sessão).
3 pontos: você tem o direito de declarar que um rolamento teve acerto critico, uma vez por seção de jogo. Essa decisão deve ser tomada antes de rolar os dados.

Talento

1 ponto por Arte: todos os Testes Normais ligados a uma determinada Arte (Perícia) são feitos como se fossem Testes Fáceis e Testes Difíceis são feitos como Normais. A critério do Mestre, outras Perícias podem ser escolhidas pelo Jogador, desde que não sejam Perícias de Combate.

Tutor

Todo o Personagem Mago teve, em algum momento de sua aprendizado, um Tutor que lhe ensinou sobre a Magia. Se você desejar que este Tutor ainda esteja com o seu personagem por alguma razão, então gaste seu pontos neste Aprimoramento. O Mestre deve criar toda a história e características do seu mentor, definindo à seu próprio gosto a personalidade, fraquezas, objetivos e problemas que ele enfrenta.

1 ponto: seu Tutor é um humano que ainda vive e pode, ou não, morar com o Personagem.
2 pontos: seu Tutor é uma criatura sobrenatural (um Anjo de Paradísia, um Demônio de Arkanun, um Vampiro ou mesmo o espírito de um mago morto).
3 pontos: seu Tutor é uma criatura de Infernun (demônios muito poderosos, porém os menos confiáveis como mentores).
4 pontos: seu Tutor é um Anjo mais poderoso, ou até um Arcanjo (podem acompanhar, de longe, o seu progresso e até, em raras ocasiões, descer dos céus para auxiliá-lo).

Vida Eterna

Você possui um meio de prolongar sua existência no mundo, e você já se vale desse meio de enganar a morte há algum tempo. O método deve ser descrito, em detalhes, pois normalmente é consistido por uma série de exigências, tais como o sacrifício de algumas vítimas, banhar-se em sangue a cada ciclo lunar, alimentar-se somente de ervas especiais, uso de coquetéis químicos raros, hormônios e drogas, tratamento genético, etc.

3 pontos: o personagem já viveu cerca de 100 a 150 anos, e recebe um bônus de +100 pontos de Perícias.
4 pontos: o personagem já viveu cerca de 200 a 250 anos, e recebe um bônus de +150 pontos de Perícias.
5 pontos: o personagem já viveu cerca de 300 a 400 anos, e recebe um bônus de +200 pontos de Perícias. Um personagem com esta idade possui, pelo menos, um inimigo muito poderoso, que deve ser cuidadosamente criado pelo Mestre.

Vontade de Ferro

2 pontos: o Personagem tem uma inabalável perseverança e força de vontade. Por mais difícil que a situação se apresente, ele sempre tentará encontrar força para seguir adiante. Acrescente um bônus de +25% em qualquer Teste envolvendo Resistência mental (WILL).

Aprimoramentos Negativos

Alcoólatra

-1 ponto: o personagem é viciado em álcool, ou uma bebida especifica. Sempre que ele estiver próximo da bebida, o Mestre deve exigir um Teste de WILL caso ele queira evitá-la. Para um personagem bêbado, TODOS os Testes são Difíceis.

Alma Vendida

-2 pontos: em algum momento da vida miserável do seu personagem, ele teve a chance de mudá-la. O preço? Sua alma. Durante algum tempo o Personagem teve uma vida boa e usufruiu dos benefícios do acordo diabólico. Mas isso é passado, sua vida voltou a ser miserável e está ainda pior, pois agora chegou a hora dele cumpri sua parte no acordo. Aquele que comprou a alma do Personagem está cobrando o pagamento. Resta ao Personagem correr para impedir que sua alma seja levada.

Alucinado

-2 pontos: o personagem sofre constantes alucinações, tendo um visão distorcida da realidade. Nem tudo que seu Personagem vê está mesmo ali, e nem tudo que está ali ele vê. O Mestre deve exigir constantes Testes de INT (e não de PER) para discernir a realidade das alucinações. Podem ser visões, sons misteriosos ou vultos que atraem sua atenção e o fazem esquecer do resto à sua volta.

Amnésia

-1 ponto: o Personagem esquece facilmente as coisas, desde fatos recentes até sua própria identidade. Para se recordar de fatos passados, faça um Teste de INT (Fácil para fatos dos últimos dias, Normal para ocorrências das últimas semanas, e Difícil sobre meses ou anos atrás).

Assassino Serial

Por algum motivo que só seu Personagem conhece, ele mata pessoas. Pode fazer isso de forma cuidadosa e fria, ou em grandes ataques de sanguinolência.

-2 pontos: já matou algumas pessoas, e tem algum tipo de marca registrada, ligada ao tipo de vitima (apenas crianças, ruivas, estrangeiros, pessoas religiosas), ou método de execução. Isso o colocou o personagem na lista de caça das autoridades, e dos caçadores de recompensas.
-3 pontos: igual ao anterior, mas ele já fez varias vitimas, e tomou gosto pelo sangue. Tanto que quando está próximo a uma possível vitima, deve fazer um Teste de WILL para resistir à oportunidade.

Assombrado

-1 ponto: por algum motivo desconhecido, as pessoas que o personagem conheceu e matou, retornam como espíritos para assombrá-lo. Podem ficar rondando-o e, em alguns casos, conversar com ele. Alguns espíritos apresentam formas assustadoras, decompondo-se lentamente, noite após noite, na presença do Personagem. Muitos fazem perguntas como: ‘’Porque você me matou?’’ ou ‘’Porque me deixou que eu morresse?’’.

Azarado

-1 ponto: em dado momento durante a seção de jogo, o Mestre declara que seu personagem teve uma falha critica em um Teste. De preferência , isso vai ocorrer na pior situação possível (arma quebrar diante do inimigo, esquecer os materiais para o ritual, saltar sobre o penhasco, etc).

Canibal

-3 pontos: por alguma razão, o Personagem aprecia uma iguaria mundana: a carne humana. Ele já matou várias vezes para satisfazer seu paladar, o que faz com que ele tenha que ocultar seus crimes das autoridades. O antropófago em questão deve fazer uma Teste de WILL para resistir à oportunidade de matar para fazer um lanchinho.

Cleptomaníaco

-2 pontos: seu personagem PRECISA roubar alguma coisa de todos os lugares que visita. Pode ser algum tipo específico de objeto, coisas aleatórias, e até mesmo objetos de muito valor. Muitas vezes a cleptomania funciona de maneira inconsciente – o personagem não se lembra de ter roubado o objeto.

Deficiente Físico

-1 ponto: você possui uma deficiência pequena, como ser cego de um olho, não ter uma mão, ser quase surdo ou ter uma aparência robótica. Todos os Testes Fáceis de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Normais, e os Normais considerados Difíceis.
-2 pontos: sua deficiência é um pouco mais grave, podendo ser completamente cego, não ter um braço, ser surdo ou não sentir cheiros. Todos os Testes de Atributos relacionados à sua deficiência são considerados Difíceis.
-3 pontos: sua deficiência é grave e prejudica muito sua vida. Você pode ser um paraplégico, ser surdo/mudo ou não ter ambos os braços. Você não pode realizar certas proezas relacionadas à sua deficiência, como andar, escutar ou falar.

Dupla Penalidade

-3 pontos: o Personagem possui duas ou mais personalidades diferentes habitando o mesmo corpo. Podem ser pessoas violentas, calmas, covardes, mentirosas, com afinidade ou ódio a alguma coisa. São personalidades totalmente diferentes, com suas próprias lembranças e consciência. A mudança de uma personalidade para outra não é controlada pelo jogador e sim pelo Mestre.

Esquizofrênico

-2 pontos: o personagem vive em um mundo só seu. Pode ser perseguido por ''eles'', ser o único que sabe a verdade, ter delírios de grandeza, achar que é uma figura histórica reencarnada. Costuma ter idéias absurdas, e acreditar nelas como se fossem verdadeiras (pois para ele são).

Escravo Branco

-3 pontos: Apesar de ter nascido branco, algum fato fez o personagem se tornar escravo secreto de alguém poderoso, socialmente o personagem é considerado livre, mas dentro da fazenda/casa ele é prisioneiro, e sua tentativa de fuga/rebeldia será severamente punida pelos jagunços do coronel.

Escravo Fugitivo

-1 ponto: Seu personagem nasceu/era escravo, fugiu e conquistou a liberdade, contudo seu senhor relatou a fuga às autoridades coloniais e agora, seu personagem é perseguido por onde passar até seu dono recuperar a posse, para reicorpóra-lo ao trabalho ou mata-lo como exemplo para que outros não repitam sua façanha.

Ferro Frio

-2 pontos: o ferro frio se opõe às coisas mágicas, seu personagem é altamente vulnerável ao toque do ferro frio, é uma espécie de ''alergia mágica''. Basta um toque para que uma vermelhidão intensa apareça em sua pele. Exposição prolongada causas dores intensas. Desnecessário dizer que usar armas ou armaduras metálicas é um problema.

Fobia

-1 ponto: você teme algo (lugares fechados ou altos, aranhas, espinhos, mortos, cobras, fogo, demônios), e quando se vê próximo ao objeto de seu temor, deve fazer um Teste de WILL. Caso falhe, todos os Testes seguintes que forem Fáceis passam a serem Normais, os Normais passam a serem Difíceis e os Difíceis serão considerados falhas automáticas. No caso de uma falha critica, você simplesmente entra em desespero e foge imediatamente.
-2 pontos: idêntico ao anterior, mas aqui você sente um pavor indescritível por algo, e caso se depare com a causa deste medo irracional, deverá fazer um Teste de WILL. Em caso de uma falha, o personagem foge em pânico. Se for uma falha critica, ele fica paralisado e impedido de realizar qualquer ação por 3d6 rodadas.

Inimigo

-1 ponto cada: o personagem representa perigo para alguém, ou alguém o quer morto por algum motivo. Seu inimigo sempre será bem mais forte que você, e caso o vença, ele será substituído por outro ainda mais forte. O Mestre deve criar os inimigos e utilizálos como NPCs durante as aventuras.

Lobisomem

-3 pontos: Seu personagem foi vítima de uma maldição ou nasceu como sétimo filho homem de uma família de 6 mulheres. Toda noite de lua cheia deve cumprir sua sina de caminhar até a primeira encruzilhada onde se tornará uma fera insana e louca por sangue que matará todos que encontrar e invadirá as casas para comer fezes de galinha e crianças recém nascidas.

Fera/lobisomem/Muarí

COM [4D+6] FR [4D+6] DEX [2D]
AGI[4D+6]
INT [2D] WILL [2D+6] CAR [1] PER [4D+6]
#Ataques [3], IP 3, Pvs 30 a 40

Garras (x2)	75/75	dano 1d6+Bônus
Mordida	70/20	dano 1d10

Maldição

O personagem foi alvo de uma maldição em algum momento de seu passado, e continua a carregar esse fardo consigo até o presente. A natureza da maldição deve ser explicada no background do personagem, bem como a descrição de como ela afeta a sua vida e dos outros que estão à sua volta.

-1 pontos: um pequeno infortúnio atrapalhada a vida do personagem em alguns momentos (morder a língua quando falar uma certa palavra, um ferimento que nunca cicatriza ou mesmo perder o cabelo), mas de maneira nenhuma lhe inflige algum problema aos seus companheiros.
-2 pontos: uma maldição afeta constantemente a vida do personagem (sua imagem não reflete em espelhos, chagas cobrem seu corpo sempre que entra em contato com animais, todos à sua volta ficam mudos quando ele está inconsciente) e costuma prejudicar também aos seus aliados.
-3 pontos: o Personagem recebeu uma punição severa, talvez até de causa divina, cujos efeitos, ao se manifestarem são devastadores (uma chuva torrencial acompanha o personagem por onde quer que ele vá, quando o personagem gritar em voz muita alta alguém sofre um infarto, todo ouro que ele toca se transforma em poeira, etc).

Mania de Perseguição

-1 ponto: o Personagem é extremamente paranóico, acreditando fervorosamente que "eles" estão atrás dele, que está sempre sendo vigiado ou perseguido onde quer que ele vá. O Personagem sempre irá desconfiar de todos, por mais amigos que sejam.

-2 pontos: igual ao anterior, mas nesse caso ele realmente está sendo perseguido por alguém (embora não tenha certeza absoluta disso). Pode ser algum espírito, demônio, caçadores ou uma outra entidade que está no seu encalço e ele teme se encontrar com ela.

Maníaco Depressivo

-2 pontos: o personagem sofre mudanças drásticas de humor, indo do entusiasmo flamejante ao desejo de morrer e vice-versa. Já tentou o suicídio uma ou duas vezes. Preocupa-se com facilidade e constantemente pondera sobre a vida e a morte, tendendo mais para a morte.

Mentiroso Compulsivo

-2 pontos: dizem que o pior mentiroso é aquele que acredita nas próprias mentiras. E o personagem é um deles. Ele mente por prazer e compulsão. Acredita no que diz, e pensa estar enganando a todos o tempo todo. Não consegue dizer meia dúzia de frases sem introduzir nelas uma mentira descarada.

Pacifista

Existe algum forte motivo, que deve ser explicado no background do personagem que o leva a evitar as situações de combate. Pode ser algum fator cultural, religioso ou ético.

-2 pontos: o personagem só irá lutar se for a última saída, preferindo sempre encontrar um meio de fugir ou contornar a situação.
-3 pontos: o personagem jamais luta. Pode defender-se dos golpes dos oponentes, mas em hipótese alguma irá atacar.

Perda Terrível

-1 ponto: o personagem perdeu alguém que amava muito, como seus pais, um cônjuge, um filho ou mesmo toda a família Ele presenciou sua morte, ou foi o primeiro a encontrar seus corpos. Isso despedaçou sua sanidade, deixando seqüelas profundas até hoje. Quando a pessoa perdida e mencionada, o personagem deve fazer um Teste de WILL para não ficar catatônico por 3d6 rodadas.

Perversão Sexual

O personagem sofre de sérios distúrbios mentais, que o levam a fazer sexo de maneira não convencional.

-1 ponto: fantasias inofensivas, vestir roupas do sexo oposto ou fazer sexo em locais públicos.
-2 pontos: sadomasoquismo, sexo com animais.
-3 pontos: as perversões mais grotescas e bizarras, consideradas criminosas. Incluem estupro seguido ou não de morte, sexo com crianças, sexo com cadáveres, tortura e tudo o que a sua imaginação doentia permitir.

Poltergeist

-2 pontos: um poltergeist é um espírito que se manifesta causando dano físico a pessoas e objetos, existindo um ou mais rondando o personagem. Coisas inexplicáveis acontecem quando ele está por perto. Vasos estouram, copos se movimentam, ampulhetas e relógios funcionam ao contrario, portas fecham sozinhas. A intensidade e força dos efeitos podem variar, dependendo do local.

Preconceito

-2 pontos: Seu personagem vê sua raça, posição social, religião, sexo, como superiores a todos, evitando a todo custo dar ouvidos à "ralé", só aceitará uma opinião ou se envolverá com pessoas "inferiores" depois de passar por um teste de Will e mesmo assim agirá com desconfiança.

Promessa

-1 ponto, -2 para possuidores de "Pontos de Fé" : Seu personagem é um beato, ou uma carola, mantém uma crença contratual com os santos na qual eles o ajudarão caso ele se sacrifique em algo, para tanto o personagem passa o tempo todo fazendo promessas, e caso elas ocorram tem de pagar sua dívida para fazer uma nova. O saldo do personagem com as contas celestes estão sempre no vermelho. O personagem ganha de 1 a 4 ponto de fé por promessa (de acordo com o julgamento do mestre)recuperado-os quando ele a cumpre. Exemplos de promessa são: viajar a Roma ou Santiago de Compostela (4 pontos),dar comida aos pobres por um mês, se autoflagelar todo dia por duas semanas, rezar uma novena, deixar de comer até o anoitecer por 1 mês, não comer algo específico por um mês, ficar sem fazer sexo por 1 mês (3 pontos), Dar dinheiro a uma igreja, carregar uma cruz por quilômetros, converter um selvagem (2 pontos), rezar 3 "Ave Marias" e 2 "Pai Nossos", rezar o "Creio em Deus pai" todo dia ao meio dia por 1 semana, ajoelhar em milho por 5 dias enquanto reza 1 "Ave Maria" e 1 "Pai Nosso" (1 ponto). Se o personagem já possui o aprimoramento "pontos de fé" só poderá utilizar estes pontos de fé mediante uma promessa, e recupera-los na mesma proporção da promessa.

Sangramento

-2 pontos: o corpo do personagem apresenta uma estranha "alergia" à magia. Quando entra em contato com qualquer manifestação mística, o Personagem começa a sangrar pela boca e/ou pelo nariz. Se o
efeito for muito forte, ou repetir-se muitas vezes, isto pode gerar danos.

Segredo

- 2 pontos: O personagem oculta um segredo que se revelado pode ameaçar a posição social ou a própria sobrevivência do personagem. Ex. Mantém práticas judaicas ou islâmicas em segredo, cultua divindades pagãs, matou alguém importante, é um homossexual, um ladrão, um fugitivo, etc.
-3 pontos: Igual ao descrito anteriormente, mas com a diferença de que algum inimigo do personagem conhece seu segredo e pode usa-lo para chantagear o personagem.

Supersticioso

-1 ponto: acredita em todo tipo de superstição. Carrega trevos-de-quatro-folhas, pés-de-coelho e outros talismãs. Caso passe por baixo de escadas, quebre um espelho ou coisa parecida, o Personagem deverá fazer um Teste de INT e, em caso de falha, receberá o Aprimoramento Azarado por 3d10 dias. Em caso de falha crítica, o Aprimoramento será permanente (a não ser que haja muita terapia).

Toque Letal

-2 pontos: o mero toque dos dedos do personagem destrói pequenas ervas e mata pequenos mamíferos. Plantas e outros vegetais apodrecem se o personagem ficar perto deles por muito tempo.

Traumatizado

-2 pontos: este personagem sofreu um severo trauma durante a infância, algo que nenhuma criança, nem a maioria dos adultos, está preparada para enfrentar (foi testemunha de um crime hediondo, ou foi molestada sexualmente). Qualquer menção aos fatos que traumatizaram o Personagem o obrigam a fazer um Teste de WILL. Se falhar, todos os seus Testes se tornam Difíceis pêlos próximos 3d6 turnos.

Viciado em Drogas

-1 ponto: o personagem é dependente ou viciado por algum tipo de substância química (Ópio, Marijuana,etc), o que faz com que ele deseje consumir freqüentemente algum tipo de droga. Sempre o Personagem permanecer mais de 6 horas privado do vício, ele deve fazer um Teste Difícil de WILL para resistir à vontade de consumi-lo novamente. Para um personagem sobre os efeitos das drogas, todos os Testes são considerados Difíceis.

Viciado em Jogos

-1 ponto: seu personagem perde muito dinheiro em jogos de azar. Para resistir à chance de apostar faça um Teste Difícil de WILL.

Vítima de Preconceito

-3 pontos: Seu personagem é vítima de preconceito racial, religioso, sexual, ou é visto como um doente, etc. todas as jogadas envolvendo carisma se tornam difíceis para pessoas fora de seu meio.

Vulnerabilidade à Crenças Populares

A magia traz conseqüências para o personagem devido à suas crenças em crendices populares. O personagem se vê como representante das forças do mal e é afetado por rituais simples de proteção, alem do fato de sua magia se voltar contra ele próprio com efeitos desagradáveis.

1 ponto: O leite coalha na presença do personagem, o pão não cresce, um odor leve de enxofre segue seu rastro.
2 pontos: Os cães rosnam na presença do personagem, os cavalos transpiram, o personagem precisa ser convidado para entrar em uma casa, as flores morrem quando o personagem olha para elas, símbolos religiosos o distraem ou causam repulsa (teste de will para conseguir olhar), sínos de igreja quebram sua concentração, um vento gelado sopra por onde ele passa.
3 pontos: O personagem é afetado por sinais de proteção ou preces, não consegue passar por uma linha de sal ou uma entrada sagrada, sua sombra move-se por vontade própria, não apresenta reflexos em espelho, uma pessoa pode feri-lo jogando sal em seu rosto, pregando suas pegadas ou queimando uma mecha de seu cabelo(1d6 de dano), o que ela pode saber com a perícia " Mitos e Lendas".

Equipamento

O último fator de grande importância para a caracterização dos personagens são suas posses. Diz-se que a riqueza é por si mesma um grande poder. Em Santa Cruz, isto é particularmente correto. Dinheiro é poder, são empregados, posses, equipamentos e armas.

Este, portanto, é um capítulo que sempre será usado, pois quanto maiores os desafios enfrentados, melhores devem ser os recursos e materiais utilizados pelos personagens. As únicas limitações de um personagem para adquirir qualquer item deste capítulo são o dinheiro e a disponibilidade do item no local aonde se encontra o personagem.

Em Santa Cruz, o dinheiro circulante é composto pelos Réis e suas unidades monetárias como a Pataca, o conto e o Tostão.

Medida Monetária	Preço (Réis)
Dinheiro Português	
Vintém	20
Tostão	100
Pataca	320
Cruzado	400
Conto	1.000.000
Dinheiro Espanhol	
Ducado	1.800
Real	180
Meravedí	12

Ocasionalmente podendo surgir alguma negociação com a moeda espanhola o Real de prata e o Ducado de ouro. Para Facilitar a consulta os preços deste capítulo serão apresentados em Réis.

Roupas

O Personagem pode querer trajar indumentárias diferentes para diferentes ocasiões. Além disso, certos tipos de roupas podem ser vitais em climas muito frios ou muito quentes. Assuma que seu personagem recém criado possui uma muda de roupas.

Roupas	Preço (Réis)
Botas	1.000
Chapéu	400
Cinturão de Couro	300
Luvas de Couro	250
Manto com capuz	700
Roupa de algodão Cru	300
Roupa de algodão Trabalhada	500
Roupa de luxo masculina	8.500
Roupa de luxo Feminina	20.000
Roupas Simples	320 a 400
Tecido (por metro)	
• Baeta	300
• Perpetuana/Tafetá	640
• Bacaxim	160
• Linho	620

Comida e bebida

Deixar de fazer refeições durante um único dia irá enfraquecê-lo. O Personagem perderá um Ponto de Vida por dia que não se alimentar. Quanto à água e outros líquidos, uma pessoa necessita de 2 litros de água por dia - três em climas quentes e desertos. Se beber menos água que o necessário (menos de um litro em climas normais) o Personagem perderá 2 Pontos de Vida por dia. Esse dano provocado por fome e sede só pode ser recuperado com água e comida.

Personagens que ingerirem uma quantidade de bebida muito grande (a critério do Mestre, levando em conta o peso do personagem e o teor alcoólico da bebida) podem vir a ficar embriagados. Um Personagem alcoolizado fará todos os seus Testes de Atributos ou Perícias como se fossem difíceis durante 2d6 horas, seguido de uma ressaca que durará o dobro de horas, com redutor de -5% nas mesmas ocasiões de Testes. Além disso, personagens embriagados têm oscilações súbita s de humor (da cordialidade à hostilidade extrema) e podem vir a atacar seus amigos, falar demais ou cometer outros erros do gênero.

Comida e Bebida	Quantidade	Custo(Réis)
Aguardente	Garrafa	10
Carne de Porco	Arroba	640
Farinha de Trigo	20Kg	240
Ração p/Viagem	5 dias	50
Refeição simples	Prato	100
Refeição completa	Prato	200
Vinho (Barato)	Caneca	20
Vinho (Boa qualidade)	Caneca	50

Transportes

São considerados transportes todos os tipos de engenho para facilitar a locomoção (por terra ou mar). Pequenos transportes como carroças, canoas, etc., são fáceis de se adquirir. Transportes maiores, como Caravelas, são mais difíceis de encontrar à venda, ou só se compram por encomenda. Geralmente o aluguel de um veículo corresponde a 5% de seu valor de mercado por semana, sem um condutor ou tripulação.

Transporte	Custo(Réis)
Barco a Remo	2.500
Boi	30.000
Canoa	1.500
Caravela 60 m.o.	210.000
Carro de boi	20.000
Carroça/Charrete	30.000
Cavalo	40.000
Cavalo de Tração	50.000
Mula	20.000

Equipamentos

Às vezes, o equipamento que os personagens carregam pode ser a variante entre uma aventura bem sucedida ou um fracasso total. Quando os personagens não puderem fabricar seus próprios equipamentos, eles poderão comprá-los em lojas e feiras encontradas em cidades ou grandes vilas. A maior parte desse equipamento é muito básica e pode ser útil independente do Perfil ou das Perícias. Com exceção de alguns poucos, os itens mostrados na tabela são facilmente encontrados em qualquer lugar.

Equipamentos	Custo(Réis)
Corda – 10m (suporta 150 kg)	200
Corda Grossa – 10m (400 Kg)	500
Enxada	400
Ferramentas de Garimpo	500
Gancho	800
Gazuas (para abri fechaduras)	500
Martelo	500
Pá	300
Pé de Cabra	150
Picadeira	500
Aljava	200
Cão de Caça	1.000
Flauta	500
Manta de Lã grossa	600
Mochila	200
Odre individual (0,6 litros)	50
Odre Pequeno(5 litros)	150
Odre Grande(25 litros)	250
Papel(50 folhas)	128
Pederneira	50
Rede de dormir	400
Rede de Pesca	600
Sacola (para 5 Kg)	50
Símbolo sagrado	450
Tocha	150
Viola	2.000
Maleta Médica	450
Remédios e Ervas	200

Serviços

Serviços fazem parte da vida do personagem, desde a estalagem que se paga uma noite, aos empregados que o acompanham.

Serviço	Custo(Réis)
Aluguel de Casa Grande	8.000
Estábulo (diária)	60
Hospedagem (diária)	100
Carregadores	300
Guias	500
Serviços especiais (guarda-costas, guerreiros,caçadores, assassinos,etc)	1.000 a 3.000

Armas

As armas são importantes para aventureiros combativos, e essas ajudam a determinar a capacidade de enfrentar diferentes situações de combate. Os aventureiros provavelmente desejarão possuir uma arma de ataque corpo-a-corpo e uma de ataque à distância. Caso não possa comprar ambas, terá de decidir qual será mais importante. Na tabela seguinte, as seguintes informações são fornecidas:

• Nome: o nome mais conhecido da arma.

• Preço: o custo da arma, em Réis.

• Dano: a quantidade de dano causada pela arma. Às armas com um asterisco [*] não é somado o bônus de Força do personagem ao calcular o dano. A todas as outras, sim.

• Penalidade na Iniciativa: Armas muito pesadas são mais difíceis de serem empunhadas depois de um golpe bem sucedido. A menos que o Personagem tenha preparado sua arma com antecedência, esta penalidade à aplicada à sua iniciativa. No meio de um combate, um Personagem pode ficar com iniciativa negativa e perder sua ação durante uma ou duas rodadas: isso significa que está preparando sua arma para o próximo ataque. arcos têm dois valores de penalidade: o primeiro é aplicado a cada vez que o arqueiro precisar rearmar seu arco (podendo perder um ou dois turnos fazendo isso); o segundo (depois da barra) é aplicado quando o arqueiro atira com a flecha já posicionada (se ficar pelo menos uma rodada mirando, a penalidade some).

• Alcance: aplicado apenas a armas de ataque a distância ou armas que podem ser arremessadas (mais detalhes no capítulo Regras de Testes e Combate).

* Tempo de Recarga: O tempo necessário para recarregar a arma antes de fazer outro ataque.

Arma	Dano	Penalidade	Alcance	Recarga	Custo(Réis)
Adaga /Punhal	1d4/1d3	-2	8 metros	-	1.500
Açoite (chicote)	1d6	-3	-	-	1.000
Arco	1d6	-10	150 metros	-	1.500
Arquebuz	2d6	-20	150 metros	2 rodadas	10.000
Azagaia	1d6+1	-3	20 metros	-	1.500
Boleadeira	-	-8	30 metros	-	1.500
Canhonete	6d6+6	-20	500 metros	5 rodadas*	50.000
Carabina	1d10	-20	150 metros	1 rodada	15.000
Chicote	1d6+1	-14	3 metros	-	1.000
Escopeta	3d6-2	-20	150 metros	1 rodadas	15.000
Espada	1d6+2	-6	-	-	2.500
Faca	1d3	-2	10 metros	-	1.000
Facão	1d6+1	-6	-	-	2.000
Garrucha	1d6+1	-20	60 metros	1 rodada	5.000
Lança	1d8+1	-4	10 metros	-	2.000
Machado	1d8+1	-4	-	-	2.500
Mosquete	3d6	-20	200 metros	2 rodadas	20.000
Pistola	1d10+3	-20	90 metros	1 rodadas	10.000
Porrete	1d4	-3	-	-	500
Rede	-	-8	-	-	1.000
Tacape	1d6+1	-4	-	-	1.000
Zarabatana	Veneno	-10	50 metros	-	1.000

*** com 3 pessoas**

Armaduras e escudos

A maioria dos personagens irá querer usar uma armadura, principalmente aqueles mais combativos. As armaduras protegem os personagens, mas também podem deixá-los mais lentos. As seguintes informações são fornecidas para cada tipo de armadura na tabela:

• Nome: o nome mais conhecido da armadura.

• Preço: o custo da armadura, em Moedas de Cobre.

• IP: o Índice de Proteção que o equipamento oferece (mais informações sobre IP no capítulo de Regras de Testes e Combate)

• Penalidade: As armaduras, por mais leves e confortáveis que sejam, ainda restringem muito o movimento do Personagem. Esta coluna indica as penalidades alocadas à DEX/ AGI do Personagem. Esta penalidade se acumula com as penalidades de carga.

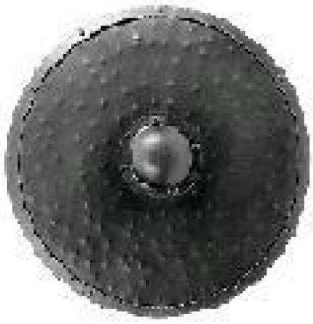
Coisas a considerar:

- O tempo necessário para vestir uma armadura é igual ao IP do equipamento, em minutos.

- As mesmas regras descritas para armaduras valem para escudos.

- Um Personagem amarra seu escudo no antebraço e o empunha com sua mão inábil.

- Pode-se atacar um oponente usando um escudo. O dano causado é igual a 1d3+IP, mas os ataques são feitos como se fossem difíceis.



Armadura	IP	Penalidade	Custo(Réis)
Laudel	1	0	1.000
Colete de Couro Leve	3	-3	2.000
Colete de Couro rígido	4	-4	3.000
Colete de Metal	8	-8	19.000
Escudo	+3	-3	2.500
Braçadeira (Par)	+1	0	1.000
Capacete de Metal	8*	0	9.000

* Apenas na Cabeça

Escravos

Escravos são homens e mulheres que pertencem a quem os comprou, que podem ser utilizados como seu dono desejar. O dono do escravo se compromete a vestir e alimentar seu escravo, para a própria sobrevivência do mesmo.

Escravo	Custo(Réis)
Criança indígena	De 3.000 a 5.000
Criança Negra	De 10.000 a 20.000
Jovem Indígena	De 5.000 a 10.000
Jovem Negro	De 20.000 a 30.000
Índio adulto	De 10.000 a 15.000
Negro Adulto	De 20.000 a 40.000

Unidades de Peso

As unidades de peso descritas aqui dizem respeito às mais comuns no Séc. XVII

Medida de Peso	Equivalente em Gramas
Onça	28g
Libra (16 onças)	453
Arroba (15 Kg ou 32 Lb)	1.500

Pedras e Metais Preciosos

Durante as aventuras os personagem encontrarão metais, pedras preciosas e jóias, que poderão vender, convertendo em dinheiro. Segue aqui uma relação de preços para o comércio de pedras e metais preciosos.

Pedra/Metal/Jóia	Custo(Réis)
1 onça de prata	2.500
1 libra de prata	40.000
1 onça de ouro	3.500
1 libra de ouro	56.000
1 onça de pedras semi-preciosas	1.000
1 onça de pedras preciosas	1.500
1 onça de esmeraldas brutas	2.000
1 onça de diamantes brutos	3.000
1 esmeralda lapidada	3.000 a 5.000
1 diamante lapidado	5.000 a 10.000
1 jóia de prata	1.500 a 8.000
1 jóia de ouro	2.000 a 15.000

Munição

Durante os combates e tiroteios, as balas acabam, a aljava de flechas fica Vazia e faltam dardos para a zarabatana. O que Fazer? Ao lado apresentamos o preço para recarregar o arsenal.

Munição	Custo(Réis)
Dardos(unidade)	05
Flechas(unidade)	10
Pólvora/Balas e chumbo (10 disparos)	500

O Comércio em Santa Cruz

O comércio em Santa Cruz é feito basicamente de duas formas: Em centros comerciais (cidades) e através de mercadores ambulantes. O comércio nas cidades é normalmente mais variado e com um preço mais equilibrado, devido à concorrência. Só nos grandes centros (grandes cidades e portos) é que se encontram itens raros e caros, bem como mão-de-obra especializada (artesãos, armeiros, mestres-de-obras, navegadores, etc.).

Os mercadores ambulantes são a única forma de comércio nos locais distantes dos grandes centros, pois nas pequenas cidades e vilarejos pouco comércio há. O jogador deverá lembrar-se que uma boa barganha pode ser obtida, caso o personagem tenha a perícia Barganha.

Variação de Preços - A Lei da Oferta e Procura

Comprar uma refeição na cidade é algo normalmente fácil e barato. Comprar a mesma refeição no mesmo local após três meses de cerco passa a ser uma aventura por um produto caríssimo. Do mesmo modo, contratar um navegador para viajar para um local conhecido é mais fácil e barato do que contratá-lo para explorar terras desconhecidas.

O moral disto tudo é que a Lei da Oferta e da Procura determina o preço de qualquer produto, devendo sempre ser levada em consideração. O Mestre do Jogo deverá determinar qual das situações abaixo se aplica ao momento:

Normal: é a situação comum; não há secas, guerras, epidemias, etc. que aumentem os preços dos produtos. Os preços dados neste capítulo são usados normalmente.

Difícil: existem dificuldades para se obter o produto; uma guerra entre países vizinhos, situação anormal, mas não necessariamente perigosa (viajar para regiões desconhecidas), etc. O Mestre do Jogo pode exigir que um personagem tente rolar um teste de Manipulação (Manha) ou Negociação (Barganha), Difícil, para obter o produto (alternativamente, o Mestre pode exigir que o jogador interprete a busca feita pelo personagem). Mesmo que o produto seja encontrado, ele custará o dobro do preço listado. Obviamente, isto se aplica

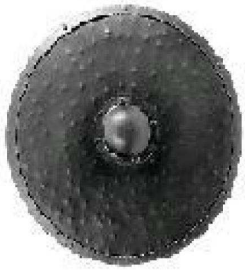
apenas a produtos que sejam afetados pela crise. Um produto oriundo dos países que estão em guerra é um bom exemplo.

Absurda: a situação é terrível. Isto se aplica a procura de produto s em meio a uma guerra, cerco ou outra situação obviamente muito perigosa, corno exigir que um teste de Manipulação (Manha) ou Negociação (Barganha), Muito Difícil (só passa com um acerto crítico), seja necessário para viajar por uma região cheia de índios hostis. Pouquíssimas pessoas terão o produto procurado e mesmo essas pessoas não desejarão vender estes produtos. Um Comércio Absurdo (ou a interpretação da situação) é necessário somente para encontrar o produto. Mesmo então, o Mestre pode

convencer quem possui o produto a vendê-lo. Por fim, o produto custará o quíntuplo do preço listado na tabela.

Armas Armaduras

Armaduras



Escudo

Colete de Tecido

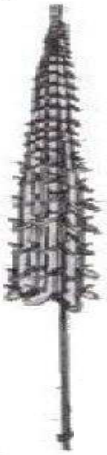
Colete de Metal

Colete de Couro rígido

Colete de couro leve

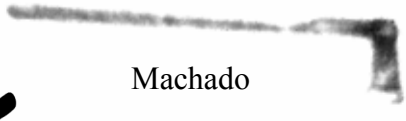
Laudel

Chicote

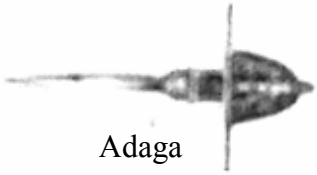


Capacete de Metal

Zarabatana/Dardo



Machado

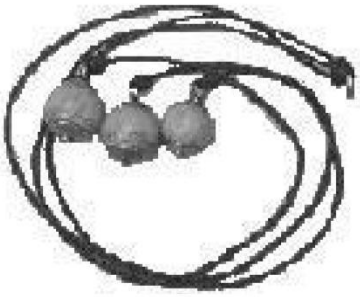


Adaga

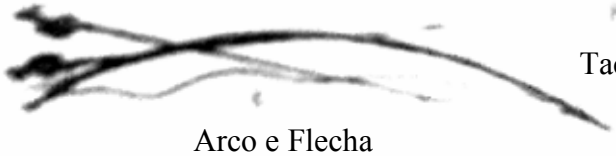
Tacape

Lança

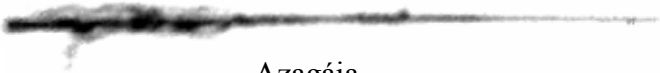
Boleadeira



Chapéu



Arco e Flecha

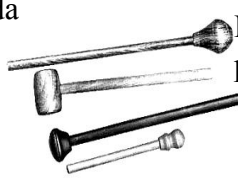


Azagáia

Facas

Facão

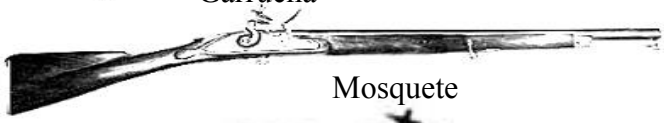
Espada



Martelos socadores para munição

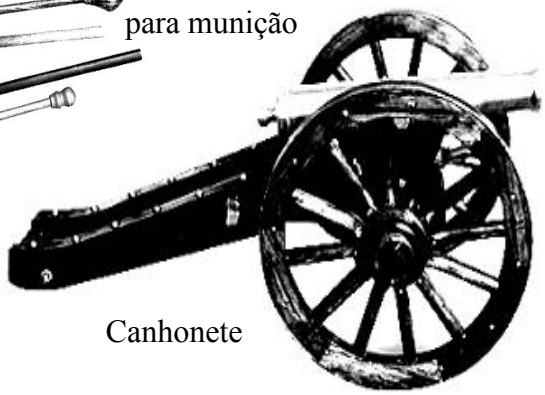
Garrucha

Pistola



Mosquete

Escopeta



Canhonete

Arquebuz

Munição/Chifre de pólvora

O Branco

Ibérico, Francês ou Britânico o homem branco vê o novo continente como a terra das oportunidades, como um mundo a conquistar o que será refletido entre seus perfis. contudo, mesmo entre os conquistadores há os que são subalternernos, os párias, os perseguidos. Os Perfis apresentados abaixo não devem ser seguidos como tábuas de lei, são apenas idéias para a criação de personagens em **Santa Cruz**. Podem ser fundidos entre si e outros perfis podem ser criados. As habilidades e aprimoramentos sugeridos são apenas sugerido, não sendo obrigatório que o personagem construído sobre o perfil tenha TODOS os aprimoramentos e perícias sugeridos e podendo comprar outros Não sugeridos.

Perfis

O Alquimista/Hermetista

Estudiosos da Antiga Ciência e perseguidos (tanto quanto procurados) nas cortes européias, pela busca do elixir da longa vida e a pedra filosofal, vários alquimistas migraram para o continente americano, montando laboratórios secretos e escondendo-se das autoridades locais. Um alquimista será sempre alguem misterioso e de poucos amigos. Alguns deles migraram em busca da lendária fonte da juventude e o eldorado, por considerar que nos dois mitos estaria o segredo da antiga ciência.

Perícias Sugeridas: Artes [Desenho e Pintura], Ciências (Naturais), Ciência/Filosofia, Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Etiqueta [Nobreza], Heráldica, História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea] Idiomas[Grego, Hebráico, Latim, Árabe], Ler e Escrever, Métodos divinatórios[Astrologia, Tarot], Ocultismo [Alquimia/Hermetismo], Venefício[Alquimia/Química]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social, Poderes Mágicos
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Artesão

Artesão é o mestre de um ofício, um sapateiro, alfaiate, ferreiro, ouvires, etc. São mau vistos na sociedade colonial posto que o trabalho é visto como "coisa de escravo" e perseguidos pelos governo colonial que tende a proibir determinados ofícios (como o de ferreiros) visando a venda de mercadorias da metrópole. Contudo principalmente em cidades mais afastadas da capital o ofício de artesão é de suma importância e extremamente procurado pela população local.

Perícias Sugeridas: Artes [Desenho e Pintura, Escultura], Artesanato[Qualquer Subgrupo], Artífice [Qualquer subgrupo], Avaliação de Objetos, Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Etiqueta [Comercial], Fabricar Armas, Manipulação [Empatia, Lábia], Negociação [Barganha], Ouviaria.

Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Índios, Negros, Mestiços

O Bandeirante/O paulista

Bandeirante ou Paulista é um aventureiro que adentra os sertões de Santa Cruz em busca de

riquezas, desde de índios que serão vendidos como escravos, a minas de ouro e ervas medicinais. São guerreiros trinados e normalmente descendentes de famílias aristocratas falidas.

Perícias Sugeridas: Animais [Montar, Animais, Pacificar animais**],**Armas Brancas [Espada/Facão], Armas de fogo e de longo alcance [Arco e Flecha, Besta, qualquer arma de fogo] , Caça e pesca, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Indígena], Escudo, Esquiva, Garinpo/Mineração, Idiomas [Tupi/Guarani], Navegação Terrestre, Sobrevivência [Qualquer Subgrupo].

Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Bandido

Desprovido de posses ou desejando enriquecer por meios ilegais, o bandido é aquele que sobrevive através das posses que toma de outras pessoas. Pode ser um assaltante de cidades, mas sempre estará mudando de lugar devido a perseguição das autoridades, normalmente ficam de tocaia nas rotas comerciais para assaltar viajantes.

Perícias Sugeridas: Armadilhas, Armas Brancas [Faca/Adaga, Punhal, Espada/Facão] Armas de Fogo e de longo alcance [Qualquer arma de fogo], Arremessar Facas, Avaliação de Objetos, Combate corporal [Briga], Disfarce, Esconder-se de Balas, Esquiva, Etiqueta [Mercado Negro, Submundo], Habilidades de ladrão [Escapismo], Manipulação [Intimidação].
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Qualquer

O Boticário

Boticário é o fabricante de remédios, o mestre das Ervas, ungüentos e emplastos, possuindo também o conhecimento para destilar venenos, é um perpétuo estudioso nos elementos que afetam o organismo humano, montando laboratórios e vivendo do comercio de seus elixires, emplastos, unguentos,etc.

Perícias Sugeridas: Ciências (Naturais), Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Etiqueta [Comercial], História Antiga, História Ibérica, Idiomas – Qualquer subgrupo, Ler e Escrever, Manipulação- Empatia, Manipulação- Lábia, Medicina- Ervas e Plantas Remédios, Venefício- Ervas e Plantas venenos, Venefício- Alquimia/Química, Venefício- Manuseio de Veneno
Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social
Outras Raças permitidas: Nenhuma

A Bruxa Pagã

Senhora das antigas artes matriarcais, conhecedora das ervas, médica e parteira, a bruxa detém o conhecimento para lidar com o coração humano e conhece os segredos que apenas a intuição de seu útero pode lhe dar. Contudo degredada da metrópole por perseguições religiosas deve menter suas práticas ocultas na colônia para sua própria sobrevivência. Pode ser desde a parteira eremita a mulher de algum senhor.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas- [Faca/Adaga, Punhal], Avaliação de Objetos, Conhecimetos culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Ibérica], Manipulação [Sedução], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Ocultismo [Bruxaria Pagã], Venefício [Ervas e Plantas venenos]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos
Outras Raças permitidas: Nenhuma

A Bruxa da Évora

Bruxas católicas que seguem os ensinamento e práticas desenvolvidas pela bruxa da Évora. Conhecem rituais de invocação, controle e exorcismo de demônios, assim como técnicas de controle mental.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Faca/Adaga, Punhal], Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Ibérica], História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Latim, Grego, Árabe, Castellano], Ler e Escrever, Manipulação [Sedução], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Métodos divinatórios [Cartomancia / baralho cigano, Tarot], Ocultismo [Bruxaria infernalista], Venefício [Ervas e Plantas venenos]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos, Sociedade Secreta
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Bruxo da Ordem de São Cipriano

Bruxos religiosos ligados ou não ao clero, pesquisadores da demonologia, cartomancia, astrologia e cabala. A ordem tem por objetivo proteger a terra das forças demoníacas e espíritos inferiores que a ameaçam.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Faca/Adaga, Punhal], Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Ibérica], História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Latem, Grego, Árabe, Hebraico], Ler e Escrever, Métodos Divinatórios [Astrologia, Tarot], Ocultismo [Bruxaria infernalista], Venefício [Ervas e Plantas venenos]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos, Clero, sociedade Secreta
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Burocrata

Debaixo de papeis, códigos de leis, politicagem e conspirações, o burocrata é o agente da ordem, aquele que faz parte da administração colonial e a utiliza de acordo com os interesses que mais lhe interessam, pode ser integrante da cãmara municipal, do governo geral ou um representante do conselho ultramarino na colônia, juíses, vereadores e capitães fazem parte desta categoria.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Punhal, Espada/Facão], Armas de Fogo e de longo Alcance [Qualquer Arma de Fogo], Avaliação de Objetos, Ciência/Filosofia, Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica], Etiqueta [Diplomacia, Nobreza], Heráldica, História [História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano], Ler e Escrever, Manipulação [Lábia], Negociação-[Burocracia]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social, influência
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Cavaleiro da Ordem de Avis

Mebro da Ordem Templária ligada aos magos atlantes, que foi responsável pelo desenvolvimento das navegações na ânsia por encontrar atlântida, o Cavaleiro da ordem de Avis é encarregado pelo monopólio místico de Portugal sobre o novo mundo e pela conquista de relíquias e locais lendários- como o eldorado, a fonte da juventude ou as ruínas de atlantida- antes que caiam em outras mãos.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Espada/Facão], Armas de Fogo e de longo Alcance [qualquer Armas de fogo], Ciência/Filosofia, Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura Ibérica, Escudo, Esquiva, Etiqueta [Clero, Nobreza], Heráldica, História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Latim, Grego, Castellano, Francês, holandês, etc], Ler e Escrever, Manipulação [Liderança], Navegação Terrestre, Pesquisa/ Investigação
Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social, sociedade Secreta
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Corsário/Pirata

O corsário é um agente especial da coroa britânica/francesa/holandesa com a missão de romper o monopólio dos produtos coloniais imposto por Portugal e Espanha através de saques no ultramar. Pirata é um saqueador dos mares que não possuía a "carta de corso", ou seja não era autorizado por nenhum governo e, para tanto, praticavam a pirataria apenas para fins individuais. Piratas, corsários e Bucaneiros possuiam um centro de comércio no mar do caribe conhecido como Isla de la Tortuga.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Chicote, Faca/Adaga, Espada/Facão], Armas de Grande porte, Armas de Fogo e de Longo Alcance [Qualquer Armas de fogo, Besta], Artes [Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Caça e pesca, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Ibérica], Esconder-se de Balas, Esquiva, Etiqueta [Mercado Negro, Nobreza], Habilidades de Ladrão [Escapismo, Furtar, Manuseio de Fechaduras], Idiomas [Castellano, Ingês, Francês, Holandês], Jogos de Azar, Manipulação [Liderança], Manejo de Explosivos, Navegação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Negro, Mestiço

O Cristão Novo/ Financista

Judeu obrigado a se converter ao catolicismo, impedido de exercer suas antigas crenças, vigiado pela santa igreja, e sem poder exercer cargos públicos ou administrativos, assim como de receber donatarias, os Cristãos novos buscam uma nova vida no mundo novo vivendo do comércio e do empréstimo de dinheiro. Alguns, no entanto continuam a exercer em segredo as antigas artes de seu povo.

Perícias Sugeridas: Avaliação de Objetos, Ciência/Filosofia, Conhecimentos culturais [Rezas e simpatias, Cultura Ibérica], Etiqueta [Clero], Etiqueta [Comercial], História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Hebraico], Ler e Escrever, Métodos

divinatórios [Astrologia], Negociação [Barganha, Finanças], Ocultismo [Cabala], Teologia [Judaísmo]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Gaúcho

O Gaúcho é o conquistador do sul. Aquele que se aventurou para além das tordesilhas e expandiu o território até as terras castellanas. O vaqueiro dos pampas ou o grande fazendeiro.

Perícias Sugeridas: Animais [Lidar com o Gado, Montar animais], Veterinária], Armas Brancas [Boleadeira, Chicote, Espada/Facão, Lança/Azagaia], Armas de Fogo e de Longo Alcance [Qualquer armas de fogo], Artes [Instrumentos Musicais], Caça e pesca, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Esquiva, Etiqueta [Nobreza], Heráldica, História [História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, Tupi-Guaraní], Manipulação [Liderança]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Inquisidor

O Agente do tribunal do santo ofício que está na Terra de santa cruz com o objetivo de vencer os demônios e condenar seus servos (Bruxos, hereges, etc.), para investigar se os judeus convertidos abraçaram de fato a verdadeira crença. E expulgar qualquer ameaça de entrado dos mouros ou protestantes na nova e sacra terra de Roma.

Perícias Sugeridas: Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias, Cultura Ibérica] Etiqueta [Clero, Diplomacia], História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Latim, grego, hebraico, Castellano], Ler e Escrever, Manipulação [Tortura], Pesquisa/ Investigação, Teologia [Cristianismo, judaímo]
Aprimoramentos Sugeridos: Clero, Pontos de fé
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Jagunço

O jagunço é o capataz do senhor, seu capanga e o responsável por caçar escravos fugitivos, ou dar fim a "aquele cabra" que anda atrapalhando seus negócios, o braço de proteção dos grandes fazendeiros.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Chicote, Espada/Facão], Armas de Fogo e de longo alcance [Qualquer arma de fogo] , Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Mitos e lendas], Conduzir Carroças, Esquiva
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Jesuíta

O jesuíta é um missionário, uma alma caridosa que adentrou a grande missão de levar a palavra e o conforto divino a esta terra esquecida por Deus; montando e coordenando missões indígenas ou atuando como párocos em capelas das cidades e fazendas.

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Veterinária], Artes [Canto, Instrumentos Musicais], , Conhecimentos culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Etiqueta [Clero, Diplomacia], História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Latim, grego, hebraico, Castellano], Ler e Escrever, Manipulação [Empatia], Medicina [Ervas e Plantas Remédios, Medicina Cristã, Primeiros Socorros], Teologia [Cristianismo]
Aprimoramentos Sugeridos: Clero, Pontos de fé
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Ladrão

O ladrão é um mestre do subterfúgio, sorrateiro e ágil, é aquele que vive escondido, que caminha em silêncio que rouba com maestria sem que o vejam. Pode ser desde um batedor de carteiras a um ladrão de gado.

Perícias Sugeridas: Armadilhas, Armas Brancas [Faca/Adaga, Punhal], Arremessar Facas, Avaliação de Objetos, Camuflagem, Combate corporal [Briga], Conduzir Carroças, Disfarce, Escalada, Esquiva, Etiqueta [Mercado Negro, Submundo], Habilidades de Ladrão [Escapismo, Furtar Furtividade, Manuseio de Fechaduras, Subterfúgio]
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Qualquer

O Lavrador

O lavrador é o pequeno proprietário rural, ou o trabalhador livre do grande fazendeiro, tendo sua casa e sendo compadre do senhor. De qualquer forma poder ser um pequeno proprietário livre, que

produz apenas para sua subsistência, ou um empregado que deve favores ao patrão.

Perícias Sugeridas: Animais [Lidar com o Gado, Montar animais, Veterinária], Agricultura, Caça e pesca, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas], Conduzir Carroças, Esquiva.
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Qualquer

O Médico

Só, em meio a esta terra perdida. O médico deve lutar contra os preconceitos da nova medicina ou se adequar a ela. É o solitário doutor das cidades e na maioria das vezes uma das únicas esperanças dos pobres feridos e doentes desta terra pestilenta.

Perícias Sugeridas: Animais [Veterinária], Ciências (Naturais), Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Etiqueta [Comercial], História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, Francês, inglês, Holandês], Ler e Escrever, Medicina [Cirurgia, Dentes, Medicina moderna, Primeiros Socorros]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Mercador

O mercador é o homem de negócios, o grande comerciante. O eixo da sociedade mercantilista, aquele que compra açúcar, drogas do sertão, ouro, especiarias e as vende, é o intermediário entre a metrópole e a colônias.

Perícias Sugeridas: Avaliação de Objetos, Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Etiqueta [Comercial], História [História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, Inglês, Holandês, Francês], Ler e Escrever, Manipulação [Lábia], Negociação [Barganha]
Aprimoramentos Sugeridos:
Outras Raças permitidas:

A Prostituta

Marcada por estigmas sociais, a prostituta migra para o continente americano buscando vida nova, e que sabe até um casamento, longe dos que a conhecem. Contudo nem todas conseguem seu posto de Sinhá, e há sempre a possibilidade de encontrar com um antigo cliente na nova terra.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Faca/Adaga, Punhal], Artes [Atuação, Canto, Dança], Avaliação de Objetos, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias, Cultura Ibérica], Esquiva, Etiqueta [Comercial, Mercado Negro, Nobreza, Submundo], Habilidades de Ladrão [Escapismo, Furtar, Manuseio de Fechaduras], Heráldica, História [História Antiga, História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, inglês, Francês, holandês], Ler e Escrever, Manipulação [Empatia, Lábia, Sedução]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social
Outras Raças permitidas: Mestiça

O Soldado

O soldado é um agente da coroa lusitana. um dos braços do governo geral. O encarregado de expulsar os selvagens e invasores, apoiar a igreja caçando os hereges e executar a pena e prisão de ladrões, assaltantes, violadores, etc.

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Espada/Facão], Armas de Grande porte, Armas de Fogo e de Longo alcance [Besta, Qualquer Arma de Fogo], Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Esconder-se de Balas, Escudo, Esquiva, História [História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, Francês, inglês, Holandês], Manipulação [Liderança], Manejo de Explosivos, Navegação
Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Pequeno Comerciante

Aventureiro de poucas posses, que participa da formação da sociedade colonial. O pequeno comerciante é o responsável pelo comercio da comida, vestuário e armas no interior da colônia.

Perícias Sugeridas: Avaliação de Objetos, Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Etiqueta [Comercial], História [História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano], Manipulação [Lábia], Negociação [Barganha]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social
Outras Raças permitidas: Mestiços

A Sinhá/Sinhazinha

Trancafiadas entre a casa grande e a igreja. Vítimas das imposições do Senhor, a filha e a esposa do

senhor de engenho devem se utilizar de artimanhas para que suas vontades sejam respeitadas. Algumas mulheres através de habilidades manipularias dominam o marido e controlam a fazenda. Outras se tornam senhoras das simpatias, ervas e rezas.

Perícias Sugeridas: Artes [Canto, Dança Musicais], Avaliação de Objetos, Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias, Cultura Ibérica], Etiqueta [Nobreza],História [História da Literatura], Idiomas [Castellano, Inglês, Francês] Ler e Escrever
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Senhor de Engenho/ Fazendeiro de Gado

Rei em suas terras o senhor de engenho ocupa to topo da sociedade colonial, podendo enfrentar até o governo colonial. Para manter seu império repleto de escravos deve Ter força e determinação. Bons jagunços e talvez pactos secretos.

Perícias Sugeridas: Animais [Montar animais], Armas Brancas [Espada/Facão], Armas de Fogo e de longo alcance [qualquer Arma de Fogo], Avaliação de Objetos, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Heráldica, História [História Ibérica, História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, Francês, Ingês, Holandês], Ler e Escrever
Aprimoramentos Sugeridos: Classe Social
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Sinhozinho

O filho do sinhô vive à sombra do pai, contempla seu destino de ser igual o pai e deve aceita-lo e tentar provar sua competência para o pai, ou enfrenta-lo e tentar mudar seu destino.

Perícias Sugeridas: Animais [Montar animais], Armas Brancas [Espada/Facão Armas de Fogo e de longo alcance [qualquer Arma de Fogo], Avaliação de Objetos, Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Etiqueta [Nobreza], Heráldica, História [História Local e contemporânea], Idiomas [Castellano, Francês, Ingês, Holandês], Ler e Escrever
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Traficante de Escravos

O traficante de escravos é uma espécie especial de mercador, que lida com uma mercadoria muito específica, pessoas, preconceituosos, arrogantes e sedentos por lucro, estes negociantes não possuirão escrúpulos para suas negociações

Perícias Sugeridas: Armas Brancas [Chicote], Armas de Fogo e de longo Alcance [qualquer Arma de fogo], Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Cultura Negra, Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Idiomas [Castellano, Yorubá, Fon]
Aprimoramentos Sugeridos: Classe social
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Trapasseiro/Falsário

O trapaceiro é um aventureiro disposto a enriquecer por meios "fáceis" um senhor dos golpes e artimanhas. O famoso 171 nos dias atuais. Aquele que vive de golpes e trapaças que aplica em outras pessoas.

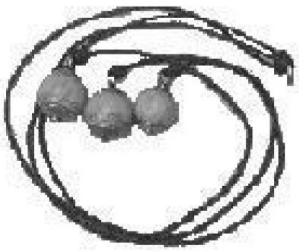
Perícias Sugeridas: Armadilhas, Armas de Fogo e de Longo Alcance [Qualquer Arma de fogo], Artes [Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Disfarce, Etiqueta [Comercial, mercado negro, Submundo], Falsificação [Qualquer subgrupo], Heráldica, Jogos de Azar, Ler e Escrever, Manipulação [Empatia, Impressionar, Lábia]
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Qualquer

O Vaqueiro

O Vaqueiro é o cavaleiro solitário dos sertões e uma das poucas possibilidades de liberdade para mestiços índios e negros. No meio do sertão desolado ou na imensidão dos pampas, enfrentando ladrões de gado, estrangeiros e tribos hostis.

Perícias Sugeridas: Animais [Lidar com o Gado, Montar animais, Veterinária]**,** Armas Brancas [Chicote, Espada/Facão], Armas de Fogo e de Longo alcance [Qualquer Arma de fogo], Caça e pesca, Combate corporal [Briga], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Ibérica], Conduzir Carroças, Idiomas [Fon, yorubá, Tupi-guaraní,Castellano, etc.], Natação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Todas

O Indio



"Em Terra de Tupiniquim Tupinambá não entra"

Os Antigos e misteriosos habitantes da Terra de Santa Cruz, detentores da sabedoria ancestral, e conhecedores dos segredos da terra, agora escravizados, aldeados em missões, e vendo cada dia os seus perecerem ante as armas do trovão do homem branco, devem se aliar ou lutar até o fim para continuarem existindo.

Tribos

Diversas tribos habitavam a Terra de Santa Cruz durante o Séc. XVII, algumas já estavam beirando a extinção, outras sobreviviam apenas como lendas, algumas travaram combate aberto contra a invasão do homem branco, outras se juntaram a ele contra suas tribos inimigas.

Tribos Comuns

Aimorés: Nativos da Capitania de Ilhéus, eram compostos de 30 mil, permaneceram neutros ao conflito entre os Tupiniquins e Tupinambás, buscando acordos bilaterais.

Caetés: Ocupando o interior das capitanias de Itamaracá e Pernambuco, da Ilha de Itamaracá às margens do Rio São Francisco, os Caetés eram compostos por 62 mil índios em 1562 quando foram escravizados e aldeados em Missões.

Carijós: Índios Guaranis que ocupavam do litoral da capitania de São Vicente à Lagoa dos Patos, para além do território português, Boatos falam de uma estrada de pedra construída pelos Carijós que ligava a capitania de São Vicente à uma grande aldeia alem do grande Pântano. Eram cerca de 100 mil, foram devastados, escravizados ou missionados em sua maioria.

Goitacás: Eram cerca de 12 mil e ocupavam a Foz do Rio Paraíba na capitania de São Tomé. Aliaram-se aos Tupinambás contra os portugueses.

Potiguaras: Ocupavam a costa das capitanias do Maranhão e do Ceará, compostos de cerca de 90 mil índios foram valorosos guerreiros contra a colonização portuguesa.

Tabajaras: Ocupavam o litoral da capitania do Rio Grande, da Foz do rio Paraíba à ilha de Itamaracá. Compostos de cerca de 40 mil índios aliaram-se ao portugueses contra os Potiguaras, que já eram seus inimigos pela disputa de terras no litoral do Rio Grande.

Taiparés: Tribo do interior de Santa Cruz, do Campo dos Goitacases, às margens do Rio Tocantins , à região das Minas Gerais, ora apoiando os vaqueiros ora os combatendo espalharam-se por todo cerrado. Lendas Falam sobre sua capacidade de alguns de seus membros se transformarem em lobos ou uma fera monstruosa entre um lobo e um homem.

Temiminó: Eram cerca de 18 mil. Ocupavam a ilha do governador na Baía de Guanabara e o sul da capitania do Espírito Santo. Junto aos Goitacás se aliaram aos Tupinambás contra os portugueses.

Tremembés: Ocupavam o Sul da capitania do Maranhão e foram vítimas de disputas entre os jesuítas, que os queriam aldear e os colonos que os queriam como escravos.

Tupinambás: Tribo canibal que ocupava o litoral de Santa Cruz da capitanias de Pernambuco a São Vicente. Compostos por cerca de 100 mil índios e eternos rivais dos Tupiniquins, se concentraram principalmente no Recôncavo Baiano e na Baía de Guanabara, onde se aliaram aos franceses na luta contra os portugueses.

Tupiniquins: Da capitania da Bahia de Todos os Santos à capitania de Santana, os Tupiniquins já estavam em guerra com os Tupinambás, Goitacás, Carijós e Temiminós antes da chegada do homem branco. Foram os maiores aliados do portugueses na conquista do território; sem eles os portugueses não teriam tomado a Baía de Guanabara dos Franceses ou destruído a confederação dos Tamoyos, eram cerca de 85 mil índios e se concentrávam nas capitanias de Ilhéus e Porto Seguro e entre as capitanias de São Vicente e Santo Amaro.

Tribos Lendárias

Ananatubas: Povo que habitava a região amazônica, os primeiros a desenvolver a agricultura e a fabricarem cerâmicas.

Aratus: Viviam em cavernas embora plantassem milho, tabaco e tecessem panos a partir de algodão, viviam espalhados entre as capitanias do Rio Grande e de São vicente, mais especificamente na região das Minas Gerais, lendas falam de uma grande aldeia Aratú de até 10 mil metros quadrados. Relatos falam que eles se espalharam até a Floresta das Amazonas e o Grande Pântano.

Garoupabas: Antiga Civilização que habitava o sul da capitania de Santana. Viviam no interior de montanhas de conchas e ossos e comiam peixes e moluscos. As lendas afirmam uma íntima relação entre os Garoupabas e o mundo dos mortos.

Humaitás: Tribo nômade que vivia nas florestas subtropicais do sudeste, mais especificamente no topo da Serra da Bandeira, desconheciam o arco e flecha, comiam pinhão e moluscos de água doce e utilizavam uma espécie de bumerangue.

Icambiras: Tribo formada apenas por mulheres. índias brancas que vivem em algum lugar às margens do Rio das Amazonas. Exímias caçadoras e mestres do arco e flecha chegam a arrancar um dos seios para melhor manejar a arma. Foram vistas pela primeira vez por Francisco Orellana que as nomeou de Ama-Zonas (sem seio), contudo relatos posteriores testemunharam que nem todas as amazonas arrancavam os seios, elas se reproduziam com homens de fora da tribo, abandonando ou matando a criança se nascesse menino. Praticavam competições esportivas compostas de uma prova de arco e flecha, uma de corrida, uma de natação e uma de luta, só se casando (e saindo da tribo) com o homem que as vencesse nestas quatro modalidades.

Incas: Habitantes da grande cordilheira, além da floresta das amazonas e do deserto que a segue. Devido ás fortes chuvas faziam suas plantações em terraços de pedra onde conservavam as terras férteis. Na época das secas, canalizavam a água que escorria das geleiras e regavam as plantações. Usavam o ano solar, os números decimais, haviam domesticado o llama e construíam utensílios de ouro, prata e cobre. Construíam templos e palácios de pedra em forma de pirâmides, perfeitamente encaixadas de forma a resistir aos fortes terremotos dos Andes. Lutaram bravamente contra os Castellanos.

Itararés: Ceramistas e Agricultores dos planaltos frios do sul, entre o Rio da Prata e a capitania de Santana, cominam o pinhão, plantavam milho e caçavam. Para se proteger do frio, do vento e dos inimigos, moravam em casas subterrâneas cobertas de palha, cujo diâmetro variava de 2 a 22 metros, as vezes formando grandes aldeias interligadas por túneis de até sessenta metros de comprimento, que também serviam para armazenar comida.

Marajoaras: Grande civilização que surgiu a 1800 anos e que estava desaparecendo quando os portugueses a encontraram. Se concentravam ao redor do lago Arití na Ilha dos Marajoaras. Construíam suas casas ao longo da margem dos rios sobre morros de até 200 m de altura chamados Tesos (e construídos por eles mesmos). Devem Ter chegado a 100 mil pessoas na ilha. Possuíam uma agricultura bastante desenvolvida e se dividiam em castas; Na bases estavam os caçadores e os agricultores, acima deles os artesãos e no topo os sacerdotes e governantes. Foram os maiores mestres tanto na escultura quanto na fabricação e decoração de cerâmica. Enterravam seus mortos em urnas de argila.

Umbus: Antigo Povo nômade que habitava as florestas do sul. Viviam da caça e da coleta de frutos, moravam dentro de cavernas ou dormiam ao céu aberto, inventaram o arco e flecha e a boleadeira que difundiram para os outros povos.

A Sociedade Tribal

A base de uma sociedade Tribal são as Gens, ou clãs, os Clãs são grupos de parentesco, contados por linhagem materna onde há a proibição de casamento interno (exogamia). Cada Gen é identificada com um animal (Toten), o qual não deve ser morto, nem sua carne consumida pela Gen. Dentro da Tribo um conselho anciãs representantes de cada gens, decide sobre os assuntos relativos à tribo, e um conselho de

anciãos, chefiados por um Morubixaba escolhido, decidem sobre os assuntos externos à tribo (Guerra, caça ou alguma ameaça).

A Tribo não vive toda em um mesmo território, mas forma uma grande nação, identificada pela língua, adereços, festas, e outros aspectos culturais. Identificada como uma tribo ela se organiza em aldeias, dentre as quais é instituído um conselho de anciãs e anciãos e escolhido um morubixaba. Alem da tribo ela pode formar confederações, de diversas tribos lutando por interesses comuns, como foi a Tamuya.

Família

Existem duas formas família tocantes à organização tribal dos Índios Americanos.

Família punaluana: caracterizada pelo casamento em grupos; na família Punaluana quando um índio se casa com uma índia, casa ao mesmo tempo com todas suas irmãs, contudo divide sua esposa com todos os maridos das irmãs de sua esposa (chamados de Punalua - Companheiro) dado que há na mesma oca, um grupo de mulheres da mesma gens e um grupo de homens de gens diversas, o poder de decisão das gens estará centralizado na mão das mulheres, que podem a qualquer hora expulsar o marido (se ele não cumprir suas obrigações de caça e proteção da tribo). Na família punaluana os filhos do matrimônio chamam de irmãos todos os filhos de sua mãe e de de suas tias (por origem materna), e de primos todos os filhos de seus tios (de origem materna ou paterna) e suas tias de origem paterna, todos os homens e mulheres mais velhos serão chamados de pais e mães. quando ocorre a morte de um membro deste grupo familiar suas posses serão herdadas pela sua Gens (um homem pertence à gens de sua mãe e não da de seus filhos). A família punaluana é comum em tribos que vivem da coleta e da caça.

Família sindiásmica: já possui casamento individual, contudo as casas ainda sejam coletivas. Antes do matrimônio é permitida uma liberdade sexual irrestrita, os filhos que nascerem destas relações serão considerados filhos da tribo e criados como tal, contudo depois do matrimônio será cobrada fidelidade dos dois, sob condenação de morte caso esta fidelidade seja quebrada, o casamento pode ser desfeito a qualquer momento, bastando uma das partes afirmar isto, com o fim do casamento o homem volta a casa de seu Clã. A família Sindiásmica é comum em povos que já desenvolveram alguma forma de agricultura ou criação de animais.

Nos dois casos alem da norma (Tabú) de não matar e comer a carne do animal do Clã, e de não ter relações sexuais com membros da mesma Clã, há o tabú do homem não poder olhar para a mãe de sua mulher.

Religião

A religião entre as populações indígenas segue traços do totemismo e animismo (endeusamento da natureza) contudo o contato com o homem branco acelerou a humanização dos mitos. Assim Tupã (que a princípio era apenas o trovão, passa a ser o deus do tovão,o mesmo ocorre com jaci, e outras divindades do panteão tupi guarani), outro traço comum, alem da semi-humanização dos mitos é o culto dos espíritos ancestrais, a crença (em algumas tribos) que ao comer a carne de algum animal (ou pessoa), adiquire-se suas características e a crença em espíritos que protegem a natureza, como o Curupira, Anhangá e Caapora.

Competições

Os clãs no interior da tribo são considerados rivais, e periodicamente são realizados jogos, que englobam corrida, natação, arco e flecha e luta. Estas competições são consideradas grandes festas, e segundo os sábios, restauram a harmonia entre os Clãs da tribo.

A Tamuya

Entre 1554 e 1567, Tupinambás, Goitacás e Aimorés, formaram uma Confederação de tribos para resistir à invasão Lusitana, e seus conquistadores, como Brás Cubas e João Ramalho, a confederação recebeu o nome de Tamuya (ou Confederação dos mais Velhos – Tamoyo – em Tupinambá). A confederação recebeu o apoio dos corsários franceses que haviam invadido a baía de Guanabara com o intúito de fudar uma colônia para exportar Pau Brasil. Em reação á confederação, os portugueses conseguiram apoio dos Guainá, Temiminó, Carijó e dos Tupiniquins. Os Tamoyos chegaram a tomar a capitania do Espírito Santo, Destruir Santo André da Borda do Campo e ameaçar São Paulo de Piratininga, mas foram vencidos em São Sebastião do Rio de Janeiro, na Batalha da aldeia de Uruçumirim.

A Escravidão

Capturado na tribo ou na missão, submetido a trabalho contínuo e forçado, o índio escravizado deseja voltar a seu povo, restaurar sua integridade e servir à grande mãe que é sua tribo.

Perfis

O Pajé

O Pajé é aquele que traspassou a barreira da morte, entrou em contato com espíritos ancestrais, tornando-se uma espécie de curandeiro e sacerdote da tribo. Um personagem só poderá ser um pajé após o 10º Nível. O treinamento começa no 1º Nível, com uma missão na qual o personagem deverá entrar em contato com o mundo dos mortos.

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Veterinária], Artes [Canto, Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura Indígena], Idiomas – [Tupi-Guarani, Jé, Português, etc], Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Ocultismo [Xamanismo], Venefício [Ervas e Plantas venenos, Manuseio de Veneno]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Mourubixaba

Mourubixaba é o ancião, o representante do conselho de anciões da tribo, responsável por guiar a tribo na paz e na guerra. Uma espécie de general e juiz. Para se tornar um Mourubixaba. O personagem tem de ser no mínimo um guerreiro de 11º nível.

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Treinar de Animais], Armadilhas, Armas Brancas [Boleadeira, Tacape/Porrete, Lança/Azagaia, Machado], Armas de Fogo e de longo Alcance [Arco e Flecha, Zarabatana], Caça e pesca, Combate corporal [Briga, Luta Livre indígena], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Indígena], Escalada, Esquiva, Idiomas [Tupi-Guarani, Jé, Português, etc], Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça], Manipulação [Liderança], Natação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum (não permitido para a construção de personagens jogadores)
Outras Raças permitidas: Nenhuma

A Lavradora/Artesã

É dado à mulher indígena a função de cuidar da lavoura e do artesanato da tribo, o homem prove a tribo de mantimentos e a mulher os transforma, e desta relação nasce o valor da mulher indígena, a mãe e mulher da tribo, a responsável pela continuação da tribo, venerada e protegida, embora, também perigosa e treinada para se defender.
Perícias Sugeridas: Agricultura, Artes [Escultura], Artesanato[Qualquer Subgrupo], Armas de Fogo e de longo Alcance [Zarabatana], Combate corporal [Briga, Luta Livre indígena], Conhecimentos Culturais [Cultura Indígena, Mitos e lendas], Escalada, Esquiva, Manipulação [Liderança, Sedução], Natação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Nenhuma

A Ansiã

A ansiã, é a sábia, a grande mãe de onde descendem todos os índios, a senhora dos conselhos, e aquela a quem todos devem respeto e veneração. A ansiã é a autoridade máxima dentro de cada Gên, e dela que parte as deliberações sobre as necessidades da tribo.
Perícias Sugeridas: Agricultura, Artes [Escultura], Artesanato[Qualquer Subgrupo], Armas de Fogo e de longo Alcance [Zarabatana], Combate corporal [Briga, Luta Livre indígena], Conhecimentos Culturais [Cultura Indígena, Mitos e lendas], Escalada, Esquiva, Manipulação [Liderança], Natação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Guerreiro/Caçador

Protetor fiel de sua tribo, disposto a dar sua vida para preservar a de seus irmãos, o Guerreiro/Caçador é um herói treinado, nos caminhos da floresta, pronto a prover o sustento de sua tribo, e garantir a paz e segurança das mulheres e crianças.

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Treinar de Animais], Armadilhas, Armas Brancas [Boleadeira, Tacape/Porrete, Lança/Azagaia, Machado], Armas de Fogo e de longo Alcance [Arco e Flecha, Zarabatana], Caça e pesca, Combate corporal [Briga, Luta Livre indígena], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Indígena], Escalada, Esquiva, Idiomas [Tupi-Guarani, Jé, Português, etc], Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça], Manipulação [Liderança], Natação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum

Outras Raças permitidas: Mestiços

O Guia/Rastreador

O rastreador é o senhor das florestas, o mestre das trilhas, aquele que conhece todos os caminhos e relações da froresta, e, em muitos casos migra para as regiões do homem branco, disposto a vender seus serviços, a entregar a localização de tribos rivais, e conseguir comida e objetos, em troca da localização daquele metal dourado.

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais, Treinar de Animais], Armadilhas, Armas Brancas [Tacape/Porrete, Lança/Azagaia], Armas de Fogo e de longo alcance [Arco e Flecha, Zarabatana], Caça e pesca, Camuflagem, Combate corporal [Briga, Luta Livre indígena], Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura Indígena], Escalada, Esquiva, Idiomas Idiomas [Tupi-Guarani, Jé, Português, etc], Imitar sons, Linguagens Secretas [Sinais de Fumaça], Natação, Navegação Terrestre, Seguir Trilhas, Senso de Orientação, Sobrevivência [Qualquer Subgrupo], Venefício [Manuseio de Veneno]
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Missionado

O índio catequizado, abandonou o paganismo e a vida tribal. Vive de acordo com os princípios cristãos que os padres brancos dizem que é o correto, e em troca trabalha para estes padres e defende eles e sua missão, que levara o todos aos céus. Lembrando que talvez nem todos os índios estejam felizes com a conversão de sua aldeia em missão.
Perícias Sugeridas: Agricultura, Animais [Lidar com o Gado], Artes [Canto, Instrumentos Musicais], Conhecimentos culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Ibérica, Cultura Indígena], Conduzir Carroças, Etiqueta [Clero], Idiomas Idiomas [Tupi-Guarani, Jé, Português, etc], Ler e Escrever
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Nenhuma

O Negro

Nações negras

Nação fon

Nativa da Região do sul de Benin e do Togo, a Nação Fon traça suas origens entre os Adjá. Fundaram o Grande **Reino de Daomé**. Sua origem perde-se no tempo, mas conta a lenda que na cidade-reino *adjá* de **Tadô,** uma filha solteira do rei, ao dirigir-se à floresta sozinha para realizar uma tarefa encontrou-se com um leopardo encantado. Ao retornar à cidade, descobriu-se grávida e a paternidade da criança foi atribuída ao leopardo. Como entre os *adjá* o sangue da mãe também enobrece, esse filho do leopardo, **kpòvi** e seus descendentes constituíram-se em uma nova linhagem real. Entretanto, o filho do leopardo ficou sendo conhecido na posteridade pelo cognome de Agassu, o bastardo, e seus descendentes por isso sempre eram preteridos no sistema sucessório de Adjá-Tadô, ainda que herdassem a bravura e ousadia de seu ancestral animal. Desenvolveram os ritos religiosos conhecidos como Vodun (vudu ou vodoo), que permitem a relação com espíritos ansestrais, e adquiriram com o tempo uma profunda ligação com a morte.

Nação Yorubah

Os Yorubás viviam na região referente ao Congo, onde fundaram a grande **Nação Nagô**, possuiam como religião o culto aos deuses da natureza (orixás) e aos espíritos de seus ancestrais (Eguns). Na disputa territorial pela região centro africana, entraram em guerra com o Império de Daomé, que invadiu as terras da nação Nagô. Pejorativamente passaram a chamar os Fons de Jejês (Djedje) palavra que significa extrangeiro e inimigo. Em meio ao conflito entre Fons e Yorubás, o Imperialismo Lusitano deixou uma marca negra na África. As Duas Tribos tinham por hábito escravisar os sobreviventes dos combates, adotando-os à sua tribo. As Caravelas portuguesas ancoravam na costa africana, onde estabeleciam postos de troca, Trocando, espelhos, roupas, aguardente, por ouro, diamante, marfin, peles e escravos. A negociação Bilateral dos portugueses entre fons e yorubás, aliado à guerra territorial das tribos, acabaram por gerar uma fonte infinita de escravos a serem vendidos na América, e o profundo esvaziamento populacional do continente negro.

Malês

A expansão da Jihad, deixou outro legado ao continente negro, ao Norte e Leste do continente, os negros Mouros, convertidos ao Islamismo, aprenderam a ler e escrever, adquiriram a cultura àrabe e foram chamados pelos Yorubás de imale (Malês), Os maleses escravisados, em grande parte possuiam mais conhecimentos que seus novos donos, e tiveram de conviver, como inferiores aos cristãos barbaros e infiéis nas senzalas (onde Yorubás, fons e Maleses tiveram de conviver lado a lado).

Escravidão

Arrastado do continente negro, ou nascido já na senzala, o negro pode Ter diversas relações com a escravidão; Se Fugitivo se torna um pária, alguém que não deve deixar rastros, que viverá sempre fugindo e mudando de nome e de cidade, se rebelde, sofrerá duros castigos na casa grande e mesmo iberto, deverá conviver com o fado de sua raça, com o preconceito, sem conseguir lugar na sociedade a

qual quer fazer parte, muitas vezes se aventurando-se pelo sertão de santa cruz em busca de riquezas e prestígio, em outras continuando como empregado do senhor.

Quilombos

A luta contra a escravidão levou os escravos negros nas senzalas à busca da criação de um novo lar. A simulação de dança permitiu que desenvolvessem uma forma mortal de combate desarmado, sob os olhos dos senhores e capatazes. O sincretismo permitiu que os antigos deuses continuassem a ser cultuados e lançassem maldições terríveis sobre o homem branco, e eles fugiram, para o interior da Terra de santa cruz, onde fundaram aldeias, na tentativa de reproduzir a vida no continente negro, estes foram os Quilombos, dentre os quais o maior foi o de Palmares, que resistiu ao ataque das bandeiras de contrato por mais de 9 anos sob a liderança de um lider misterioso chamado de Zumbí.

Perfis

O guerreiro

Destruidor implacável dos seus inimigos, fiel defensor de seu povo, o guerreiro negro foi capturado em suas terras e vendido como escravo tendo de conviver com a humilhação imposta sobre sua nobreza, o guerreiro negro é a força da fúria que vem do continente negro armando sua resistência nas senzalas e no quilombos.

Perícias Sugeridas: Animais [Pacificar animais], Armas Brancas [Espada/Facão, Tacape/Porrete, Machado]**,** Caça e pesca, Combate corporal [Briga ,Capoeira], Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Negra], Esquiva, Idiomas [Português, fon, Yorubá, Árabe], Manipulação [Liderança], Natação
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Capitão do Mato

O Capitão do mato é uma forma peculiar de escravo (ou ex-escravo), especializada em capturar escravos fugitivos para o senhor. Possui algumas regalias e vive na casa grande ou em uma casa construída só para ele. Adquire a consciência de não ser escravo e se separa da negraria. Conhece formas de fuga e julga seu maior objetivo a localização de quilombos.

Perícias Sugeridas: Armadilhas, Armas Brancas [Chicote, Rede, Espada/Facão, Tacape/Porrete, Machado], Armas de Fogo e de longo Alcance – [Qualquer Armas de fogo], Combate corporal [Briga], Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura Negra, Cultura Ibérica, Cultura Indígena], Esquiva, Idiomas [Português, fon, Yorubá, Árabe, tupi-Guarani], Manipulação [Tortura], Natação, Navegação Terrestre, Seguir Trilhas,
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Mestiços, Brancos

O Sacerdote Yorubá

O Sacerdote Yorubá, também chamado de Babaorixá é o elo da antiga cultura do continente negro com o novo mundo, a ponte entre seu povo e os antigos deuses, a força que incorpora as antigas forças da natureza.

Perícias Sugeridas: Artes [Canto, Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos **,** Conhecimentos culturais [Mitos e lendas, Cultura Negra], Idiomas [Português, Fon, Árabe], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Métodos divinatórios [Búzios], Ocultismo [Candomblé], Venefício [Ervas e Plantas venenos]
Aprimoramentos Sugeridos: Pontos de Fé, Filho de Santo
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Feitisseiro vodun

Temido e respeitado, o feitisseiro Vodun é o mestre nas antigas práticas de contato com os mortos, que provem do antigo império de Daomé, excluso e minoritário na senzala, considerado ainda um inimigo estrangeiro pela maioria dos negros, vive recluso, e desagua sua vingança, em pacto com antigos espíritos dos mortos.

Perícias Sugeridas: Artes [Canto, Dança, Instrumentos Musicais], Avaliação de Objetos, Conhecimentos Culturais [Mitos e lendas, Cultura Negra], Idiomas [Português, Yorubá, Árabe], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Métodos Divinatórios [Búzios], Ocultismo [Vodum], Venefício [Ervas e Plantas venenos]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos
Outras Raças permitidas: Nenhuma

A Ama

A ama é a escrava doméstica, aquela que cria o sinhozinho e a sinhazinha, o elo entre a casa grande e a senzala, as vezes sendo de utilidade estratégica para os dois lados.

Perícias Sugeridas: Artes [Canto], Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias], Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Negra, Cultura Ibérica], Idiomas [Português, fon, Yorubá, Árabe], Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Venefício [Ervas e Plantas venenos]
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Mestiços

O Malês

O malês é o Negro de origem Árabe, que trouxe para o continente americano, a escrita, a cultura e as antigas artes alquímicas e cabalistas, referentes às ordens cabalisticas do oriente médio, especializando-se no controle do caminhos do Fogo e Terra. Embora seja um estranho, mesmo para o resto da senzala e esteja submisso a cristãos barbáros, que não partilham da verdadeira fé.

Perícias Sugeridas: Ciências (Naturais), Ciência/Filosofia, Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias ,Cultura Negra], Idiomas [Português, fon, Yorubá, Grego, Hebráico, Latim], Ler e Escrever, Medicina [Medicina moderna], Métodos Divinatórios [Astrologia], Ocultismo [Alquimia/Hermetismo, Cabala] ,Teologia [Islamismo], Venefício [Alquimia/Química]
Aprimoramentos Sugeridos: Poderes Mágicos, pontos de Fé
Outras Raças permitidas: Nenhuma

A Abusada

A abusada é a mulher alem de trabalhar na casa grande, geralmente cumpre outro papel, trancafiada, acorrentado, sem voz, a escrava por vezes ocupa o papel de escrava sexual do senhor, do capataz, do sinhozinho. Guardando consigo a fúria de toda sua humilhação e buscando a fuga ou a morte.

Perícias Sugeridas: Artes [Canto], Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias], Conhecimentos Culturais [Rezas e simpatias, Mitos e lendas, Cultura Negra, Cultura Ibérica], Idiomas [Português, fon, Yorubá, Árabe], Manipulação [Sedução] Medicina [Ervas e Plantas Remédios], Venefício [Ervas e Plantas venenos].
Aprimoramentos Sugeridos: Nenhum
Outras Raças permitidas: Mestiços

Evolução

Personagens que sobrevivem a muitas Aventuras, encontram muitas criaturas desconhecidas ou enfrentam muitos perigos tornam-se mais experientes com o tempo, adquirem mais poderes e melhoram suas habilidades naturais.

Sempre que uma Aventura ou conjunto de Aventuras terminar, o Mestre deve avaliar a participação de cada Personagem e decidir quais estão aptos a aumentarem seus níveis de conhecimento (geralmente a cada três ou quatro Aventuras bem sucedidas ou ao final de uma pequena Campanha).

As notas de 0 a 10

O sistema de passagem de nível funciona da seguinte maneira: ao final de cada Aventura (e não de cada sessão de jogo) o Mestre deve se fazer este pequeno questionário a respeito de cada Jogador:

1- O Jogador fez um bom Roleplay?
2- O Jogador colaborou para a união do grupo?
3- Os objetivos da Aventura foram atingidos?
4- O Jogador teve uma boa participação na aventura, teve boas idéias e descreveu bem suas cenas?
5- O Personagem foi heróico?

Com base nessas perguntas, o Mestre deve dar uma nota de 0 a 2 em cada pergunta para cada personagem, que será somada aos seus Pontos de Experiência. Uma nota 2 significa uma atuação excepcional no quesito analisado, enquanto uma nota 0 representa uma participação muito fraca. O máximo que um Personagem pode ganhar em uma Aventura é 10 pontos e o mínimo é 0.

Importante: evite notas totais muito altas ou muito baixas. Na prática, fique com valores entre 3 e 7, saindo dessa faixa apenas em casos especiais.

Quando cada Personagem atingir determinado número de Pontos de Experiência (dado pela tabela abaixo), ele passará para o próximo nível, recebendo todos os benefícios (Atributos, Aprimoramentos, Perícias...) apresentados na mesma tabela.

Nível

Nível é um conceito criado para Personagens desenvolverem seus poderes. O nível máximo que um Personagem Humano pode chegar é o 15º nível.

O avanço de nível pode ser feito pelo método místico ou pelo método mundano. Em ambos os casos, o Personagem ganha 1 PV por nível e 1 ponto de Aprimoramento a cada três níveis. O método místico é utilizado APENAS por Magos ou Sacerdotes (adiciona 10 pontos de Perícia, 1 ponto de Focus e 1 ponto de Magia), enquanto o método mundano é usado apenas para Personagens que não utilizam Magia (adiciona 25 pontos de Perícia).

O que eu ganho com isto?

A seguir, explicamos o que cada Personagem recebe quando passa de nível ou quando envelhece e os ganhos independem do tipo de desenvolvimento que o Mestre esteja utilizando.

Pontos de Atributos

O Personagem adquire 1 ponto extra para colocar em qualquer um dos Atributos. Os valores de Atributos podem atingir valores maiores do que 18 deste modo, mas o Jogador NÃO pode aumentar um Atributo duas vezes consecutivas.

Pontos de Perícia

Os pontos de Perícia podem ser distribuídos em qualquer Perícia, mas pontos que não forem alocados serão perdidos. O Jogador pode colocar um mínimo de 5 pontos e um máximo de 10 pontos por Perícia escolhida. Caso seja uma Perícia nova (que ele ainda não tenha na ficha), deve gastar um mínimo de 10 pontos para comprá-la.

Pontos de Magia e pontos de Focus

Caso o Personagem seja um Mago, esse aumento em seus pontos de Focus e Magia indicam seu desenvolvimento em relação às artes arcanas ou divinas.

Aprimoramentos

Recomenda-se que os Jogadores anunciem antes qual Aprimoramento novo escolheram e que o desenvolvam durante as Aventuras. Dessa forma, não será apenas um "prêmio", mas um importante elemento narrativo para o desenvolvimento da Campanha.

Outros prêmios

Além dessas mudanças, que são reflexos do desenvolvimento do Jogador, os Personagens podem encontrar outras formas de melhorias no seu status, como por exemplo:

- **Tesouros**

Um nome pomposo para dinheiro. Personagens podem conseguir muito dinheiro como pagamento de uma missão, roubo, como criminosos ou com investimentos que tenham feito durante a Aventura.

- **Títulos**

O rei ou a guarda que os aventureiros estão ajudando ou prestando favores pode conceder-lhes algum título ou condecoração; ou pode ser um favor que os personagens podem cobrar no futuro.

- **Conhecimento**

O mundo de cada Mestre é diferente. Este RPG somente fornece o esqueleto do mundo de uma forma bastante simples. Mesmo os livros de suplementos não conterão toda a verdade. Cabe ao Mestre adicionar guildas, criaturas, pessoas e fatos que tornam cada mundo único e diferente dos outros. Os Personagens podem descobrir fatos obscuros sobre a cidade onde estejam jogando, sobre a seita que investigam, sobre os monstros e vilões ou a verdade por trás das lendas.

Tabela de Avanço de Nível

Exp	Nível	PVs	Atributos	Pontos de Aprimoramento	Pontos de Perícia		Pontos de Magia	Ponto de Focus
					Mundanos	Místicos		
-	0	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*		
0	1	1	1	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*	Inicial*
5	2	2	2	1	25	10	1	1
15	3	3	3	1	50	20	2	2
30	4	4	4	1	75	30	3	3
50	5	5	5	2	100	40	4	4
80	6	6	6	2	125	50	5	5
120	7	7	7	2	150	60	6	6
180	8	8	8	3	175	70	7	7
250	9	9	9	3	200	80	8	8
400	10	10	10	3	225	90	9	9
550	11	11	11	4	250	100	10	10
800	12	12	12	4	275	110	11	11
1100	13	13	13	4	300	120	12	12
1600	14	14	14	5	325	130	13	13
2200	15	15	15	5	350	140	14	14

*Os PVs, Atributos, Pontos de Aprimoramento, Pontos de Perícia, Pontos de Magia e Pontos de Focus seguem as regras de Criação de Personagens. Os valores estão ACUMULADOS (ao chegar ao 7° nível o personagem ganha 1 Ponto de Vida e não outros 6!!!).

Regras e Testes

Por mais cautelosos que os Personagens sejam, por maiores os cuidados que eles tenham, em algum momento da Aventura eles serão obrigados a enfrentar algo ou alguém. Para isso, é necessário definir com bastante cuidado as regras para Combates e Testes.

As regras são simples, porém muito eficientes, pois neste jogo é privilegiada a resolução de enigmas e problemas e não quem tem mais força e mata mais inimigos (pode-se perceber os Jogadores mais experientes por seus pontos em Percepção e Agilidade e os novatos em Força e Constituição).

Testes

Quando você decide que seu Personagem vai arremessar uma pedra na cabeça de um inimigo, é necessário um mecanismo para o Mestre saber se o Personagem acertou ou não e continuar a Aventura baseado nisso. Esse mecanismo chama-se Teste. Em Santa Cruz, os personagens possuem 8 atributos, com valores variando de 3 a 18 (ou mais). Este é o Chamado valor do Atributo.

O Valor de teste em um atributo é igual 4 vezes o valor do atributo, em porcentagem.

Para fazer um teste o jogador joga 1d100 (dois d10 sendo 1 para a dezena e outro para a unidade). Se o valor lançado for IGUAL ou MENOR que o valor de teste, ele terá conseguido realizar o feito.

Nokoma possui Agilidade 15. Ele está realizando uma escalada e sem querer pisa em uma pedra solta. O Mestre pede para que o Jogador faça um Teste de Agilidade porque a Agilidade é o Atributo mais relevante para essa situação. O valor do Teste é 15 x 4 = 60. O Jogador joga 1d100 e tira 71. O Personagem perde o equilíbrio e cai no chão, possivelmente sendo arrastado pela ribanceira. O Jogador poderia ter tirado um valor menor que 60. Nesse caso, o Personagem escorrega, mas é rápido o suficiente para se segurar em uma raiz e não cair. A aventura continua a partir dessa ação.

Os testes também são realizados para as perícias normais. Neste caso, o próprio valor da perícia equivale ao número de teste.

José, um ladrão, deseja se movimentar em silêncio. O Mestre exige um Teste da Perícia Habilidades de Ladrão -Furtividade. Felizmente, José tem algum treinamento e possui [Habilidades de Ladrão - Furtividade 30]. Suas chances são de 30%.

Teste Fáceis e Difíceis

Existem três categorias de teste: Normal, Fácil e Difícil. Um teste Normal é feito com o valor é feito com o valor natural de teste. Um teste Difícil será feito com apenas metade do valor da perícia e um teste Fácil com o dobro do valor. O mestre deve avaliar a situação e pesar todos os elementos que podem facilitar ou dificultar a ação.

Frei Antônio possui Destreza 12. Ele deseja soltar um pequeno mecanismo e tem tempo, iluminação e ferramentas disponíveis. O Mestre decide que o Teste é Fácil. O valor normal de Teste seria 12x4=48,mas como o Mestre julgou o Teste Fácil, o valor passa a ser 48x2 = 96, ou quase um sucesso automático.

Testes de Resistência

Os testes de resistência são mais utilizados que os testes comuns. Nestes testes, compara-se as habilidades ou atributos de duas fontes: Uma delas é chamada *Fonte Ativa.*É quem está tentando realizar a ação. A Segunda é chamada de *Fonte Passiva.* É

quem está resistindo à ação. Para comparar valores, utiliza-se a tabela da página seguinte.

Para consultar a tabela, é muito simples. Basta comparar o atributo ativo com o passivo. O resultado é o valor básico do teste de resistência. Ele ainda pode ser modificado por forças externas (a critério do mestre)

Pode ser usada a seguinte fórmula:

CHANCE(%) = 5 X (Fonte Ativa – Fonte Passiva)

Gonzalez e Pedro Ivo estão tirando um braço de ferro. Gonzalez tem FR 16 e Pedro Ivo tem FR 13. No primeiro caso, Gonzalez será a Fonte Ativa. A diferença de FR é 16- 13=3. Assim, 3x5 = 15%. Somando 50%, a chance da Fonte Ativa (Gonzalez) vencer será 15+50 = 65%. Jogue 1d100 e, se for menor ou igual a 65, Gonzalez vence a disputa.

Fonte Ativa

Fonte Passiva	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35
10	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95																	
11	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95																
12	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95															
13	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								Sucesso automático						
14	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95													
15	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95												
16	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95											
17	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95										
18	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95									
19	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95								
20		05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95							
21			05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95						
22				05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95					
23					05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95				
24						05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95			
25							05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95		
26								05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	
27									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	
28										05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	
29											05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	
30												05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	
31				Falha automática									05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	
32														05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	
33															05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	
34																05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	
35																	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	

Em testes de Perícia X Perícia, a conta é ainda mais simples:

CHANCE(%) = 50 + Fonte Ativa – Fonte Passiva

Garcia , o Ladrão, está tentando se esconder na copa de uma árvore de um guarda que o persegue. Garcia possui [Habilidades de ladrão - Furtividade 50%] e o Guarda tem Procura 30% . Assumindo Garcia como Fonte Ativa, sua chance de vitória será de 50%+50%-30% = 70%.

Somando Atributos

E o que se deve fazer quando vários Personagens estão tentado fazer algo juntos? Antes de mais nada é importante o Mestre determinar quantos Personagens **REALMENTE** podem se unir na tarefa. Empurrar uma pedra gigante permite que várias pessoas ajudem, mas tentar derrubar uma porta é uma tarefa para no máximo duas pessoas.

Após decidir quantos e quem está ajudando, vamos calcular o Atributo Somado. Pegue o valor individual mais alto e separe dos demais. Some

todos os outros valores e divida o resultado por 2, arredondando para cima. Some o valor mais alto que havia ficado separado. Esse é o que chamamos Atributo Somado.

Gonzalez, Igaratá, Firmino e Youbala estão tentando levantar uma Pedra de 400Kg. Eles têm FR 16, 12, 11 e 13, respectivamente. Somando-se os menores, 11+12+13=36. Dividindo por 2, fica 18. Agora somamos os 16 de Gonzalez. Total 34. A pedra tem peso equivalente a FR 30. As chances deles levantarem a pedra são boas: 70%.

Maria da Anunciação, Padre Ivo e Pedro da cunha estão rezando em conjunto para resistir ao controle mental de um demônio que possui controlar humanos 6. O mestre joga 6d6 e obtém 30. Maria possui Will 12, Padre Ivo 17 e Pedro da Cunha 15. A soma da força auxiliar (Maria e Pedro) é 14 (12 + 15/2 e arredondado para cima), somado à força principal (padre ivo) teremos a Força 31. A Resistência do grupo é de 55% (31 como fonte ativa e 30 fonte passiva).

Combate

Em Santa Cruz, o combate também é bastante simples. Para melhor entendê-lo, vamos dividir o combate em fases e explicar cada uma delas. Durante cada rodada de combate, todas as quatro fases acontecem nesta ordem:

1- Os Jogadores anunciam suas intenções.
2- Todos os Jogadores jogam suas Iniciativas.
3- Todos os Personagens fazem Ataques ou Ações.
4- Calculam-se os acertos e os danos.

1 – Intenções

Todos os Jogadores dizem ao Mestre o que, quando, como e de que maneira pretendem realizar suas ações durante essa rodada de combate. Não importa a ordem em que os Jogadores anunciam seus intentos, desde que sejam rápidos o suficiente para não atrapalharem o andamento do jogo. O Mestre deve dar a cada um dos Jogadores cerca de 10 a 20 segundos. Caso os Jogadores não consigam se decidir ou demorarem demais, o Mestre deve assumir que eles não farão nada naquela rodada (afinal de contas, é um combate, não um jogo de xadrez).

O Mestre também deve decidir o que os PdMs irão fazer, antes dos Personagens, mas ainda não deve anunciar para eles suas decisões.

2- Iniciativas

Todos os Jogadores (e o Mestre, para cada um dos PdMs envolvidos no combate) jogam 1d10 e somam com a Agilidade (lembre-se dos bônus ou penalidades em efeito). Esse é o valor da iniciativa de cada Personagem. As ações anunciadas na Fase 1 são resolvidas na ordem decrescente dos valores de iniciativa (valores iguais são tratados como ações simultâneas).

3- Ataques ou ações

Todos os Personagens envolvidos fazem seus ataques, suas ações ou utilizam suas Magias, de acordo com a ordem de iniciativa. Detalhes sobre como fazer um ataque serão discutidos mais adiante.

4- Calculam-se os acertos e danos

Verificam-se todos os acertos e calculam-se os danos. Detalhes sobre danos e proteções serão discutidos mais adiante.

Depois das quatro etapas, verifica-se quais são os Personagens sobreviventes da batalha que pretendem continuar em combate.

O que fazer em uma rodada?

Uma rodada, ou um turno, compreende cerca de 10 segundos. Cada Jogador tem o direito de fazer uma ação por rodada, salvo em alguns casos (alguns Rituais permitem ao Jogador fazer mais de uma ação por rodada em períodos curtos).

Uma ação pode ser:
- Abrir uma porta, alçapão ou janela.
- Fazer um ataque (ou mais, de acordo com as Perícias e manobras de combate que o Personagem possui).
- Beber uma poção ou elixir.
- Conversar com alguém.
- Fazer uma Magia espontânea.
- Fazer um Ritual ou parte dele (alguns Rituais demoram várias rodadas, ou até mesmo horas).
- Usar pontos de Fé para realizar um milagre.
- Prestar primeiros socorros a alguém ou em si mesmo.
- Fazer um Teste de Perícia.
- Levantar-se do chão e postar-se em posição de combate.
- Pegar um objeto caído e colocá-lo em posição de uso (uma arma ou escudo, por exemplo).
- Usar um objeto que esteja nas mãos.

- Montar ou desmontar de um cavalo.
- Mover-se até AGI metros, mantendo posição de defesa.
- Correr até CONx3 metros, abdicando de sua esquiva.
- Ler um mapa, pergaminho ou algumas páginas de um livro, grimório ou tomo.

Existem algumas ações que são tão rápidas que não são contadas em uma rodada, o que permite que sejam realizadas em conjunto com ações mais complexas, nem por isso elas deixam de ser importantes:

- Largar um objeto que está segurando com as mão.
- Gritar uma ordem e ouvir a resposta.
- Mover-se em até AGI/2 metros..

Como Fazer um Ataque

Todos os personagens possuem algumas perícias de armas. Todas essas perícias possuem dois valores, por exemplo *Armas Brancas – Luta com Machado 40/40.* Estes valores são respectivamente de Ataque e Defesa. Para combates de dois ou mais personagens, verifica-se primeiro de quem é a ação.

O atacante joga 1d100 e tenta conseguir um número igual ou menor ao valor de ataque. Valores iguais ou maiores a 95 são sempre considerados falhas, mesmo que os bônus e modificadores elevem os valores de ataque e defesa acima de 95. Caso acerte o ataque é a vez da defesa tentar sua sorte.

Pedro Ivo está usando sua [Espada/Facão 40/25] para acertar um Mourubixaba que usa um [Machado 30/50]. O valor de ataque de Pedro Ivo é 40 e o valor de defesa do Mourubixaba é 30.Pedro Ivo rola os dados e consegue um 35. Sucesso! Mas isso não quer dizer que o golpe acertou o índio, isso dependerá de sua defesa. O Mestre rola os dados para o Índio e consegue um 58, O índio falha em sua defesa. O golpe de Pedro Ivo acertou em cheio o Ancião.

Ataques com mais de um combatente

Acontece exatamente como o combate individual, só que o defensor somente pode fazer uma defesa, ou dividir seu valor de defesa entre os atacantes (o defensor escolhe como dividir, mas antes dos ataques serem realizados).

Acerto Crítico

Divida o valor do ataque por 4, arredondando para cima. Se o atacante conseguir rolar um valor abaixo deste número, diz-se que ele conseguiu um acerto crítico. O acerto crítico não acrecenta nada ao ataque, mas o dano é jogado duas vezes e somado (pense nisso como acertar a garganta ou algum outro ponto vital do adversário, coração, pulmão ou cabeça).

Danos e Proteção

Já verificamos se você conseguiu acertar seu alvo. Agora vem a parte do dano. Normalmente o dano é feito pelo tipo de arma que você está usando (espada, machado, lança). Para isso verifica-se se o acerto foi crítico ou não. Então joga-se os dados e calcula-se o dano.

Este é o chamado Dano Bruto. Após isso deduza o valor de IP de armadura que o alvo possua (colete, armadura, pele de couro, couraça). Aplique então o dano, subtraindo os PVs do alvo.

Leonardo acerta Teodoro com seu fação, Leonardo possui Força 17 (+2 no dano), Teodoro usa um Colete de Couro Rígido (IP 4), Leonardo joga 1d6+1 e tira 4, soma 2 de seu bônus de Força e subtrai 4 da armadura de Teodoro. Teodoro recebe 2 pontos de dano em seus PVs.

Dano de Impacto

Mesmo que o defensor consiga fazer a defesa, ou mesmo que sua armadura Absorva todo o dano do golpe, o defensor ainda sofrerá o que nós chamamos de *Dano de Impacto*. Não importa a proteção, defesa ou perícia da personagem, uma vez acertado o golpe ele sofrerá pelo menos 1 ponto de dano (mais os bônus de Força), decorrentes do impacto sobre a armadura ou arma.

Lembre-se que mesmo debaixo da mais completa armadura, Aguentar uma machadada no peito, vai doer.

Regras especiais

Asfixia

Um personagem humano impedido de respirar pode suportar até CON/2 rodadas. A partir deste tempo passa a perder 1d6 PVs por rodada com direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade.

Mira

Um personagem pode passar uma ou mais rodadas mirando em seu alvo. Ao Faze-lo, o personagem recebe uma bonificação de 20% na perícia da arma de longa distância que estiver utilizando.

Queda

Quando o personagem cair, ele sofrerá um dano de 1d6 PVs por metro de queda.

Ataque específico

Existem alguns tipos de ataques específicos. O personagem pode querer atingir acertar uma parte específica do oponente, ou então querer desarmá-lo. Pode ainda apenas querer se jogar sobre o adversário.

O mestre deve aplicar penalidades de acordo com a dificuldade do movimento desejado, desarmar um oponente pode ser feito com um ataque normal que não provoca dano se acertado, já atingir o coração exige que o personagem acerte seu índice crítico para conseguir o que deseja.

Morrendo

Caso o personagem chegue a zero ou menos pontos de vida e não for atendido, perderá um ponto de vida por rodada até chegar a –5. Neste caso o personagem morre.

Regras especiais combate desarmado

Por mais que o personagem possua perícias em armas sempre existe um momento em que elas não estão disponíveis, e cabe-se apelar para a mais primitiva forma de combate. O combate desarmado. Todos os personagem possuem combate desarmado com um percentual de ataque e defesa igual à sua destreza, e podendo causar 1d4-1 (1d3) de dano em seu oponente. Não adianta argumentar, qualquer pessoa, quando precisa sabe dar chutes e socos. Contudo devemos considerar que um lutador treinado consegue causar mais dano em seu oponente que um amador. Assim consideremos que o treino em combate desarmado reduz a penalidade do dano em 0 e que o gasto de 10 pontos de perícias em ataque já fará com que o golpe desarmado passe a 1d4 de dano.

Com o tempo de treino, qualquer lutador aprende golpes específicos, que atingem partes específicas do oponente de formas específicas, causando um maior dano, ao qual apresentaremos com Bônus (+1,+2,+3) acima do bônus de Força, contudo, grande parte destes golpes infligem uma dificuldade adicional. O Treinamento é árduo, mas um lutador treinado pode ser mortal.

Consideremos estes golpes específicos como manobras, dos 3 estilos apresentados em Santa Cruz (Briga, Luta livre indígena e Capoeira), e que a partir de 20% gasto, o personagem ganha uma manobra a mais para cada 5%. Resultando na seguinte tabela.

% gasto	Dano	Manobras
10%	1d4	0
20%	1d4	1
25%	1d4	2
30%	1d4	3
35%	1d4	4
40%	1d4	5
45%	1d4	6
50%	1d4	7
55%	1d4	8

O fato de não ter comprado uma manobra de ataque não significa que o personagem não a possua, apenas não possui treinamento suficiente nela, executando-a de forma pouco eficiente, conseguindo o dano de 1d4 em socos e chutes, 1d6 por rodada em estrangulamentos e chaves, conseguindo derrubar um oponente com uma rateira apenas com um acerto crítico e não conseguindo nenhuma vantagem adicional quando consegue se defender ou desviar de um ataque.

Briga

A Forma mais primitiva de combate, acessível a todos os personagem. Baseia-se em socos, chutes, chaves e estrangulamentos. Desde a pré história o homem briga. Embora possua poucas manobras acessíveis, esta forma de combate desarmado é a única acessível para todos os personagem.

Manobra	Dificuldade	Dano/Bônus
Soco Direto**	Normal	-
Soco Cruzado**	Normal	-
Gancho	Difícil	+1
Chute Baixo direto	Normal	+2
Chute Baixo Lateral	Normal	+2
Chute alto	Difícil	+3
Chave	Difícil	1d6 *
Estrangulamento	Difícil	1d6 *
Rasteira	Difícil	-***

* Chaves e estrangulamentos causam 1d6 pontos de dano por rodada, a vítma tem direito a um teste de CON para reduzir o dano pela metade e um teste de FR x FR difícil para tentar se soltar. Quando a vítima chega a 0 pvs com uma chave, ocorre uma fratura na parte precionada do corpo, se a vítima chegar a 0 pvs com um estrangulamento ela cai inconciente, mas não morrerá, a menos que o agressor continue a estrangulando.

** Golpes que não precisam ser comprados.

*** Derruba o oponente, que tem direito a um teste de AGI para não cair. O oponente fica uma rodada sem poder atacar.

Capoeira

Criada mo interior das senzalas, como forma de se armar para a resistência conta a escravidão, a capoeira é uma forma de combate precisamente negra, uma mistura de Luta, jogo e dança ritualística.

Uma manobra sem treinamento na capoeira causará os mesmos 1d4-1 de dano de um golpe comum de briga. Contudo os primeiros 10% gastos darão , alem da retirada do redutor, a **ginga** como manobra básica.

A **Ginga** é uma forma de dança, da qual partem os ataques e defesas do capoeirista, ela oferece um bônus de 15% de defesa ou ataque para o personagem, de acordo que ele esteja lutando com alguém que não a possua. Ela pode Também ser utilizada para o combate com um ou dois facões, modalidade de combate que se chama **Maculelê**.

A defesa na capoeira se baseia em formas específicas de se esquivar de ataques, segue abaixo sua relação:

****Cocorinha:** O lutador agacha, ficando de cócoras para desviar do oponente.

****Resistência:** O lutador se agacha pelos lados apoiando a mão no chão.

****Queda de quatro:** O lutador cai para trás apoiando as mãos no chão, por tás do corpo.

Negativa: O lutador se agacha, apoia a mão no chão ao lado do corpo e estica a perna se preparando para uma rasteira. Acrescenta +5% na aplicação da rasteira.

***Aú:** O lutador faz uma pirueta (estrela) para o lado apoiado nos dois braços. O lutador fica relativamente em uma posição que coloca seu adversário em desvantagem para lhe atacar, Ganha +5% em ataque ou em defesa por uma rodada.

***Macaco:** O Lutador faz uma pirueta para frente ou para traz se apoiando nos dois braços, permite atacar um personagem que está em uma distância inacessível a um golpe desarmado, ou se colocar distante o bastante .de forma que impeça o adversário de o atacar na próxima rodada.

O lutador faz uma jogada difícil de **combate desarmado – Capoeira.**

***Mortal:** O lutador faz uma cambalhota no ar sem a ajuda das mãos, faz com que o jogador se distancie o bastante para que ela não possa ser atacado na próxima rodada. O lutador faz uma jogada difícil de **combate desarmado – Capoeira.**

* Permite que o personagem fuja do combate.

** Golpes que não precisam ser comprados.

As manobras de capoeira possuem uma complexibilidade maior do que da briga comum. Primeiro porque a capoeira se baseia em um ritmo que encaixa ataque e defesa, assim a defesa prepara o manobra de ataque, o lutador começa gingando, faz um ataque ou defesa que não necessita de outro como pré requisito e então pode realizar um ataque que possua o outro como preparação.

Segue uma tabela com as manobras básicas da capoeira com o pré requisito das manobras, seus danos, efeitos e dificuldades.

Manobra: Martelo
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4+3
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: Chute lateral com o peito do pé.

Manobra: Meia Lua
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4+3
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: chute circular com a parte de dentro do pé.

Manobra: Armada
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+4
Pré- requisitos: Passo e Giro de Costas
Descrição: Chute em rotação de 360º, com a parte externa do pé.

Manobra: Bênção
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4+3
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: Chute direto e frontal com a sola do pé, o adversário deve fazer um teste de AGI, se errar perde o equilíbrio e cai, todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Queixada
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4+3
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: chute circular com a parte de dentro do pé, sem a rotação da armada.

Manobra: Chapa
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+2
Pré- requisitos: Cocorinha de costas
Descrição: O lutador se agacha de costas para o adversário, apoia as mão no chão e dá um coice para trás com a planta do pé. O golpe faz o adversário recuar, seu próximo ataque se torna difícil.

Manobra: Chapéu de Couro
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+3
Pré- requisitos: Cocorinha/Negativa/Resistência
Descrição: O lutador agachado no chão apoia os braços para um lado erguendo a perna oposta num chute circular com o peito do pé.

Manobra: Meia Lua de Compasso
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+4
Pré- requisitos: Negativa e virar de costas
Descrição: O lutador gira dando as costas para o adversário, se inclinando para frente, apoiando as mão no chão e levantando a perna em um giro que atinge o adversário com o lado de dentro do pé.

Manobra: Martelo-Armada
Dificuldade: Crítico **Dano:** 1d4+6
Pré- requisitos: Ganhar a iniciativa e não se esquivar.
Descrição: O lutador executa o Martelo e encaixa uma armada aplicada com a outra perna. O adversário deve fazer um teste de AGI, se falhar, perde o próximo ataque.

Manobra: Chapéu de Couro
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+3
Pré- requisitos: Cocorinha/Negativa/Resistência
Descrição: O lutador agachado no chão apoia os braços para um lado erguendo a perna oposta nun chute circular com o peito do pé.

Manobra: Rabo de Arraia
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+1
Pré- requisitos: Plantar bananeira
Descrição: O lutador se inclina para frente (plantando bananeira) e projeta as pernas por cima do corpo, atacando o oponente com a planta do pé.

Manobra: Morcego
Dificuldade: Difícil **Dano:** 1d4+2
Pré- requisitos: Salto no ar
Descrição: O lutador salta no ar projetando as duas pernas no peito do oponente, o oponente deve fazer um teste de FR. difícil para não recuar, se falhar recua e o ataque se torna difícil na próxima rodada.

****Manobra:** Cabeçada
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4
Pré- requisitos: normal
Descrição: O Lutador utiliza sua cabeça para desferir um golpe no adversário.

Manobra: Cotovelada
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4+2
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: O Lutador utiliza os cotovelos para desferir golpes no adversário.

****Manobra:** Joelhada
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: O Lutador utiliza os joelhos para desferir golpes no adversário.

****Manobra:** Galopante
Dificuldade: Normal **Dano:** 1d4+1
Pré- requisitos: Nenhum
Descrição: O lutador executa um tapa lateral com a mão fechada no adversário.

Manobra: Rasteira
Dificuldade: Normal **Dano:** -
Pré- requisitos: Negativa/Resistência
Descrição: O lutador puxa o pé de apoio do adversário, o adversário faz um teste de AGI, se falhar perde o próximo ataque.

Manobra: Banda
Dificuldade: Normal **Dano:** -
Pré- requisitos: Nenhuma
Descrição: O lutador varre com a perna os pés do adversário, o adversário faz um teste de AGI, se falhar o próximo ataque.

Manobra: Vingativa
Dificuldade: Difícil **Dano:** -
Pré- requisitos: Passo para trás do adversário
Descrição: O lutador coloca uma perna por trás do aversário,e o empurra sobre a perna, o adversário faz um teste de AGI, se falhar cai e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Arrastão
Dificuldade: Normal **Dano:** -
Pré- requisitos: Agarrar joelhos
Descrição: O lutador puxa os Joelhos do Adversário pela frente ou por trás do corpo, o adversário faz um teste de AGI, se falhar perde a o próximo ataque.

Manobra: Boca de Calça
Dificuldade: Normal **Dano:** -
Pré- requisitos: Agarrar Tornozelos
Descrição: O lutador puxa os tornozelos do Adversário pela frente ou por trás do corpo, o adversário faz um teste de AGI, se falhar perde o próximo ataque.

Manobra: Tesoura baixa
Dificuldade: Normal **Dano:** -
Pré- requisitos: Negativa
Descrição: O lutador trança as pernas em torno do corpo ou das pernas do adversário e gira o quadril jogando o adversário no chão, o adversário faz um teste de AGI, se falhar próximo ataque.

Manobra: Tesoura Voadora
Dificuldade: Difícil **Dano:** -
Pré- requisitos: Salto no ar
Descrição: O lutador trança as pernas em torno do pescoço do adversário e gira o quadril jogando o adversário no chão, o adversário faz um teste de AGI pelo valor do atributo, se falhar todas as suas ações se tornam difíceis na próxima rodada. Se o lutador conseguir um resultado crítico, quebra o pescoço do adversário.

** Golpes que não precisam ser comprados.

Huka-Huka

A luta livre indígena ou Huka-Huka é praticada em festivais comemorativos das tribos indígenas que realizam, alem das competições de Huka-Huka, competições de corrida, natação, e arco e flecha.

A Huka-Huka segue princípios de imobilizações, chaves e estrangulamentos específicos, que são mortais se bem aplicados. Uma chave e estrangulamento sem técnica é uma manobra de 1d6 pontos por rodada, e uma imobilização permitirá um teste de FR por rodada como resistência. Contudo, as manobras do Huka-Huka permitem chaves e estrangulamentos,assim como imobilizações mais efetivos além de projeções.
Suas manobras são:

Manobra: Projeção para baixo
Dificuldade: Normal **Dano:** -
Descrição: O lutador derruba o adversário varrendo-lhe a perna com a ajuda da sua perna, ajudando, se necessário com os braços e um giro de quadril. O adversário faz um teste de AGI, se falhar cai no chão e todas suas ações se toenam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Projeção para baixo com as mãos
Dificuldade: Difícil **Dano:** -
Descrição: O lutador agarra as pernas do adversário, e, puxando-as com um movimento rápido, o derruba no chão. O oponente o adversário faz um teste difícil de AGI, se falhar cai no chão e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Projeção por cima
Dificuldade: difícil **Dano:** 1d4+1
Descrição: O lutador agarra o adversário pelos ombros, braços, ou pela cintura, e o derruba girando-o por cima de seu próprio corpo com um giro de quadril. O cai no chão e todas suas ações se tornam difíceis na próxima rodada.

Manobra: Chave de Braço
Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6 (por rodada)
Descrição: O lutador aplica uma alavanca sobre o braço do oponente que acaba por provocar grande dor, e por fim quebrar o braço. Sair da chave exige um teste difícil de DEX.

Manobra: Chave de Perna
Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6+1 (por rodada)
Descrição: O lutador aplica uma alavanca sobre o tornozelo ou rótula do oponente que acaba por provocar grande dor, e por fim quebrar o deslocamento da junta. Sair da chave exige um teste difícil de DEX.

Manobra: Estrangulamento
Dificuldade: Fácil **Dano:** 1d6+1 (por rodada)
Descrição: O lutador aplica uma gravata no adversário, ou se estiver engalfinhado com ele no chão prende seu pescoço entre os braços e exerce pressão. O adversário tem direiro a um teste difícil de CON por rodada para reduzir o dano pela metade, e um teste difícil de FR x FR para tentar se libertar.

Manobra: Estrangulamento por Trás
Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6+1 (por rodada)
Descrição: O lutador, com o adversário no chão, vai para as costas dele, trança as pernas em sua cintura e aplica uma gravata. O adversário tem direiro a um teste difícil de CON por rodada para reduzir o dano pela metade, e um teste crítico de FR (valor do atributo %) para tentar se libertar.

Manobra: Estrangulamento com as pernas
Dificuldade: difícil **Dano:** 1d6+2 (por rodada)
Descrição: O lutador, com o adversário caído no chão, trança suas pernas ao redor do pescoço do adversário e estrangula-o.

O adversário tem direiro a um teste difícil de CON por rodada para reduzir o dano pela metade, e um teste crítico de FR (valor do atributo %) para tentar se libertar.

Manobra: Imobilização

Dificuldade: difícil **Dano: -**
Descrição: O lutador, coloca-se sobre seu adversário caído no chão, utilizando seu corpo como um alavanca que impede seu adversário de atacar , O adversário tem direiro a um teste Difícil de FR x FR para tentar se libertar.

Doenças e envelhecimento

Não apenas de combates o personagem padece. O novo mundo padece de estranhas enfermidades que colocarão em jogo a vida do personagem, junto ás velhas epidemias do mundo antigo. A vida é cruel e o mais destemido guerreiro da sacra igreja pode ver seus dias resumidos vítima de uma estranha febre adquirida naquela singela naquela singela expedição nas áreas pantaneiras. O tempo passa para todos e nos torna mais vulneráveis, o pesar dos anos degenera o corpo e aumenta nossa probabilidade de adquirir determinada doença, a média de vida no séc. XVII é de 40 anos, conforme os anos passam seu personagem perceberá que não é mais tão ágil, forte ou saudável, o quanto era quando jovem. Este é o tema deste capítulo a saúde do personagem. Procure o curandeiro mais próximo, o cientista recluso ou o padre da companhia de Jesus. A saúde será posta em jogo.

Doenças

Por toda a história da humanidade as doenças sempre foram a maior causa de mortes que assolou a humanidade, pensemos nas grandes pestes e epidemias. O Novo Mundo possui a peculiaridade de mesclar as velhas às novas doenças, em uma sintonia barroca, que a precária medicina da época não está tão preparada para enfrentar.

A descrição das Doenças seguirá a seguinte ordem

(Nome da Doença)
% de Contágio: Valor Percentual do personagem ser infectado de acordo que entre em contato com o meio de infecção.
Forma de Contágio: Meio de infecção, ambiente ou situação que exige o teste.
Sintomas: Sintomas da doença.
Descrição da Doença: Progressão, e regras para a doença.

Chagas
% de Contágio: 40 - 46%
Forma de Contágio: Transmitida pela picada de insetos que vivem nos campos, serrados, Florestas e vilas.
Sintomas: Coceira no local da picada e chagas (feridas) que se espalham pelo corpo.
Descrição da Doença: No primeiro dia de convalescência, há intensa coceira no local da picada, a primeira chaga aparece no segundo dia causando 2 pontos de dano no persoangem, no terceiro dia a chaga começa a crescer causando mais 3 pontos de dano, a partir do quarto dia, as chagas passam a crescer e se espalhar pelo corpo do personagem causando 1d6+1 pontos de dano ao dia e se tornando contagiosa (40% para quem estiver em contato com o personagem). As perícias Medicina [Moderna/Cristã e primeiros socorros] apenas recuperam os pvs mas não curam a doença, que apenas pode ser curada com meios mágicos ou um teste crítico em Medicina [Ervas e Plantas – Remédio]

Chato
% de Contágio: 0 a 40%
Forma de Contágio: Relações Sexuais
Sintomas: Coceira intensa
Descrição da Doença: Chato é um parasita que vive nos pelos púbicos da vítima, causando imensa coceira (teste de WILL para parar de coçar as partes íntimas) e ardência. Pode ser eliminado retirando-se os pelos púbicos.

Cólera
% de Contágio: 45%
Forma de Contágio: Adquirida principalmente em climas quentes, onde haja epidemia, é contraída consumindo-se comida ou bebida infectada por um doente, ou entrando em contato com ele.
Sintomas: Dores abdominais, diarréia, vômito e hipotermia (temperatura abaixo de 35º).

Descrição da Doença: Durante o período que o personagem estiver doente, todos os seus testes se tornam difíceis, a partir do quinto dia o personagem pode entrar em coma (teste de CON), se em coma possui 25% de chance de morrer.

Doença do sono
% de Contágio: 10 – 40 %
Forma de Contágio: transmitida pela picada de insetos que vivem nos Pântanos de Santa Cruz.
Sintomas: Letargia e sonolência.
Descrição da Doença: No primeiro e segundo dias após o contágio o personagem cai em estágio de torpor (sonolência) e todas suas ações se tornam difíceis, a partir do terceiro dia o personagem cai em sono profundo, morrendo no início da terceira semana após o contágio. O tratamento pode ser feito através de um teste difícil da perícia Medicina [Ervas e plantas - remédios], ou por meios mágicos, após o tratamento o personagem estará recuperado em 1 dia.

Febre do sertão
% de Contágio: 40 - 60%
Forma de Contágio: Transmitida pela picada de mosquitos, provenientes das florestas, Pântanos e cerrados
Sintomas: Febre intensa, calafrios, desmaios.
Descrição da Doença: A febre do Sertão é a denominação comum de diversas doenças desconhecidas que atacam os exploradores do sertão de Santa Cruz. A primeira semana é marcada por uma febre intensa e ininterrupta, na qual o personagem perde 1d4 PVs por dia; na segunda semana comessam os calafrios, a febre se intensifica e há a insidência de desmaios (teste de CON para resistir), todas as ações do persoangem se tornam difíceis e o dano diário aumenta para 1d4+1 PVs; Na terceira semana o personagem cai inconsciente e passa a tomar um dano de 1d6 por dia, morrendo no início da quarta semana. Por colapso do organismo, mesmo que ele esteja com todos os PVs restaurados. As perícias Medicina [Moderna/Cristã e primeiros socorros] apenas recuperam os pvs mas não curam a doença, que apenas pode ser curada com meios mágicos ou um teste difícil em Medicina [Ervas e Plantas – Remédio]

Gonorréia
% de Contágio: 0 a 40%
Forma de Contágio: Relações Sexuais
Sintomas: ardência ao urinar e secreções purulentas no pênis (homem), a doença é a-sintomática nas mulheres.
Descrição da Doença: A gonorréia não é mortal, contudo aumenta em 10% ao mês a chance de gerar impotência sexual e esterilidade. Se houver contado do foco de infeção com os olhos, inicia-se uma profunda infeção oftalmológica, com coceira intensa, olhos vermelhos, que através de um tratamento inadequado (falha em um teste de medicina) causará cegueira permanente.

Gripe
% de Contágio: 60%
Forma de Contágio: Infeção transmitida pelo contato com pessoas doentes, ou ambiente em que ela se encontra.
Sintomas: Febre, coriza (corrimentos nazais), dor corporal, dor de cabeça, cansaço.
Descrição da Doença: Doença viródica comum e inofensiva no homem branco, que se utiliza de remédios e ervas que aliviam o sintomas, estando curados em 1 semana. Porem devido aos índios não possuírem anticorpos contra esta enfermidade, não apresentam melhora dos sintomas, perdem 1d6 PVs por dia até a morte consequente em 1 semana. Não exite cura mundana para a doença.

Herpes Genital
% de Contágio: 0 a 40%
Forma de Contágio: Relações Sexuais
Sintomas: pequenas bolhas dolorosas que se formam nos genitais.
Descrição da Doença: Não é grave, mas sim dolorosa e possui um chance de 40% de gerar deformações nos futuros filhos do personagem.

Lepra
% de Contágio: 15 a 40%
Forma de Contágio: contato direto com um enfemo.
Sintomas: Necrose progressiva do corpo com a aparição de feridas, perca da sensibilidade.
Descrição da Doença: Doença progressiva e sem cura,a morte se dá em 1d6 anos, o personagem perde a cada mês 1 ponto em um atributo escolhido aleatoriamente.

Loucura do sertão
% de Contágio: 10 – 40%
Forma de Contágio: Transmitida através da picada de insetos provenientes das matas das florestas e cerrados de Santa Cruz.
Sintomas: Dor de cabeça, febre, agrssividade, delírios.
Descrição da Doença: O primeiro dia da infeção é marcado por dor de cabeça, febre e inquietação, a partir do segundo dia comessam pequenas crizes de agressividade sem sentido (teste de WILL para resistir), entre o terceiro e o quinto dia a febre aumenta, o personagem passa a sofrer delírios,

perde 1d6 PVs por dia e todas a suas ações se tornam difíceis. A partir do sexto dia o personagem cai inconsciente e passa a sofrer 2d6 PVs por dia até morrer por colapso do organismo no sétimo dia. As perícias Medicina [Moderna/Cristã e primeiros socorros] apenas recuperam os pvs mas não curam a doença, que apenas pode ser curada com meios mágicos ou um teste difícil em Medicina [Ervas e Plantas – Remédio]

Peste Bubônica
% de Contágio: 75%
Forma de Contágio: Contato direto com um enfermo, mordida de um rato infectado, pulgas de ratos infectados e em lugares de epidemias, principalmente caravelas e vilas costeiras .
Sintomas: Febre alta, dores abdominais, delírios, aparição de um bolsa negra nas axilas e sobre o colo.
Descrição da Doença: Febre alta durante 1d4-1 dias, aparição da bolsa, dores abdominais e delírios, a bolsa leva 1d6+1 dias para estourar, o personagem possui 45% de chance de morrer. Após a bolsa estourar o personagem vê PVs reduzidos a 0 e recuperará 1 PV por dia. A doença possui a possibilidade de 45% de deixar como sequela a debilidade física da vítima (perca de 1d4-1 permanentes em FR, CON eAGI).

Pneumonia
% de Contágio: 35%
Forma de Contágio: Contato com um enfermo ou por ter passado por um frio extremo.
Sintomas: Febre alta, tosse seca e constante, dores corporais e dificuldade de respirar .
Descrição da Doença: O personagem sobre 1d4+2 dias de febre intensa e tosse seca e dores corporais, seus PVs são reduzidos à metade, há 35% de chance do personagem entrar em estado de semi-coma por 1d6+3 dias (PVs reduzidas a 1) com 45% de chance de morrer. Não morrendo o personagem recupera 1 pv por dia até se recuperar.

Raiva
% de Contágio: 60%.
Forma de Contágio: Mordida de Animais infectados (principalmente cães, gatos, ratos e morcegos), o animal infectado pode ser reconhecido pela agressividade e intensa salivação.
Sintomas: Modificação progressiva da personalidade, paranóia, crises de agressividade, impossibilidade de beber pela contração dos músculos da garganta.
Descrição da Doença: Durante os dois primeiros dias da infeção o personagem passa a sofrer de febre e dores de cabeça, a partir do segundo dia , passa a sentir aversão a líquidos, vômitos e dificuldades de respiração, perde 2 PVs por dia. do sexto ao nono dia persistem os sintomas dos primeiros dias somados à convulsões e paralisias seguidas de ataques de furor e salivação, o personagem perde 1d6 PVs por dia, a partir do décimo dia a situação se agrava, entra em profunda paranóia, e sua agressividade aumenta e se volta contra ele e seus companheiros, o personagem deve fazer um teste de WILL difícil para evitar atacar, arranhar ou morde-los, a maior parte de suas ações se torna difícil, perderá 1d6+3 Pvs por dia até que morra por asfixia. A Raiva não pode ser curada por meios mundanos, que quanto muito só aliviam os sintomas (Teste normal nos primeiros dias, difíceis a partir do quinto e impossíveis a partir do décimo dia).

Sífilis
% de Contágio: 40%
Forma de Contágio: Relações Sexuais.
Sintomas: pequena ferida indolor nas genitais.
Descrição da Doença: Aparecem pequenas feridas indolores nas genitais da vítima que logo desaparescem, após um mês as feridas reaparecem e surgem chagas pelo corpo da vítima que podem ser curadas com a perícia Medicina através de um teste fácil, após alguns anos a doença ataca o cérebro causando a degeneração progressiva da vítima, que começa agindo de forma exaltada e excêntrica, passando à loucura e degeneração física, que termina por deixa-la paralítica e vegetativa. Não há cura mundana para a sífilis.

Tétano
% de Contágio: 45%
Forma de Contágio: Pelo contato de feridas com terra ou metal enferrujado.
Sintomas: espasmos musculares acompanhados de febre, períodos de semi-coma alternados, com dificuldade respiratória.
Descrição da Doença: Durante 1d6+2 dias o personagem sente extrema febre e espasmos musculares que tornam todas suas ações difíceis, há chances de entrar em um estado de semi-coma por dia, onde seus PVs são reduzidos a 1 (Teste de CON para Resistir), em semi coma há 40% de chance do personagem morrer por parada respiratória. O tétano é chamado de mal dos 7 dias pois é muito difícil sobreviver alem disso. Após o fim do período o personagem recupera 1 PV por dia de repouso absoluto.

Tifo
% de Contágio: 70%.

Forma de Contágio: Transmitida por piolhos encontrados nos enfermos.
Sintomas: Febre alta, feridas pelo corpo, diarréia com hemorragia intestinal, dores abdominais, debilidade e delírios febris.
Descrição da Doença: O personagem fica 1d6+2 dias debilitado (CON, FR e PVs reduzidos à metade) e com intensa febre. Feridas surgem por todo corpo menos o rosto, palmas das mãos e na planta dos pés. Diarréia hemorrágica, dores abdominais, chance de 35% de cair de cama com delírios febris por mais 2d6+1 dias, estagio no qual possui 35% de chance de morrer por dia e , sobrevivendo, ficará com a seqüela da perca de 1d4-1 pontos de força. Sobrevivendo o Personagem recuperará 1 PV e 1 ponto de FR e CON Por dia. Menos a seqüela (se passou para a segunda fase da doença).

Envelhecimento

A média de vida humana no séc. XVII é de 40, a partir de então a debilidade corporal, a maior suscetibilidade a doenças. A cada ano do personagem acima dos 40, o jogador deve jogar 1 vêz na tabela abaixo e aplicar as penalidades ao personagem. Alem do que, a cada ano que passa ele ganhará um bônus de 2% na tabela (ou seja, um personagem de 45 anos terá de somar 10 ao resultado de sua jogada).

% obtido	Penalidade
00 – 40%	Nada Acontece
41 – 50%	- 2 pontos em Destreza
51 – 60%	- 2 pontos em Agilidade
61 – 70%	- 2 pontos em Força
71 – 80%	- 2 pontos em Constituição
81 – 90%	- 2 pontos em Percepção
91 – 95%	- 2 pontos em Inteligência

Animais

Anta

Maior mamífero terrestre da américa portuguesa, com média de 2 m de comprimento e 1m de altura. Possui o Fucinho termonando em um pequena Tromba e cascos revestindo as patas dianteiras e trazeiras.

CON 20 **FR** 20 **DX** 02 **AGI** 13
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 03 **PER** 20
Ataques 01 **Cascos** 48/48 % 1d6+1
IP 01 Pele **PVs** 22

Arraia Pintada

Arraia de Agua doce. Menor que a marítima (em média 35 cm), Normalmente parda ou negra rajada de branco. Possui uma cauda com um ferrão venenoso.

CON 08 **FR** 03 **DX** 00 **AGI** 07
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Ferrão** 53% 1d6+4 (veneno)
IP 01 Pele **PVs** 10

Aves Grandes

Incluem papagaios, araras, Gaviões, Carcarás, tucanos, Urubus e outras aves de Grande Porte.

CON 06 **FR** 04 **DX** 02 **AGI** 12
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 04 **PER** 15
Ataques 01 **Bico** 62% 1d4-1
IP 00 **PVs** 11

Aves pequenas
Incluem todos os sabiás, ben-te-vis e toda a sorte de aves pequenas que habitam as florestas e campos de Santa Cruz.

CON 04 **FR** 02 **DX** 02 **AGI** 10
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 04 **PER** 15
Ataques 01 **Bico** 50% Dano desconsiderável
IP 00 **PVs** 06

Bovinos

Bois, vacas e bezerros são animais levados à santa Cruz e utilizados como fonte de leite, carne e no transporte de carra.

Boi adulto
CON 35 **FR** 40 **DX** 02 **AGI** 06
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 04 **PER** 20
Ataques 01 **Chifres** 56% 1d6+3
ou **Coice** 40% 1d6+1
IP 01 Pele **PVs** 38

Bezerro
CON 12 **FR** 15 **DX** 02 **AGI** 08
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 04 **PER** 20
Ataques 01 **Chifres** 38% 1d6+2
ou **Coice** 30% 1d6+1
IP 01 Pele **PVs** 13

Cachorro do Mato

Pequeno canino semelhante a uma raposa, que ataca em bandos de 2d6 animais circulando e mordendo a presa.

CON 10 **FR** 07 **DX** 02 **AGI** 13
INT 04 **WILL** 05 **CAR** 02 **PER** 25
Ataques 01 **Mordida** 61 % 1d6-1
IP 00 **PVs** 13

Cão de caça

Cães treinados para localizar, emboscar e matar uma caça. utilizados tambem para serguir trilhas na mata.
CON 12 **FR** 08 **DX** 02 **AGI** 13

INT 04 **WILL** 05 **CAR** 04 **PER** 25
Ataques 01 **Mordida** 62 % 1d6-1
IP 00 **PVs** 17

Capivara

Maior Roedor do mundo. Vive proxima a margem dos rios. Possui a Carne muito apreciada para caça.
CON 10 **FR** 10 **DX** 02 **AGI** 14
INT 03 **WILL** 03 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 45% 1d4
IP 01 Pele **PVs** 12

Caranguejeira

Aranha peluda de 25 cm, venenosa porêm não letal
CON 02 **FR** 01 **DX** 00 **AGI** 10
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 40% Dano 1(veneno)
IP 00 **PVs** 03

Cascavel

Cobra cinzenta, com uma média de 1,80 m que possui uma cauda terminando em Guizo. seu veneno age no sistema nervoso central causando paralizia e distúrbios visuais.

CON 05 **FR** 02 **DX** 00 **AGI** 14
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 16
Ataques 01 **Mordida/veneno** 64% 1d6+1 por dia
IP 03 Pele/escamas **PVs** 08

Cavalo
Grande Animal utilizado para o transporte.

CON 25 **FR** 30 **DX** 02 **AGI** 10
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 04 **PER** 20
Ataques 02 **Coice** 60% 1d6+6
IP 01 Pele **PVs** 28

Cobra Coral
Pequena cobra de cabeça arredondada com listras que oscilam entre o vermelho, preto e beje. Seu veneno causa diarréia, irritação nos olhos, pertubações visuais, dificuldade de coordenação motora, e de respiração, podendo levar à morte.

CON 03 **FR** 01 **DX** 00 **AGI** 08
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 16
Ataques 01 **Mordida/Veneno** 58% 1d6+2 por dia
IP 03 Pele/escamas **PVs** 06

Cutia/Cuíca

Pequenos roedores de hábitos noturnos, que se alimentam de milho e mandioca.

CON 08 **FR** 04 **DX** 02 **AGI** 13
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 02 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 35% 1d4-2
IP 00 **PVs** 09

Ema

Ave de 1,30 de altura, Com logas pernas. de grande Velocidade.

CON 10 **FR** 10 **DX** 02 **AGI** 12
INT 03 **WILL** 02 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **Bico** 50% 1d4-2
IP 01 pele **PVs** 12

Escorpião
Aracnídeo de cerca de 15 cm, com pinças e um ferrão venenoso na cauda.

CON 02 **FR** 01 **DX** 02 **AGI** 10
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Ferrão** 40% 2 pontos de dano (veneno)
IP 00 **PVs** 03

Hapia

Ave de Rapina, branca e acisentada. Ataca descendo sobre o alvo.

CON 09 **FR** 06 **DX** 02 **AGI** 15 **INT** 01 **WILL** 02 **CAR** 02 **PER** 15
Ataques 01 **Bico** 85% 1d4
IP 00 **PVs** 14

Iguana
Lagarto com mais de 1m de comprimento. com garras pontudas, lingua áspera e uma crista espinhosa.

CON 08 **FR** 05 **DX** 02 **AGI** 15 **INT** 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 48% 1d4
IP 02 pele **PVs** 10

Jacaré

Grande Réptil de 3 a 4 metros de comprimeto, com fortes mandíbulas triagulares e grande rabo potente. Perigoso na Terra, mortal na água.

CON 23 **FR** 22 **DX** 02 **AGI** 10/15 (Agua) **INT** 02 **WILL** 04 **CAR** 01 **PER** 15
Ataques 02 **Cauda** 30/80 Agua 1d6+2

Mordida 35/85 Agua 1d6+3
IP 05 pele/escamas **PVs** 28

Jaguarica

Felino de 1,10m semelhante à onça pintada. Caçador de hábitos noturnos.

CON 15 **FR** 16 **DX** 05 **AGI** 16 **INT** 04 **WILL** 05 **CAR** 02 **PER** 25
Ataques 02 **Mordida** 64% 1d6+2
Garras 64% 1d6+2
IP 01 pele **PVs** 18

Jararaca

Cobra esverdeada de até 2m de comprimento. que se esconde em meio a vegetação rasteira. Seu veneno causa dores corporais, latência (adormecimento) ,inchação muscular, hipotermia, vômitos, sonolência, hemorragia e morte.

CON 05 **FR** 02 **DX** 00 **AGI** 13 **INT** 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 16
Ataques 01 **Mordida/Veneno** 63% 1d6+1 por dia
IP 03 pele/escamas **PVs** 08

Jibóia

Serpente Constrictora com 3 a 5 m de comprimento, coloração parda e manchas claras ou escuras.

CON 10 **FR** 13 **DX** 00 **AGI** 12
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 16
Ataques 01 **constricção** 62% 1d4-1 por rodada
IP 04 pele/escamas **PVs** 13

Lobo Guará

Canídeo médio de pelo avermelhado, patas esguias, cabeça alongada e orelhas eretas, de patas e orelhas negras. É um caçador de hábitos noturnos e se alimenta de pequenas aves. Sendo inofensivo e evitando a presença humana. Embora lendas indígenas falam deles imitarem a vôs humana e atraírem caçadores para emboscadas mortais.

CON 12 **FR** 08 **DX** 05 **AGI** 15
INT 04 **WILL** 04 **CAR** 02 **PER** 25
Ataques 01 **Mordida** 62% 1d6-1 por rodada
IP 00 **PVs** 15

Macacos Grandes

Incluem macacos pregos, macacos barrigudos e Bugios.

CON 14 **FR** 08 **DX** 10 **AGI** 16
INT 05 **WILL** 05 **CAR** 03 **PER** 20
Ataques 01 **Briga/Mordida** 50% 1d4
IP 01 pele **PVs** 16

Macacos Pequenos

Inclui toda a sorte de micos e saguis.

CON 10 **FR** 06 **DX** 10 **AGI** 19
INT 05 **WILL** 04 **CAR** 03 **PER** 20
Ataques 01 **Mordida** 58% 1d4-2
IP 00 **PVs** 12

Morcego Vampiro

Mamíferos voadores hematófagos que atacam em bandos para sugar o sangue quando sua presa está dormindo.

CON 06 **FR** 03 **DX** 02 **AGI** 10
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 26
Ataques 01 **Mordida** 50% 2 pvs por rodada
IP 00 **PVs** 08

Mula

Animal forte, Criado a partir do cruzamento do jumento com a égua, utilizado no transporte de carga, principalmente em terreno irregular.

CON 18 **FR** 30 **DX** 02 **AGI** 12
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 04 **PER** 20
Ataques 01 **Coice** 62% 1d6+5
IP 01 Pele **PVs** 21

Onça Pintada/Negra
Felino de 1,40 m de cor amarelada com manchas negras por todo o corpo, ou totalmente negra, que ataca sua presa por emboscadas.

CON 20 **FR** 22 **DX** 05 **AGI** 15
INT 04 **WILL** 05 **CAR** 02 **PER** 26
Ataques 02 **Garras** de 35 a 85% 1d6+4
Mordida de 35 a 85% 1d6+4
IP 01 Pele **PVs** 25

Paca

Grande Roedor de pelo castanho, que vive próximo aos rios, alimenta-se de grãos e frutos. Tem carne muito apreciada para caça.

CON 08 **FR** 05 **DX** 02 **AGI** 13
INT 03 **WILL** 03 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **mordida** 50% 1d4-2

IP 01 Pele **PVs** 10

Piranha

Peixe de Agua doce com dentes vorazes e exelente percepção de sangue na agua, atacam em bandos de 3d6 na primeira rodada, com um aumento de 1d6 por rodada, até devorarem a vítima.

CON 04 **FR** 01 **DX** 00 **AGI** 13
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 83% 2 pontos de dano
IP 01 escamas **PVs** 09

Queixada/Caititu

Porcos selvagens de presas salientes, pelo grosso e escuro, Atacam em bandos de 2d10,derrubando a vítima e a ferindo com suas presas.

CON 16 **FR** 10 **DX** 02 **AGI** 12
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **Presas** 62% 1d6
IP 01 Pele **PVs** 19

Ratão do banhado

Roedor de 45 a 55 cm, com membranas nas patas traseiras que os permitem nadar com facilidade, atacam em bandos de 1d6+3 ratos por rodada, até o limite de 35 ratos.

CON 07 **FR** 04 **DX** 02 **AGI** 12
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 02 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 52% 1d4+1
IP 00 **PVs** 09

Sapo/ sapo venenoso

Anfíbrios, normalmente pacíficos que atacam com veneno se forem encurralados. Os índios se valem do veneno dos sapos para envenenar suas Flechas.Sapos venenosos possuem coloração negra e cores vivas como o vermelho e o amarelo. possuem uma grandula atraz das costas que comprimidas liberam o veneno.

CON 03 **FR** 01 **DX** 02 **AGI** 06
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Veneno/comum** 36% 1d6 por dia
Veneno/Sapo Venenoso 36% 1d6+1 por dia
IP 00 **PVs** 04

Suçuarana/ Onça parda/ Puma

Grande felino de hábitos noturnos, medindo em média 1,20m de comprimento e pelo castanho. Menor que a onça pintada porem não menos letal, arma emboscadas para suas vítimas.

CON 15 **FR** 18 **DX** 05 **AGI** 15
INT 04 **WILL** 05 **CAR** 02 **PER** 26
Ataques 02 **Mordida** de 35% a 85% 1d6+3
Garras de 35% a 85% 1d6+3
IP 01 pele **PVs** 20

Sucuri/Anaconda

Grande cobra constrictora, atingindo de 10 a 11 m de comprimento, coloração pardo/esverdeada com manchas negras pelo corpo. Ataca suas vítmas envolvendo-as, esmagando-lhes os ossos e depois devorando-as.

CON 20 **FR** 25 **DX** 00 **AGI** 10
INT 02 **WILL** 03 **CAR** 00 **PER** 16
Ataques 01 **constricção** de 35% a 85% 1d6+3 por rodada
IP 04 pele/escamas **PVs** 25

Surucucu

Cobra de 3m de comprimento, com grande força e veneno violentíssimo semelhante ao da jararaca. É amarelo escura com manchas pretas em forma de lonzangos. Embora temida possui a carne muito apreciada pela caça.

CON 07 **FR** 06 **DX** 00 **AGI** 14
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida/veneno** 64% 1d6+3 por dia
IP 03 pele/escamas **PVs** 10

Tamanduá

Mamífero desdentado, com grande tromba que termina em uma boca de onde sai uma língua comprida e pegajosa que utiliza para comer formigas. mede em média 1m (tamanduá mirim) a 2m (Tamanduá bandeira), possui garras fortes que utiliza para escavar a terra.

CON 13 **FR** 12 **DX** 03 **AGI** 13
INT 03 **WILL** 04 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **garras** 50% 1d6
IP 01 pele **PVs** 15

Tartaruga

Réptil aquático, extremamente lerdo em terra, de carne muito apreciada e revestido por um duro casco ósseo-escamoso.

CON 18 **FR** 08 **DX** 02 **AGI** 16 água (04 terra)
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 53% 1d4-2
IP 04 carapaça/pele/escamas **PVs** 20

Tatú

Mamífero de menos de 1m, revestido por uma armadura óssea dorsal, que escava túneis. Alimenta-se de restos de carne em decomposição.

CON 15 **FR** 06 **DX** 02 **AGI** 12
INT 03 **WILL** 02 **CAR** 03 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida** 50% 1d6-1
IP 03 casco/pele **PVs** 17

Urutú

cobra parda de 1,40m com veneno semelhante ao da jararaca, as vezes com um desenho em forma de cruz na cabeça.

CON 05 **FR** 02 **DX** 02 **AGI** 13
INT 02 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida/veneno** 63% 1d6+2 por dia
IP 03 **PVs** 08

Veado

Mamífero ruminante, de coloração castanho-avermelhada medindo em média1,50 de comprimento por 1m de altura, pode ou não apresentar chiffres.

CON 13 **FR** 10 **DX** 02 **AGI** 18
INT 04 **WILL** 04 **CAR** 04 **PER** 24
Ataques 01 **Chifes/cabeçada** 56% 1d4-2
IP 01 pele **PVs** 15

Viúva negra

Pequena aranha negra com uma mancha vermelha nas costas. Venenosa porem não letal.

CON 01 **FR** 01 **DX** 00 **AGI** 12
INT 01 **WILL** 02 **CAR** 00 **PER** 15
Ataques 01 **Mordida/veneno** 52% 1 ponto de dano
IP 00 **PVs** 02

Criaturas

Era uma vez, no tempo que os animais falavam a língua dos homens...

Ainda não existia nem noite e nem doença e os índios formavam um só povo. Foi quando Noraci resolveu ignorar os conselhos dos velhos anciões, sobre a punição dos deuses, e partir em uma cruzada em busca da cabaça sagrada onde os deuses haviam aprisionado a noite.

A Cabaça era selada com cera de vespas e estava depositada no fundo do grande rio, guardada pela terrível Boiúna, a Grande serpente.

Chegando às margens do Grande rio, Noraci encontrou com Jaguari que implorou para que não concluísse seu plano. Mas Noraci o ignorou, e com ajuda de um velho jacaré (que contam as lendas havia falado a Noraci sobre o descanso que a noite trazia), aproveitando-se do sono da serpente, roubou a cabaça e a levou para a margem do rio.

Jaguari, bravejou mais uma vez, não queria que Noraci abrisse a cabaça, mas Noraci acertou uma pedra na cabeça de Jaguari, que caiu desmaiado enquanto Noraci abria a cabaça com a mesma pedra.

Foi quando uma escuridão imensa saiu de dentro da cabaça e se espalhou pelo mundo, infestando-o de doença e morte. Os índios correram para suas Ocas, mas muitos não conseguiram escapar. Espíritos da pestilência corriam pela escuridão, as cunhãs nos rios se transformaram em Yaras, os caçadores em Mapiguaris e os animais furiosos deixaram de falar a língua dos homens.

Tupã ouviu os gritos da noite eterna, e percebeu que havia sido desrespeitado, encontrou Noraci e o amaldiçoou a passar sua existência como a serpente de quem se aproveitou do sono, reconheceu a bravura e servidão de Jaguari e o vestiu em uma nova roupagem, a partir de então seria belo como uma Onça e protegeria seu povo, e dizem que o jacaré, que ajudou Noraci, tenha se transformado em homem pela magia da cabaça.

A antiga terra, chamada Pindorama, foi banida para longe dos homens, para que Tupã, preservasse o sonho da grande floresta original, e assim, mesmo com a noite, o homem pudesse sonhar.

Tupã aprisionou todas as criaturas mágicas em Pindorama para que vivessem longe da maldade humana, mas pediu a todos os espíritos da natureza auxiliassem a humanidade, para que o homem continuasse a viver e sonhar. E assim determinou que todos os dias, quando a noite saísse, os portais para Pindorama estariam abertos e suas criaturas poderiam se aproximar dos homens, para protegerem as florestas, os animais, e impedirem que o homem de cometer algum abuso.

Assim, conta a lenda, que qualquer viajante solitário, que se aventure a uma caçada noturna, poderá se perder para sempre na grande floresta, onde é sempre noite e vivem criaturas de sonho.

Pindorama é a Terra fantástica que alguns viajantes de Arcádia descreveram em seus relatos, habitada por Sacis, Curupiras, Caiporas e Iaras. Vive em uma noite eterna, fruto da primeira noite, embora possua regiões extremamente iluminadas por pirilampos, como a grande Floresta.

Metamorfos

Amaldiçoado Norací vagou perdido pela grande floresta do norte onde passou sua maldição adiante, e sua lenda repercutiu até que o homem branco o chamou de Norato.

Os filhos do Jacaré que se transformaram em homem, preservaram o desejo de sabedoria e se tornaram os primeiros homens jacaré , convertendo-se em pajés e conselheiros das tribos indígenas.

Os filhos de Jaguari formaram duas tribos, que se consideram os protetores das tribos indígenas e os guerreiros sagrados de Tupã.

Por fim Jaci trouxe de um mundo distante homens que se transformavam em guarás e os

incumbiu em um juramento de fidelidade a lhes servirem.

Estes são os metamorfos... O Resto é maldição, embora existam boatos sobre homens papagaio e macaco rondando a Grande floresta do Norte.

A Anhangaúna e a confederação dos espíritos da Grande Floresta

Os velhos espíritos contam uma história de que a noite era um território sagrado e os antigos espíritos vigiavam os homens para punir seus deslizes. Mas ocorreu que com a chegada do homem branco, os antigos espíritos se acautelaram.

Um grupo prosseguiu em sua missão de preservar a harmonia punindo os excessos do homem, outro se refugiou na região mais sombria do reino dos sonhos e passou a defender a idéia de que, a única maneira de preservar sua terra, seria expulsando o homem branco e seus aliados.

Assim, em uma grande reunião na floresta sombria, anhangá presidiu uma assembléia com a Cuca, bandos de Sacis, o Negro d´agua e Curupis e instituiu a Confederação dos Espíritos Sombrios (Anhangaúna), que visava reunir todas as criaturas que desejavam a destruição do homem branco.

Avisado pelo canto da Juriti Mavotsinim reuniu seu conselho, percebendo que não tardaria e os povos de Santa Cruz se misturariam ao homem branco, instituiu que as criaturas que aceitaram segui-lo, protegeriam os povos indígenas, a flora e a fauna e manteriam vivas as tradições, vigiando também o homem branco e tentando integra-lo aos costumes da nova terra, formaram assim a confederação dos espíritos da grande floresta.

As duas principais regiões de Pindorama são o Vale Sombrio e a Grande Floresta, o vale sombrio é a sede das reuniões da Anhangaúna e possui um portal no Vale do Anhangabaú, onde outrora Anhangá entrou em contato com os Tupinambás, para lhes exigir uma aliança contra a invasão do homem branco, o que gerou a Tamuya, contudo, alem da Tamuya ter sido destruída, os Tupinambás fizeram acordos com os franceses, o que acabou jogando Anhangá também contra eles. A grande Floresta, possui um portal na Amazônia e é a terra mágica onde vivem as Amazonas, Curupiras, e Iaras, estando o tempo todo iluminada por pirilampos que se locomovem iluminando ora um lugar ora outro. Entre o Vale sombrio e a grande Floresta se estende uma área indeterminada e disputada, que cobre a maior parte de Pindorama, onde Vivem criaturas perigosas e irracionais.

Conta-se que lugares Fabulosos como o eldorado , a lendária fonte da juventude e o templo perdido de uma civilização descrida pelos Castellanos se encontram neste território.

Novas histórias, novas lendas

Alem da divisão das criaturas de Pindorama, a chegada do homem branco trouxe outras conseqüências a Santa Cruz. Uma Nova mentalidade européia traz consigo novas formas pensamento. Os povos do continente americano foram chamados de "Esquecidos por Deus", Os Templários espanhóis armaram terríveis cruzadas contra criaturas de um plano chamado Arkanun no topo da grande cordilheira, na costa do Mar do Caribe e no Grande Vale central do Centro do continente americano. Por fim, o mito da queda do Paraíso e do inferno na terra, acabaram por abrir os fendas diretamente do inferno para a terra de santa cruz, onde um demônio, que conhecido apenas como o "coisa ruim", o "Tinhoso" e "Aquele que não se deve dizer o nome", chamado as vezes apenas de "O Diabo" (E cogita-se que seja uma criatura de Arcádia, criada pelo imaginário luso, sobre o folclore do diabo cristão), ficou encaminhado da corrupção dos homens e de levar suas almas ao inferno (ou negocia-las no mercado de almas de São Salvador, onde Grandes Navios espectrais, trazem todos os dias Almas acorrentadas de todo o mundo, sobre o oceanos habitado por monstros abissais que devoram a carne espectral), Trazendo consigo legiões de Daemons, cães da meia noite e o terrível Touro negro, solto nos grandes campos que compreendem o sul de Santa Cruz.

Criaturas e antigas maldições do velho mundo, como o Lobisomens, mulas sem cabeça e vampiros, foram trazidas na primeiras caravelas a esta terra infortunada onde novas doenças foram trazidas para disputar com as antigas.

Junto com os negros, chegaram os primeiros vampiros Assimanis. Espíritos atormentados , fruto da morte dos primeiros desbravadores que encontraram mortes terríveis, se juntaram a corpos que levantam por maldição ou algum feitiço dos negros, se misturam aos velhos espíritos indígenas e do continente negro.

Em meio a que a cidade de prata manda seus anjos a auxiliarem diretamente seus sacerdotes e templários na colonização espiritual do continente, assim como criaturas abençoadas como as Camucangas, este é o lado sombrio de Santa Cruz.

Criaturas da Anhangaúna

Ahor

Grande animal de pelo escuro, semelhante a um urso que ataca e devora suas presas na Floresta, agindo em bando e atacando com suas garras e presas. dizem as lendas que a única forma de escapar de um Ahor seria subir em uma palmeira, a árvore considerada sagrada. Ahores possuem uma força incrível e cavam as raízes para derrubar árvores que suas vítimas subirem.

CON [5D]; **FR** [5D+6]; **DEX** [1D]; **AGI** [3D+3]

INT [2D]; **PER** [4D]; **WILL** [3D]; **CAR** [1D]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 4 (pêlos, pele grossa)
#Atq. [1] Garras 50/0 1d10+FR

Anhangá

Demônio indígena protetor da caça. Assume a forma de qualquer animal nativo sempre apresentando a coloração vermelha e olhos de fogo. Anhangá ataca se utilizando da forma do animal que assumiu, alem de poder lançar uma labareda de fogo sobre sua vítima a cada 4 rodadas, a labareda atinge 3m de distância e causa 2d de dano. Anhangá pode ser exorcizado e sua forma física destruída, porem é capaz de assumir até 3 formas por dia. Além disso, ele teme a água e os ataques baseados nesse elemento têm o dano dobrado. Mesmo tendo a forma de um animal, esse demônio é incrivelmente inteligente. Ele também pode tomar a forma humana, apesar de não fazer isso em ocasiões freqüentes.

CON [VAR];**FR** [VAR];**DEX**[VAR]; **AGI** [VAR]

INT [18]; **PER** [22]; **WILL** [17]; **CAR** [12]

Pontos de Vida: VAR **IP:** VAR

#Atq. Como o do animal

Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade)

Arranca-Línguas

Criatura da forma de um macaco negro de 2,5m que ataca rebanhos e cavalos para devorar-lhes a língua, ataca em grupos de 1 a 3 criaturas emitindo um berro aterrorizaste que consegue paralisar a vítima de pavor , ataca em seguida com suas garras presas ou com um porrete.

CON [4D]; **FR** [4D+3]; **DEX** [3D]; AGI [2D]

INT [2D]; **PER** [3D+3]; **WILL** [4D]; **CAR** [0]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP**: 2-4 (pêlos)

#Atq. [1] Briga 60/40 2d6+FR ou Urro Paralisante

Habilidades Especiais: Todos que escutarem seu urro, deverão fazer um teste de WILL vs. 4D. Falha resulta em paralisia por 1d6 turnos . Uma falha crítica resulta em desmaio.

Bolaro

Criatura semelhante ao Curupira, de pelos negros, medindo cerca de 1.30 de altura, possui um gosto peculiar em apreciar cérebros humanos. Bolaros costumam fazer armadilhas, como laços alçapões e farpas envenenadas, para ferir ou enfraquecer suas vítimas. Ser um Bolaro é um aprimoramento **de 2 pontos**. Um Bolaro ganha **CON** - 3, **FR** -4, **DEX** +4 e **AGI** +4. A maior parte dos Bolaros são

Guerreiros/Caçadores/rastreadores embora alguns pajés possam ser encontrados. Bolaros enxergam no escuro e, se pajés ganham 1 ponto de Focus em **Trevas** alem de seus pontos normais.

Cuca

Velha feiticeira que possui a forma de um Homem-jacaré com uma cabeleira branca enorme que lhe cai até próximo do início da longa cauda. A maioria da sociedade (mística e mundana) considera a Cuca como um simples conto de fadas, uma estória para assustar criancinhas. Os Homens-jacaré recusam-se a falar sobre esse assunto... Sabe-se que leva os infantes insones para um sítio distante e misterioso onde deverão ser devorados ou fazer parte em alguma magia qualquer.

CON 32, **FR** 30, **DEX** 14, **AGI** 15 (19 na água)

INT 22, **PER** 19, **WILL** 20, **CAR** 2

Pontos de Vida: 40+70 **IP:** 6

Pontos de Magia: 22

#Atq [3] Garras 80/60 2d6+9

Mordida 60/0 1d10+5

Cauda 60/0 1d6+9

Habilidades Especiais: Pode assumir a forma de um jacaré (Constituição + 8, tem IP 4, Força + 5, Agilidade –4 em terra, +4 na água, Percepção + 2);Consegue saber o que ocorreu em um local através de uma pergunta simples, como alguém esteve aqui, ou, ouve um ritual aqui(Teste de WILL); consegue saber exatamente o tempo transcorrido de uma ação ou que demorará para ela ocorrer (teste de PER) e consegue ficar submersa na água por 16 minutos(teste de CON) . Possui ainda: Criar 4, Controlar 5, Entender 3, Água 2, Trevas 4, Arkanun 4, Humanos 3 e acesso à diversos rituais de controle da mente. Tem conhecimentos sobre Venenos e contatos com diversas criaturas da floresta.

Cupendiepe

Criaturas na forma de índios com asas de morcego, que forma tribos nas cavernas de Pindorama. Saindo em bandos de 2d6. possuem uma preferência pelo uso de machados e azagaias e recebem +1 de dano quando manuseiam estas armas, além de sua capacidade de Voar, Ser um Cupendiepe é um aprimoramento de **2 pontos**.

Curê-Ru

Criatura semelhante ao Caipora, mas com presas pontiagudas, olhos vermelhos e pelos castanhos, protege os Queixadas. Quando um caçador põe os olhos sobre um Curê-Ru será caçado por ele para o resto da vida. Ser um Curê-Ru é um aprimoramento de **4 pontos**, um Curê-Ru ganha mais **FR** +6 e **CON** +6 são normalmente guerreiros, e mantém um código de honra de jamais serem vistos por humanos, assim deverão caçar qualquer humano que os vêem até sua morte.

Curupi

Anão peludo de grandes mãos e rosto animalesco. Caça humanos para devora-los, estraçalhando-os com suas mãos poderosas, utilizando pedras e porretes para abate-los. Apesar de Forte é lento e pouco hábil, não conseguindo alcançar seu oponente em uma corrida ou subir em árvores

CON [4D]; **FR** [4D]; **DEX** [2D]; **AGI** [2D]

INT [2D]; **PER** [3D]; **WILL** [2D]; **CAR** [1D]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 0

#Atq. [1] Briga/porrete/pedras 65/50 1d6+FR

Iara

Criatura na forma de uma bela mulher de cabelos negros e olhos verdes, que possui o corpo terminando em uma cauda de peixes. Atrai os homens com seu canto para lhes sugar o sangue. Uma Iara não consegue viver a mais de 3m da Água Doce.

CON [3D+6]; **FR** [3D+3]; **DEX** [3D]; **AGI** [4D]

INT[3D+3];**PER**[3D];**WILL**[3D+3]; **CAR**[4D+6]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 0

#Atq. [1] Presas 55/50 1d8+FR (mordida) 1d6+3 por rodada (Sugando)

Habilidades Especiais: Todo homem que ouvir o canto da Iara deverá que fazer um teste de Will difícil, ou cairá sobre o feitiço da Iara e caminhará para que ela lhe sugue o sangue. A partir do momento do ataque a Iara sugará 1d6+3 PVs por

rodada da vítima, que despertará de seu encanto. Libertar-se dos braços da Iara neste momento exige um teste de FR contra ela.

Mapiguari

Grande Monstro de pelos castanhos que ataca na escuridão das Florestas, agarrando suas vítimas debaixo dos braços e as devorando aos pedaços. Mapiguaris sempre andam sozinhos e possuem hábitos diurnos. Atacam com suas garras, presas e por vezes com um porrete.

CON [8d]; **FR** [6D+2]; **DEX** [2D]; **AGI** [3D]

INT [2D]; **PER** [3D]; **WILL** [2D]; **CAR** [1D]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 2 (pele e pelo)

#Atq. [1] Garras/porrete/presas 62/60 2d6+FR

Negro D´Agua

Criatura semelhante a um homem negro e musculoso, com membranas entre os dedos dos pés, dentes pontiagudos e afiados, que respira debaixo d´agua e ataca embarcações para devorar seus integrantes. O Negro D´Agua tentará afogar e devorar suas vítimas, não sobreviverá fora d´agua por mais de 1d6 rodadas.

CON [3d]; **FR** [3d]; **DEX** [2D]; **AGI** [3D]

INT[2D+3];**PER** [3D]; **WILL** [2D+2]; **CAR** [1D]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 0

#Atq. [1] Briga/Presas 62/60 1d8+FR

saci-pererê

Criatura da forma de uma criança negra, de uma perna só, com um gorro vermelho e um cachimbo. Possui as mãos furadas onde passa brasa. Costuma perturbar viajantes pedindo-lhes fumo, e pregar peças fazendo-os se perder nas matas ou leva-los a emboscadas gosta de trançar crinas de cavalos, coalhar o leite e estragar a comida dos viajantes. Anuncia-se sempre com um assobio persistente e misterioso. Pode se transformar em redemoinho, em uma pequena ave negra de mesmo nome, desaparecer em uma nuvem de fumaça, reduzir seu tamanho ou ficar invisível. Sacis não conseguem atravessar água corrente, podem ser exorcizados, possuem aversão a símbolos sagrados e se alguém lhes tomar o gorro, tornam-se seu escravo. Podem ser capturados em forma de redemoinho com uma peneira e presos dentro de uma garrafa com uma rolha em forma de Cruz.

CON [3D]; **FR** [2D]; **DEX** [3D+6]; **AGI** [3D+6]

INT[3D+6];**PER**[3D];**WILL**[4D+6];**CAR** [2D+6]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 0

#Atq. [1] Briga/Presas 30/64 1d3+fr

Informações adicionais: O Saci não costuma atacar, faz suas travessuras as escondidas, e foge em forma de redemoinho ou desaparece quando for atacado.

Confederação dos Espíritos da Grande Floresta

Caipora

Criatura semelhante a um ser humano, com feições animalescas e coberto de um pelo castanho, possui cabeleira hirta ("Hirta", ereta) e olhos de brasa. O caipora sempre aparece montado em um Queixada enorme e seguido por uma manada de Queixadas a qual possui controle. Se atacado ou ver algum crime contra a floresta o Caipora atacará com seu cajado e jogará a manada de Queixadas contra a vítima. O Caipora, através do contato do focinho do porco que cavalga, da vara de ferrão, do galho de japecanga ou de uma simples ordem verbal, pode ressuscitar os animais mortos sem sua permissão, apavorando assim os caçadores. Os indígenas e também os sertanejos defendiam-se dele andando com um tição flamejante durante as jornadas noturnas. O Caipora foge instintivamente da claridade. É um gênio da floresta quase igual ao Curupira e ao saci-pererê. Assemelha-se a outros personagens míticos como ao Yastay argentino que guiava as manadas de guanacos e vicunhas, defendendo-as da dizimação.

CON 25, **FR** 20, **DEX** 18, **AGI** 20

INT 20, **PER** 25, **WILL** 20, **CAR** 20

Pontos de Vida: 85 **IP:** 5

Pontos de Magia: 15

#Atq. [1] Vara de Ferrão(cajado) 95/95 2d6+veneno

Habilidades Especiais: Pode ressuscitar qualquer animal morto e transitar normalmente entre a Terra e Pindorama. Possuir ainda: Criar 4, Controlar 4, Entender 5, Animais 4, Plantas 3, Humanos 3. Qualquer ação realizada sob luz muito forte é considerada Difícil.

Queixado do Caipora:

CON 30 **FR** 25 **DEX** 02 **AGI** 16

INT 03 **WILL** 04 **CAR** 03 **PER** 15

PVs 27 **IP** 03 (Pele/Pelos)

#Atq. [1] Presas 73/71 1d10+6

Criação de outros Yastays: Criaturas da raça do Caipora podem ser construídas com o custo **de 4 pontos** de aprimoramentos. Um Yastay ganha **FR** +6 e **CON** +6 e Focus 1 no caminho Animais, contudo a maioria dos Yastays fica confinada em Pindorama e apenas conseguem aparecer na terra (de dia) através de um teste de WILL.

Cuarajhy-Yara

Criatura com a aparência de um homem alto, branco e de cabelos vermelhos, os Cuarajhy-Yaras são os protetores das aves das Florestas, lutam com azagaias mágicas que sempre retornam para suas mãos após lançadas e andam sem deixar pegadas.

CON[2D+6];**FR** [2D+6];**DEX**[2D+6];**AGI**[2D+6]

INT [3D];**PER** [3D];**WILL** [3D+3]; **CAR**[2D+6]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP**: 0

#Atq. [1] Azagaia 72/70 1d6+3+fr

Arma Especial: A azagaia mágica utilizada pelos Cuarajhy-Yara é uma arma +3, e quando lançada sempre retorna para as mãos do Cuarajhy-Yara .

Curupira

Curupira é uma criatura que apresenta a forma de um homem, com as pernas cobertas de pelos vermelhos e pés virados para trás. Protege as matas dos caçadores inescrupulosos. Normalmente amistoso com os que respeitam as florestas, neutro com os que não causam danos abusivos e um demônio contra os que comentem crimes contra as matas e animais. Antes das grandes tempestades percorre a floresta batendo nos troncos das árvores certificando-se de sua resistência. Não é um gênio bom, é antes enganador e mesmo assassino: os seus pés virados deixam rastros falsos no chão, iludindo os perseguidores. Engana os viajantes e caçadores, transviando-os dentro da mata com assobios e sinais falsos. Também é chamado de gênio da mentira. Pode, contudo, ter contatos amistosos com alguns caçadores, dando-lhes armas e transmitindo certos segredos que, quando revelados, são fatalmente punidos. Isto é feito em troca de comida.

CON 20, **FR** 25, **DEX** 18, **AGI** 20

INT 20, **PER** 25, **WILL** 20, **CAR** 20

Pontos de Vida: 85 **IP:** 5

Pontos de Magia: 15

#Atq. [2] Arco 95/- 2d6+5

Habilidades Especiais: Possui Criar 4, Controlar 5, Entender 6, Animais 4, Plantas 4;

Criação de outros Curupires: Criaturas da raça do curupira podem ser construídas com o custo de **2 pontos** de aprimoramentos, o personagem ganha **CON** - 3, **FR** -4, **DEX** +4 e **AGI** +4. A maior parte dos Curupires são Guerreiros/Caçadores/rastreadores embora muitos pajés possam ser encontrados. Curupires ganham 1 ponto de Focus em animais e plantas além de seus pontos normais.

Flor do Mato

Flor do mato é uma entidade com a aparência de uma menina de 12 anos de cabelos lisos e loiros, se alimenta de frutas e é extremamente interesseira, fazendo favores em troca de presentes, se não for correspondida esconde-se nas matas, afugentando a caça, apagando rastros, escondendo trilhas, enquanto ri de sua vingança.

CON [2D]; **FR** [2D]; **DEX** [2D+6]; **AGI** [2D+6]

INT [3D];**PER**[4D]; **WILL** [3D+6]; **CAR** [2D+6]

Pontos de Vida: CON+FR/2 **IP:** 0

#Atq. [1] Defesa -/66 Flor do mato não pode causar qualquer dano físico expressivo.

Habilidades Especiais: A flor do mato consegue se tornar invisível, desaparecendo para pregar peças.

Outras Criaturas de Pindorama

Andira

O Andira é um morcego gigante das lendas indígenas. Ele tem quase o dobro do tamanho de um homem caso sua envergadura seja medida. Ele é a encarnação de um feiticeiro maligno que tenha cometido crimes contra a terra e sua tribo. Antigamente, apenas os pajés se tornavam Andira, agora alguns feiticeiros estrangeiros têm sofrido desse grande mau. Ataca durante a noite e suga o sangue das pessoas com uma voracidade incrível. Mas ele teme os o sol e o fogo. Dizem que pode ser exorcizado e nunca poderá atacar um membro de sua tribo de origem.

CON [2D+6];**FR**[2D+6];**DEX**[3D+6];**AGI**[3D+6]

INT [3D+6];**PER**[2D]; **WILL** [2D+6]; **CAR** [2D]

Pontos de Vida: 20/25 **IP:** 1

Atq. [1] Briga/Mordida 40/40

1d10+Fr**(mordida)**/1d6 por rodada **(sugando)**

Habilidades Especiais: O andira foi um mago em sua antiga vida e ainda mantém uma serie de pequenos poderes. Ele tem Trevas 2, Ar 2. Um andira pode ser esconjurado e também pode ser invocado por um mago usando Controlar Spiritum/Trevas 4.

Boitatá

O Boitatá é um dos espíritos mais hostis das lendas indígenas. E com certeza um dos mais difíceis de serem enfrentados. Ele tem a forma de uma enorme cobra, tão grande quando a Boiúna, só que seu corpo vive em chamas que iluminam a noite a sua volta. Enorme serpente de fogo, de aproximadamente 25 m de comprimento e 1m de diâmetro capaz de soltar labaredas de fogo pelas narinas. É durante a noite que esse espírito ataca. Suas presas só percebem suas chamas quando é tarde demais. E então elas são pegas por suas poderosas mordidas ou labaredas que o espírito lança por suas narinas ou esmagadas pela cobra .possui aversão a água e luz do sol, sofrendo 1d6 de dano por rodada em contato com elas e tendo de fazer um teste de WILL para não fugir.

Arranca-Línguas

CON [16D+6]; **FR** [10D+6]; **DEX** [0]; **AGI** [3D]

INT [5D]; **PER** [4D]; **WILL** [4D+6]; **CAR** [1D]

Pontos de Vida: 95-100 **IP:** 6-8

#Atq. [3] Mordida/Constrição 74/74 2d8+FR (**mordida**) 2d6+FR por rodada (**constrição**)

Labareda de Fogo 80/- 4d6+6

Habilidades Especiais: É imune a ataques feitos com fogo

Boiúna

Cobra negra de 30m de comprimento e 1,5 de diâmetro. vive debaixo dos rios e lagos e ataca emergindo e arrastando suas vítimas para o fundo das águas onde as devora. Boiúnas possuem aversão a luz e ao fogo e não conseguem permanecer por mais de 6 rodadas fora da água.

CON [9D]; **FR** [9D]; **DEX** [0]; **AGI** [3D+6]

INT [2D+3];**PER** [3d+6];**WILL**[3D+2];**CAR** [1d]

Pontos de Vida: 50-52 IP: 6-8

#Atq. [1] Mordida/Constrição 60/64 2d8+FR **(mordida),** 2d8+FR por rodada **(Constrição)**
Capelobo

Criatura na forma de um meio-homem peludo com feições animalescas, parecido a um porco do mato ou uma anta. Que assume a forma humana para seduzir suas vítimas e depois mata-las com suas garras e presas para lhes sugar o sangue. Na forma humana um Capelobo possui o dedo indicador maior que o médio e possui aversão a símbolos sagrados. O Capelobo não consegue assumir sua forma animalesca sob a luz do sol.

CON[3D+6];**FR**[2D+6];**DEX**[2D+3];**AGI** [2D+3]

INT[3D];**PER**[3D+3];**WILL**[3D];**CAR**[2D+6/ 1D]

Pontos de Vida: 15-18 **IP:** 3

Atq. [3] Presas/Garras 64/64 1d6 + Fr /1d6 por rodada (sugando)

Caranguejeira Gigante

Aranha de aproximadamente 1m, semelhante a uma caranguejeira, que paralisa suas vítimas com veneno antes de devora-las.

CON [2D+6]; **FR** [1D+6]; **DEX** [0]; **AGI** [1D+6]

INT [0]; **PER** [2D]; **WILL** [1D-3]; **CAR** [0]

Pontos de Vida: 10 **IP:** 1

Atq. [1] Mordida 42/32 1d6+FR (1d6 por dia)

Habilidades Especiais: personagens mordidos por uma caranguejeira gigante devem fazer um teste de CON para não ficarem paralisados com o veneno.

Cumamá

Pequeno animal, parecido com uma doninha e do tamanho de um cão galgo. atrai os homens simulando o choro de crianças e ataca sempre em bandos de 1d6. Apesar de sua estatura, é um dos animais mais ferozes de Santa Cruz. Cumamás temem o fogo e a luz, devendo passar por um teste de WILL para não fugir em contato com elas.

CON [2D]; **FR** [1D+6]; **DEX** [2D]; **AGI** [2D+6]

INT [2D+3]; **PER** [2D+3]; **WILL**[2D];**CAR** [1D]

Pontos de Vida: 08 **IP:** 0

Atq. [1] Mordida 45/40 1d6+FR

Dama do Rio

Bela mulher de cabelos esverdeados, que habita rios e lagos, protegendo tesouros de civilizações perdidas, costuma envolver e estrangular suas vítimas com os cabelos.

CON [3D]; **FR** [3D]; **DEX** [3D]; **AGI** [3D]

INT [3D]; **PER** [3D]; **WILL** [3D]; **CAR** [2D+6]

Pontos de Vida: 13-15 **IP:** 0

Atq. [1] estrangular 53/53 1d6 por rodada

Escorpião gigante

Escorpião de 1,5m, marrom, que ataca suas presas com suas pinças e ferrão. Possui aversão a fogo, e se cercado por ele comente suicídio.

CON [3D+6];**FR** [3D+6]; **DEX** [1D]; **AGI** [2D+3]

INT [1D]; **PER** [2D+6]; **WILL** [1D]; **CAR** [0]

Pontos de Vida: 12-18 **IP:** 3 (pele)

Atq. [3] Pinças(x2) 65/60 1d10+Fr

Ferrão 50/10 1d3+Veneno (1d6 por dia)

Gafanhotão

Gafanhotos de 1,10m que atacam em nuvens de 2d6+3 para sugar o sangue de suas vítimas. consegue saltar a 150m.

CON [1D+6]; **FR** [1D]; **DEX** [2D]; **AGI** [2D+6]

INT [1D]; **PER** [2D+6]; **WILL** [1D]; **CAR** [0]

Pontos de Vida: 08-09 **IP:** 1 (pele)

Atq. [1] Pinças/mordida 56/56 1d6+Fr

Mapiguari

Iguapira

Criaturas aquáticas, semelhantes a homens e mulheres de olheiras profundas e pele flácida (muito fina e semi-descolada, embora normalmente esticada), Abraçam suas vítimas para mata-las. Devoram olhos, dedos, nariz e genitálias e deixam os restos do morto nas margens dos rios. Iguapiras são quase que completamente aquáticos e fora da água recebem um dano de 3 PVs por rodada.

CON[3D+3];**FR**[4D+6];**DE** [2D+3]; **AGI** [2D+6]

INT [2D+2];**PER**[2D+6]; **WILL** [2D]; **CAR** [1D]

Pontos de Vida: 18 - 20 **IP:** 0

Atq. [1] Garras/Mordida 65/65 2d6+Fr

Juriti Pepena

Ave fantástica da qual só se pode ouvir o canto que paralisa os braços e pernas daqueles que cometem crimes contra a floresta.A juriti pepena é uma ave pequena e invisível. os índios a temem e respeitam.

Habilidades Especiais: O canto a Juriti Pepena exige um teste de WILL da vítima, caso falhe a vítima ficará paralisada no meio da mata por uma volta do sol. O Canto da Juriti atrai outros animais ferozes à escolha do mestre.

Mãe de Ouro

Criatura capaz de assumir a forma de uma bola de fogo ou uma bela mulher, que protege tesouros enterrados e jazidas de ouro. Incendiará os gananciosos que violarem seu tesouro protegido. Contudo poderá ser exorcizada por 1d6+3 rodadas através de uma simpatia na qual a pessoa arranca seu próprio sangue e joga sobre ela. Esta simpatia exige o gasto de 3 pontos de fé.

CON[4D+6];**FR**[3D+3];**DEX**[2D+3];**AGI** [3D+3]

INT[3D+3];**PER**[3D+6];**WILL**[3D+3];**CAR** [3D+3]

Pontos de Vida: 25-28 **IP:** 3 (sobrenatural)

Atq. [1] Bola de fogo/Corpo em Chamas 75/75 1d6+3 (bola de fogo) 1d10+Fr (golpes desferidos com seu próprio corpo em chamas).

Mão pelada

Mamífero pequeno, sem pelos nas palmas das mãos e com uma faixa negra em volta dos olhos. Atrai caçadores a seu esconderijo onde revela sua verdadeira forma, assumindo a estatura e ferocidade de um Urso. E paralizando suas vítimas com seu olhar.

CON[3D+3];**FR**[3D+6];**DEX**[3D+3];**AGI** [3D+3]

INT[2D+3];**PER**[2D+6];**WILL**[1D+3];**CAR** [1D]

Pontos de Vida: 19-20 IP: 2 (pele)

Atq. [1] Garras/Mordida 48/48 1d10+Fr

Habilidades Especiais: O olhar do Mão pelada exige um teste de WILL da vítima, caso falhe a vítima ficará paralisada.

Marajigoana

Conhecido na América Espanhola como "El Marajigoana" (el mararriguana), esta criatura assume a forma exata, com as habilidades da vítima que deseja matar e assumir o lugar.

CON [Var]; **FR** [Var]; **DEX** [Var]; **AGI** [Var]

INT[2D+6];**PER**[2D+6];**WILL**[2D+6];**CAR** [2D+6]

Pontos de Vida: Var **IP:** 0

Atq. [1] Por Arma/Briga Var/Var Var

Minhocão

Verme de 10m de comprimento por 1 de diâmetro, que vive próximo aos rios e ataca embarcações para devorar suas vítimas. O Minhocão não consegue ficar fora D´Agua por mais de 1d6 rodadas.

CON [3D+6]; **FR** [6D+6]; **DEX** [0]; **AGI** [2D+3]

INT[1D+3];**PER**[2D+6];**WILL**[1D+3];**CAR** [1D]

Pontos de Vida: 20-25 **IP:** 4 (pele)

Atq. [1] Mordida/Impacto 68/68 2d8+Fr

Mauari

Criaturas invisíveis que costumam roubar os aventureiros. Atacam em bandos de 2d6+2 com suas garras ou armas invisíveis. Só podem ser feridos com magias de área ou com a perícia luta às cegas. Mauaris podem ser exorcizados.

CON[2D+3];**FR**[2D+3];**DEX**[2D+3];**AGI** [2D+3]

INT[2D+3];**PER**[2D+6];**WILL**[2D+3];**CAR** [2D]

Pontos de Vida: 10-12 **IP:** 0 (por armadura)

Atq. [1] Garras 53/53 1d6+Fr

Arma 53/52 por arma

Motocu

Yastay semelhante ao Caipora que anda incessantemente, incendiando florestas e aldeias deixando atrás de si apenas um rastro de terra e pedra. Aparentemente é um Yastay ou Curê-Ru enlouquecido. Tanto a Anhangaúna quanto a Confederação dos Espíritos negam que esta criatura tenha saído de suas fileiras.

CON 24, **FR** 21, **DEX** 18, **AGI** 20

INT 20, **PER** 25, **WILL** 20, **CAR** 20

Pontos de Vida: 85 **IP:** 5 (pele)

Pontos de Magia: 15

#Atq. [1] Briga/Arma 73/73 1d6+5
Habilidades Especiais: Possuir: Criar 4, Controlar 4, Entender 5, Fogo 4.

Demônios

Categoricamente demônios são criaturas de planos inferiores. Uma maior exposição sobre demônios poderá ser encontrada em livros como Arkanun, Abismo e Demônios a divina comédia. Contudo algumas criaturas merecem destaque por serem comuns às crenças Ibérico/americanas no séc. XVII.

Azmodeus

Com a expansão colonialista da Cidade de Prata sobre o Novo mundo, Azmodeus foi o demônio do Inferno escolhido para supervisionar áreas de influência do Inferno no Novo Mundo. O regente do Sexo e da Luxúria é considerado um dos cinco príncipes do inferno abaixo de Lúcifer e perito em problemas conjugais, falcatruas, corrupção e chega ao novo mundo pronto a reger uma terra de devassidão, onde privilégios e fraudes devem reinar e pronto a guiar o povo desta terra a uma história de

apadrinhamentos, corrupção e imoralidade pública. Azmodeus costuma andar entre os homens na forma de um homem alto, forte, com pequenos chifres escondidos abaixo de um chapéu negro, sempre vestido de preto. Aparece ao homem do sertão ao litoral sempre para causar intriga, desilusão, complicações desesperos e morte. Escolheu como cidade favorita São Sebastião do Rio de Janeiro mas possui também grande apreço por São Salvador e São Paulo dos Campos de Piratininga, onde é chamado de Coisa Ruim, Aquele, O chifrudo, Azefrin e outros acunhas, o povo as vezes o chama de diabo, mas evita até mesmo esta ultima acunha. Azmodeus contudo possui aversão a Símbolos Sagrado e não consegue atacar diretamente um sacerdote, Além do que é um jogador nato, que nunca resiste a uma aposta, sempre aceitará um desafio e sempre estará propondo desafios, se for vencido em uma aposta irá embora, se ganhar levará seu credor para servir aos exércitos infernais ou como escravo no inferno. exorcizar Azmodeus é uma tarefa quase impossível, exigiria uma quantidade exorbitante de pontos de fé alem de um ritual poderosíssimo. Esqueça, ele possui pelo menos mais uns 700 anos de governo na América Portuguesa.

CON 80, **FR** 90, **DEX** 17, **AGI** 18

INT 30, **PER** 25, **WILL** 35, **CAR** 25

Pontos de Vida: 85 **IP:** 0

Pontos de Magia: 80

Atq. [1] Briga/Arma 100/100 Arma + 46

Habilidades Especiais: Possui: Criar 5, Controlar 5, Entender 5, Fogo 5, Humanos 5, Spiritum 5, Arkanun 5, Plantas 3, Animais 3, Água 2, Ar 2, Trevas 5, Terra 4, Metamagia 4 e praticamente qualquer ritual que deseje. Azmodeus consegue se desviar até mesmo de tiros.

Cão da Meia Noite

Enorme cão negro de olhos vermelhos que serve ás cortes demoníacas. Ataca sempre à noite armando emboscadas e circulando a vítima. O cão da Meia noite pode ser exorcizado e só pode ser morto por decapitação (ataque crítico no pescoço com um dano igual à metade dos pvs. da criatura)

CON[2D+3];**FR**[2D+3];**DEX**[2D+3];**AGI** [2D+3]

INT [2D];**PER**[2D+6]; **WILL**[2D+3];**CAR** [1D]

Iara

Pontos de Vida: 12-13 **IP:** 0

Atq. [1] Garras/Mordida 43/43 1d6+Fr

Habilidades Especiais: O Cão da Meia Noite é imune a ataques localizados fora de seu pescoço (As Feridas aparecem mas se fecham em 1 rodada, mesmo partes decapitadas se reconstituem).

Carantonha

Pequeno demônio do Inferno de olhos amarelos, chifres de cabra e dentes afiados. veste-se com peles e sempre carrega o bolso cheio de cascavéis. Alimenta-se de vinho, é amante das brincadeiras e aprecia muito a companhia humana. Sempre trás uma bota cheia de vinho, contudo, se ele acabar terá de enche-la com sangue humano.

CON[1D+6],**FR**[1D+6],**DEX**[3D+3],**AGI** [3D+6]

INT[2D],**WILL**[2D+6],**CAR**[2D+3],**PER** [3D+6]

IP 5 (Sobrenatural), **PVs.** 10 - 12

#Ataques [1] Mordida 85/85 dano 2d8+Fr

Habilidades especiais: Um Carantonha possui 10 Pontos de Magia e 8 em focus que podem distribuir em qualquer caminho dando preferência por Trevas.

Touro Negro

Demônio da forma de um grande Touro Negro, com olhos e cascos incandescentes capaz de soltar baforadas de fogo. Ataca a noite espalhando morte e destruição, devastando campos e aldeias e matando com seus chifres e cascos os que se interpuserem em seu caminho. O Touro Negro pode ser exorcizado e nunca se defende.

CON 165, **FR** 100, **DEX** 05, **AGI** 95

INT 07, **WILL** 20, **CAR** 0, **PER** 18

IP 5 (Sobrenatural), **PVs** 170

#Ataques[1]Chifres/Cascos 95/00 dano 1d6+ 51

Criaturas Amaldiçoadas

O mundo Barroco de Santa Cruz é um mundo de maldições. Maldições indígenas, africanas e do velho pensamento cristão Europeu. Estas criaturas amaldiçoadas vagam pelos campos e vilas de santa cruz buscando o fim de sua sina.

Cabeça de Cuia

É um ser alto, magro, de cabeleira farta que lhe cai sobre a testa e que sacode quando nada nos rios das capitanias do Maranhão. Faz suas viagens durante as enchentes do rio Paraíba. De sete em sete anos sai a procura de uma moça, que tem que se chamar Maria; às vezes, porém, devora crianças que estejam nadando no rio. Cabeça de Cuia era um rapaz que não obedecia sua mãe e a maltratava e terminou por deixar a casa da família. Sofreu, então, uma maldição da mãe e foi condenado a viver durante 49 anos nas águas do rio Paraíba. Somente depois de comer 7 Marias é que poderá voltar ao seu estado normal. A lenda diz que sua mãe viverá enquanto ele estiver nas águas do rio.

CON 20, **FR** 20, **DEX** 14, **AGI** 17

INT 14, **PER** 16, **WILL** 15, **CAR** 08

Pontos de Vida: 80 **IP:** 0

#Atq. [1] Clava 80/50 2d6+3

Habilidades Especiais: Sempre ganha a Iniciativa quando combate dentro das águas do rio Paraíba (o qual ele é incapaz de abandonar).

Judeu Errante

Ahsverus era um sapateiro de Jerusalém que possuía uma oficina na rua por onde passavam os condenados à crucificação. Jesus (Christus) enquanto carregava a cruz teria caído na frente da oficina de Ahsverus, e este zombando, teria agredido o condenado e gritado a Jesus que caminhasse. Jesus retrucando ao judeu teria o amaldiçoado o condenando a vagar sem morrer até o fim dos tempos(quando ele próprio retornará). Ahsverus vagou pelo mundo, mudando de nome ao longo dos tempos, sempre como um pária da sociedade. Assim teria passado pela Pérsia , Síria, na Península Ibérica (onde atendeu pelo nome de Juan Esperendios - a espera de deus), na Itália (atendendo por Giovanni Buttadeo - o que bate em Deus) na Alemanha, Holanda e ,por fim, teria vindo para a América portuguesa durante as invasões Holandesas, se estabelecendo na capitania de Pernambuco e depois na capitania das Minas Gerais. Ahsverus possui características meramente humanas, contudo suas perícias são altíssimas (pense em um homem com mais de 1600 anos - em tempo de jogo) e nada poderá matá-lo. Fora o fato de por onde passa sempre atrairá para si o escárnio e a zombaria (deve-se fazer um teste fácil de Will para não zombar dele), que o obrigará a se mudar de novo.

CON 18 , **FR** 10, **DEX** 14, **AGI** 12

INT 15, **PER** 13, **WILL** 15, **CAR** 11

Pontos de Vida: - IP: 0

#Atq. [1] Arma/Briga de 80 a 100/de 80 a 100 dano por arma+2 (ou 1d3+2)

Habilidades Especiais: Nada de origem física ou sobrenatural é capaz de matar Ahsverus, Qualquer corte fechará instantaneamente, o fogo não lhe queima, é totalmente imune a venenos e doenças.

Muarí/Lobisomem

Criados por um antigo ritual chamado de Maldição do Lobo Negro e fazia com que o amaldiçoado se transformasse em Fera, mas apenas ás sextas feiras a noite, sempre em uma encruzilhada. Esta Fera,

chamada de Muari, é incontrolável e ataca tudo o que vê pela frente. Na forma humana, o Muari sempre possuirá muito mais pêlos pelo corpo e, na forma de Fera, se mostrará como um imenso lobisomem negro e de olhos vermelho-sangue. Nesta forma, ele pode caminhar tanto com duas patas quanto com as quatro. O Muari é condenado a comer fezes de galinha e sua maldição ficará no sangue e se manifestará em todo sétimo filho homem após seis mulheres de seus descendentes. Se um membro de um Muari for decapitado ele voltará à forma humana. Muaris têm aversão a Locais Religiosos (tendem a fugir o mais rápido possível de igrejas, monastérios, catedrais, etc.).

CON[4D+6], **FR**[4D+6], **DEX**[2D], **AGI**[4D+6]

INT [2D], **WILL** [2D+6], **CAR** [1], **PER** [4D+6]

IP 3**, PVs** 30 a 40

#Ataques [3] Garras (x2) 75/75 dano 1d6+bônus

Mordida 70/20 dano 1d10

Habilidades especiais: Combater um Muarí é muito perigoso: com um teste bem sucedido de DEX, um Muari pode desarmar uma vítima. Alem do que um Muari só pode ser morto por fogo ou decapitação, se seus PVs forem reduzidos a 0 e ele não for queimado ou decapitado, restaurará seus pvs em 1d6+1 rodadas e atacará seu oponente.

Mula Sem Cabeça

Maldição que a Cidade de Prata lança sobre mulheres que fazem os sacerdotes romperem seu voto de castidade. Toda a quinta feira de lua minguante a mulher que seduziu um padre (e assim traiu a Deus) se transformará em uma grande mula negra, sem cabeça, com enormes labaredas saindo do pescoço, que atacará tudo que vir pela frente. A mula sem cabeça pode ser exorcizada, e fugirá se tiver mais de 20 pontos de dano, alem do que é incapaz de cruzar água corrente ou entrar em locais religiosos. Uma forma de evitar o ataque de uma mula sem cabeça é esconder todas as partes brancas do corpo e rezar (muito 3 pontos de fé).

CON[6D+6];**FR** [8D+3];**DEX** [1D];**AGI** [3D+3]

INT [2D],**WILL**[2D+6],**CAR**[1],**PER** [4D+6]

Pontos de Vida: 42-52 **IP:** 3 (sobrenatural)

Atq. [3] Cascos (x2) 65/65 2d6+Fr

Labareda 100/- 2d6

Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade)

Criaturas Abençoadas

Nem só de maldições vive a terra de santa cruz. A expansão da Cidade de prata possui seu legado, levando verdadeiros santos vivos a caminharem entre os homens, contudo, as benção do céus nem sempre vem de graça. As criaturas abençoadas sofrem provações repetidas e seu único consolo é cumprir uma missão sagrada que garantirá seu acesso aos céus. A guerra santa de paradísia assim como a descrição e Criação de anjos Católicos, Protestantes, Judeus e Islâmicos pode ser encontrada em livros como "Anjos - A Cidade de Prata" , "Jihad" e "Arkanun".

Caruanas

Pequenas criaturas de pele lisa que sempre andam vestidas de trapos. são os oráculos da selva e só aparecem quando querem, servindo a Pajés em momentos de necessidade.

CON[4D+6];**FR**[1D+6];**DEX**[2D+6];**AGI** [2D+6]

INT[3D+3],**WILL**[3D+6],**CAR**[2D+6],**PER** [2D+6]

Pontos de Vida: 28-30 **IP:** 3 (sobrenatural)

Habilidades especiais: Caruanas possuem o poder de curar 1d6 pontos de dano, remover doenças e fazer previsões com 95% de chance de acerto.

Estigmatas

São pessoas que possuem feridas semelhantes àa chagas de Cristo, abençoadas por nascerem no mesmo dia e hora que cristo, conseguem curar 3 pessoas doentes por dia, ou restaurar 10 pvs no lugar de curar uma doença. O poder nunca falha, mas toda vez que ele é usado as chagas (nas palmas das mãos, nos pés e um corte no peito) abrem e começam a sangrar, causando na pessoa um dano de 1d6.

Zoaris

Pessoas que por nascerem em dias santos são abençoadas a verem por ente as coisas (inimigos ocultos, veios de ouro, tesouros enterrados), contudo este poder não pode ser utilizado para benefício próprio, Zoaris são normalmente pobres e desinteressados em assuntos mundanos.

Criaturas de Spiritum

Spiritum é a região sombria dos seres imateriais, onde vagam mortos sem descanso e demônios ancestrais. Maiores detalhes sobre Spiritum podem ser encontrados no livro "Spiritum - O reino dos mortos" onde serão encontrados a descrição dos poderes espectrais, a criação de Espectros, fantasmas, Aparições, médiuns, videntes, Loas (muito úteis em Santa Cruz), etc. Aqui só descreveremos alguns espíritos comuns nas lendas do folclore branco e indígena do Séc. XVII.

Anabanéri

Anabanéri é um espírito feminino que invade os sonhos dos homens, agindo como mensageira entre Deus e os Homens. Quando a pessoa acorda, consegue lembrar-se vagamente do que sonhou (lembrar do aviso ou conselho de Anabanéri exige um teste de WILL).

CON 18; **FR** 15; **DEX** 18; **AGI** 16 (características em Spiritum)

INT 17, **WILL**15, **CAR** 18, **PER** 14

Pontos de Vida: 18 **IP:** 0

Atq. [1] Ataque 68/68 (por arma+2 ou 1d3+2)

Habilidades especiais: Anabanéri (como qualquer espírito) não pode ser ferida no plano material, alem do que no plano astral possui a capacidade de desaparecer de um lugar se transportando imediatamente para outro, evita a qualquer custo o combate.

Avasati

Espectro imaterial que vai possuindo sua vítima aos poucos. Avasati possui um profundo ódio à humanidade e iniciará sua trilha de destruição assim que assumir o controle da vítima. A possessão ocorrerá da seguinte forma. No primeiro dia a vítima deverá fazer um teste de Will normal, no segundo dia Avasati voltará com forças renovadas, resistir a ele exigirá um Teste de Will difícil, no terceiro dia a ação se torna Crítica (Valor do Will%). Se a vítima resistir aos três dias Avasati procurará outra vítima. Se Avasati conseguir a possessão começará por destruir a família, todos os amigos da vítima e depois acabará com a própria vida da vítima antes de procurar outra. Avasati pode ser exorcizado, não consegue tomar o corpo de um sacerdote e possui aversão a símbolos sagrados. Longe da proximidade de uma vítima (100m) Avasati poderá ficar preso em Spiritum por 12 ciclos lunares até poder retornar ao plano material.

CON 18; **FR** 22; **DEX** 18; **AGI** 16 (características em Spiritum, no plano físico assumem as características da vítima)

INT 17, **WILL**17, **CAR** 11, **PER** 14

Pontos de Vida: 18 (no plano astral) **IP:** 0

Atq. [1] Ataque 78/68 Dano por Arma +FR da vítima ou 1d6+4 no plano astral

Habilidades especiais: Avasati (como qualquer espírito) não pode ser ferida no plano material(em forma astral), se possuindo um corpo vivente, a morte do corpo não o destrói, Avasati poderá pular para qualquer corpo nos próximos 100 m.

Dama da encruzilhada

Também conhecida como "aquela de branco", aparece aos viajantes nas estradas levando-os a caminhos perigosos. A Dama da encruzilhada é uma aparição de uma noiva que foi morta antes do casamento e que busca uma marido. Dizem que

tentará matar seu pretendente para que ele se case com ela.

CON 15; **FR** 12; **DEX** 14; **AGI** 13 (características em Spiritum)

INT 16, **WILL**16, **CAR** 23, **PER** 14

Pontos de Vida: 18 (no plano astral) **IP:** 0

Habilidades especiais: A Dama da encruzilhada não ataca. Ela simplesmente tentará assustar ou seduzir sua vítima levando-a a locais perigosos ou a precipícios. Resistir à sedução da dama de branco exigirá um teste de Will x Car (da dama da encruzilhada), se ela falhar tentará assustar e perseguir a vítima, resistir a fugir dela exige um teste de Will.

Jurupari/Yauretê

"Mavotsinim criou o homem e os animais. Jurupari, seu irmão mais novo, enciumado, decidiu criar ele próprio seus homens e animais. Mavotsinim começou a rir, achando graça das criaturas de Jurupari. O jovem ficou furioso e roubou a sombra do homem e da onça, os preferidos de Mavotsinim. Com elas criou dois demônios terríveis. O primeiro, feito da sombra da onça, recebeu o nome de Yauaretê. O demônio criado com a sombra do homem recebeu o nome de Jurupari, para que ninguém jamais esquecesse do mal criado pelo jovem imprudente."[3]

Jurupari é um espírito demoníaco formado de sombras que estrangula suas vítimas durante o sono. O Jurupari teme a luz forte e pode ser exorcizado.

CON 18; **FR** 18; **DEX** 15; **AGI** 16 (características em Spiritum)
INT 17, **WILL**17, **CAR** 11, **PER** 14

Pontos de Vida: 18 (no plano astral) **IP:** 0

Atq. [1] Estrangulamento 65/- Dano 1d6+2 por rodada

Habilidades especiais: Jurupari não pode ser morto, apenas expulso pela luz ou por exorcismo.

O Yauaretê é um espírito demoníaco feito de sombras e trevas, que habita regiões amaldiçoadas ou povoadas de maus espíritos. É um predador terrível, que ataca tanto no Plano Físico como no Plano Astral. Tem a forma de uma diabólica onça negra com manchas vermelhas e flamejantes. Este monstro se alimenta de almas humanas e devora espíritos. Não pode ser atingido no Plano Físico, exceto com armas abençoadas (com pontos de fé agregados) ou poderes específicos para atingir criaturas espirituais. O Yauaretê ataca com garras imateriais que causam 1d6+3 pontos de dano astral na vítima , fazendo dois ataques por rodada. Ele não pode atacar criaturas abençoadas. É repelido por símbolos sagrados e luz intensa, que lhe causa 2d6 pontos de dano por rodada. A criatura pode ser conjurada ou exorcizada (Através de um ritual de Criar Spiritum 3). Fugirá ao sofrer 40 pontos de dano ou mais.[3]

CON 20 **FR** 22 **DX** 05 **AGI** 15 (características em Spiritum)
INT 17, **WILL**17, **CAR** 02, **PER** 26

Pontos de Vida: 40 (no plano astral) **IP:** 0

Atq. [2] Garras(x2) 65/65 Dano 1d6+3 ignorando IP
Mordida 45/00 Dano 1d6+4 ignorando IP

Habilidades especiais: Yauretês não podem ser mortos no plano físico, a não ser por armas abençoadas e magias que envolvam Spiritum.

Judeu Errante

[3] Ricon, Luiz Eduardo *A montanha da perdição*

La manga

Nas terras castellanas se conta que a última pessoa de uma cidade que morra no dia de todos os santos se transformará em La Manga. Uma aparição que aparecerá no dia de todos os santos e vagará pela região até que seja substituído pela próxima pessoa que morrer no dia de todos os santos. La manga assumirá a Forma disforme de uma nuvem negra com boca e olhos fantasmagóricos, e sabendo que não é eterna protegera e aconselhara seus próximos. contudo existem Mangas que enlouqueceram, normalmente por permanecer em sua sina por anos, ou quando uma cidade é destruída. Estes espectros tornam-se obcecados, posto que para sua sina ter fim basta com que outra pessoa morra no dia 1 de novembro.

CON[2D+6];**FR**[2D+6];**DEX**[2D+6];**AGI**[2D+6] (características em Spiritum)

INT[2D+3],**WILL**[2D+6],**CAR**[5D+6],**PER** [2D+6]

Pontos de Vida: 0 **IP:** 0

Habilidades especiais: La manga não pode ser morta , contudo também é incapaz de atacar. seu maior ataque é sua argumentação. Uma Manga possui um Carisma tão alto que se torna extremamente convincente. Se em uma situação normal aconselha e protege, uma manga enlouquecida pode levar um indivíduo a destruir sua vida e provocar sua própria morte. Para resistir à argumentação de La Manga sua vítima deve passar por um teste de Will X Car (de La Manga).

Mbai-aib

Mbai-aib é um espírito imaterial e invisível no plano físico, que só pode ser notado pela presença constante de pássaros de mau-agouro (como urubus e quero-queros) nas proximidades de onde se encontra. Mbai-aib pode causar qualquer doença ou fazer suas vítimas padecerem de uma terrível dor que lhes tira 2 PVs por 1d6+2 rodadas. Mbai-aib pode ser exorcizado.

COM 17 ;**FR** 16 ;**DEX** 15 ;**AGI** 16 (características em Spiritum)

INT 16, **WILL** 16, **CAR** 09, **PER** 15

Pontos de Vida: 17 (no plano astral) **IP:** 0

Atq. [1] Doenças/dor 75/- Dano 2 Pvs 1d6+2 rodadas rodada, ou uma doença.

Habilidades especiais: Mbai-aib (como qualquer espírito) não pode ser ferida no plano material.

Santa Companhia

A santa companhia é formada por almas que percorrem os caminhos à noite para pagar seus pecados, avisando aqueles que estejam próximos da morte. A santa companhia contudo não consegue se guiar no caminho dos vivos, e arrasta vivos com ela como guia. Ao avistar a Santa companhia um personagem vivo deve fazer um teste de Will os será levado por ela para onde ela for. A Santa companhia se parece com uma série de luzes que seguem, em cânticos e procissão, a um homem de olhos brancos que carrega uma cruz, outras vezes se apresenta como uma procissão de esqueletos. A santa companhia é protegida pelas forças celestes que a condenou é impalpável tanto no plano terreno como em Spiritum e não é afetada por magia.

Mortos que Andam

Não só de espíritos das trevas e atormentados vive o mundo de Santa Cruz. há aqueles que não reconhecem nem mesmo o descanso da tumba e erguem-se, por vontade própria ou de outrem, para espalhar a morte e o Terror que somente aos mortos lhe cabe. Por ultimo trataremos deste tipo de assombração. Maiores detalhes sobre Mortos Vivos podem ser encontrados no Net-Book homônimo.

Acá-Peré

Morto vivo com a forma de um velho índio com uma enorme ferida na cabeça, que vaga pelos campos e florestas de Santa Cruz. Atrai suas vítimas se fazendo passar por necessidade, quando suas vítimas se aproximam, de sua ferida sai uma nuvem de insetos que atacará todos a até 20m de distância. a Nuvem de insetos causará aos perseguidos um dano de 1d6 por rodada e deixará todas suas ações difíceis, só poderá ser expulsa com fogo. Acá-Peré se aproveitará da situação e atacará com porrete ou arco e flecha, se tomar mais de 10 pontos de dano fugirá e levará os insetos consigo. Se for morto, sua sina o fará voltar em 1 semana.

CON 15; **FR** 14; **DEX** 12; **AGI** 13

INT 11, **WILL**13, **CAR** 09, **PER** 15

Pontos de Vida: 15 **IP:** 3

Atq. [1] Tacape 55/55 Dano por arma +1

Arco e Flecha 57/- Dano por arma

Habilidades especiais: A nuvem de insetos de Acá-Peré causara 1d6 Pvs por rodada e deixará todas as ações da vítima difíceis.

Bradador

Moto vivo de corpo ressecado que corre pelos campos emitindo brados horríveis. O Bradador porta as vezes uma espada ou facão enferrujado, mas possui também garras letais. pode ser exorcizado (posto que é um corpo possuído por um espírito demoníaco) ou morto por fogo ou decapitação.

CON[2D+3];**FR**[2D+3];**DEX**[3D+3];**AGI** [4D+3]

INT[3D+3], **WILL** [4D], **CAR** [1D], **PER** [2D+3]

Atq. [1] Garras 62/62 Dano 1d6+Fr

Carantonha

Pontos de Vida: FR+CON/2 **IP:** 6 (apenas contra armas não mágicas) recupera 2 PVs por rodada a não ser dano por queimadura ou decapitação.

Habilidades Especiais: Quem ouve o grito do Bradador durante a noite deve ter sucesso num teste de WILL. Se falhar, não conseguirá dormir ou descansar (não recuperará Pontos de Vida, de Magia ou de Fé; Heróicos são recuperados normalmente).

Camucanga

Quando um ladrão, que conquistou um tesouro manchado pelo crime, morre e deixa este Tesouro escondido, ele se torna uma Camucanga, um crânio humano incandescente condenado a vagar pelas estradas até que consiga levar alguém até seu tesouro. Uma Camucanga não consegue falar, e se for atacada lançará labaredas de fogo sobre seu agressor. Se for morta, voltará no dia seguinte, cumprindo sua sina até que seu tesouro seja desenterrado. uma Camucanga pode ser exorcizada.

CON 00; **FR** 1D; **DEX** 00; **AGI** 2D+6

INT 2d+6, **WILL** 2d+6, **CAR** 1d+3, **PER** 2d+6

Pontos de Vida: 10-12 **IP:** 2 (sobrenatural)

Atq. [1] Labareda de fogo 55/- Dano 2d6

Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade).

Habilidades especiais: Uma Camucanga é imune a venenos, sufocamento, afogamento, ou qualquer dano que dependa de um teste de CON. Se morta voltará sempre no mesmo local no dia seguinte.

Descabezado

Guerreiro morto vivo com um elmo vazio no lugar da cabeça, que exala fogo e fumo. Invade Fazendas ricas para cometer pilhagens destrói todos que se intrometerem em seu caminho. Costuma fazer piadas e brincadeiras durante seus saques. o Descabezado pode ser morto por decapitação (de seu elmo grudado ao corpo, como uma decapitação normal) ou exorcizado. Cair em água corrente lhe custará 3 PVs por rodada.

CON 16; **FR** 14; **DEX** 14; **AGI** 16

INT 17, **WILL** 17, **CAR** 14, **PER** 15

Pontos de Vida: 16 **IP:** 4 (sobrenatural)

Atq. [1] Espada 62/62 **Dano** 1d10+Fr

Garras 52/50 **Dano** 1d6+1

Habilidades especiais: O Descabezado possui o poder de criar uma barreira de chamas envolvendo uma arma que porte, acrescentado um Bônus de +4 que ignora o IP da vítima.

Ataque especial: Labareda de Fogo 2d6 (é permitido teste de CON para reduzir o dano à metade).

Zoombie

Escravos criados ainda em vida através de um ritual envolvendo ervas, desenvolvido pelos feiticeiros Fons. O ritual primeiramente anula a vontade da vítima fazendo-a agir sem vontade própria, seguindo os comandos do feiticeiro. Depois da morte, o corpo da vítima continuará andando, com sua alma aprisionada e escravizada pelo feiticeiro para outros fins. Um Zoombie recupera 2 PVs por rodada, menos danos na cabeça e por fogo.

CON[2D+6];**FR**[2D+6];**DEX**[2D+6];**AGI** [2D+6]

INT 00, **WILL** 00, **CAR** 00, **PER** [3D+3]

Pontos de Vida: Fr+Con/2 **IP:** 4 (sobrenatural)

Atq. [1] Garras 63/63 Dano 1d6+Fr

Arma 68/60 Dano por arma

Zoombie

Fazenda D.Sebastião

De propriedade de D. Lázaro Sebastião de Souza, um português criado em piratininga. A Fazenda D. Sebastião dos Campos de Piratininga se tornou o epicentro de um conflito feroz que ainda deixa marcas.

A Fazenda foi fundada por D. Fernando, pai de D. Lázaro, que recebeu as terras através da câmara municipal da antiga vila de Santo André da Borda do Campo. Durante a Confederação dos Tamoios D. Fernando tomou armas a favor de João Ramalho e Brás Cubas e pereceu.

Bandos Tupinambás avançaram sobre a fazenda, mataram D. Fernando e incendiaram as plantações. Nesta época D Lázaro contava apenas com 12 anos e jurou acabar com a ameaça dos *bugres,* vingando seu sangue derramado.

Interando-se do fato, a Companhia de Jesus fundou a missão de Sto. Antônio a sudeste da Fazenda D. Sebastião, logo após a derrota dos indígenas. O objetivo da missão era o de criar um cinturão que proteja a vila de São Paulo dos Campos de Piratininga contra os Tupinambás que destruíram a vila de Santo André. Contudo, a aldeia não foi bem aceita pela aldeia de Jaguamirim, ao sul da fazenda, que resiste ao contato com o homem branco e a qual D. Lázaro pretende destrir, se apropriando das terras para expandir suas pastagens, temendo apenas a guarda municipal (que aparentemente mantem boas relações com os jesuítas).

Personalidades

D. Lázaro Sebastião de Souza: Proprietário da Fazenda D. Sebastião. Homem rude e disseminador da idéia de que a aldeia de Jaguamirim ser um foco donde pode surgir uma nova Tamúya e ameaçar são Paulo de Piratininga.

Uaribú: Mourubixaba da aldeia de Jaguamirim. Sabe do ódio do homem branco, que pretende destruir sua tribo, e a mantem em perpétuo estado de prontidão. Embora saiba que a aldeia do norte, chefiada pelo homem branco diz buscar apoiar sua aldeia, desconfia veementemete que a a tal "Missão Sto. Antônio" seja uma armadilha.

Iaramim: Pajé de Jaguamirim. Embora tenha sido ameaçado por espíritos da natureza, no vale da morada de anhangá (Anhangabaú), de que sua tribo pereceria, caso se aliasse ao homem branco; Iaramim conversou também com o "pajé" branco da aldeia do norte, e acredita que a paz é possível, mantendo profundo receio quanto ao radicalismo de Uaribú.

Iuatê: Iuatê cresceu adimirando o homem branco. Aproximou-se de D. Lázaro que deu gartantias de acolhê-lo como agregado, desde que esse o mantesse informado sobre sua tribo, e ajudasse na destrição de sua própria aldeia.

Padre Anselmo: Jesuíta responsável pela Missão Sto. Antônio, devotado à conversão deste pobre povo abandonado por Deus (índios). Acredita que a paz é possível e que a aliança entre a coroa e a Companhia de Jesus seja o melhor caminho para conter a fúria dos bandeirantes. Tem buscado o contato com Jaguamirim através de índios missionados e tratado contatos com Iaramim.

D. Ângelo de Açores: Soldado chefe da guarda minicipal de São Paulo dos campos de piratininga, amigo íntimo de d. Vaz (Juiz ordinário da vila) e membro da Ordem de Aviz. Aos 7 anos de idade teve a visão de um anjo e está convicto que sua missão na terra é a conversão dos pobres selvagens ao reino de Deus. Tendo prestado nos últimos anos todo apoio possível à Companhia de Jesus.

Idéias para aventuras

- Iautê, sob mando de D. Lázaro tenta influenciar sua tribo a um ataque precipitado à vila, o que daria a D. Lázaro argumentos para reunir todos os fazendeiros da região contra a treibo.

- Ataques a Anhangaúna comessam a assolar a tribo, pela postura de Iaramim. O que geraria tensão no interior da tribo. Principalmente em relação a Uaribú, que buscaria a parte de sua tribo que houvera se corrompido.

- Frei Anselmo busca infriltar índios missionados no interior de Jaguamirim visando pacificar a tribo e preparar um contato com os Jesuítas. O que gera um conflito no interior da tribo entre o grupo que quer se aproximar da tribo e o que apóia Uaribú.

- Uaribú, sob ataque da Anhangaúna planeja um ataque à aldeia de Sto. Antônio, para destrir os índios corruptos e acalmar os espíritos da floresta (O que jogaria D. Ângelo contra a aldeia e justificaria a adesão dos bandeirantes).

-D. Lázaro atiça os fazendeiros, que atacam a missão de Sto. Antônio, jogando D. Angelo e a guarda contra o corpo de fazendeiros.

FINIS, LAUS DEO.

Utilização de pontos de Fé por sacerdotes yorubás

O Sacerdote Yorubá utiliza-se de sua fé e apetrechos (como cachaça, charutos, chás e ervas, danças e cânticos assim como vestuários) para "incorporar" as antigas divindades espirituais, chamadas de Orixás. Os Orixás se materializam como forças da natureza permitindo ao sacerdote a realização de certas proesas pelo período de 1d6+2 rodadas.

Para a incorporação do orixá e o uso de cada proesa exige-se um teste de Ocultismo-Camdomblé. Quando o sacerdote incorpora um Orixá ele adquire determinadas características do Orixá como voz e forma de agir. Cada Orixá possui um custo diferenciado em pontos de fé.

EXÚ (Orixá da comunicação, mensageiro entre os homens e os Orixás)
Custo: 2 Ponto de Fé.
Permite ao sacerdote se comunicar com qualquer criatura consciente, mesmo que não conheça sua língua alem de permitir gerar na vítima um pânico extremo, que se tornará capaz de atacar e fugirá imediatamente (Permite como resistência um teste de Will difícil).

IANSÃ (Senhora dos Ventos e tempestades, protetora contra os espíritos dos mortos)
Custo: 4 pontos de Fé.
Iansã gera uma luz mágica nas mãos do sacerdote, que pode ofuscar a visão de um inimigo (deixando-o cego enquanto a luz durar) e que causa 1d6+2 de dano em Demônios, Vampiros e Mortos Vivos, permite tambem ao sacerdote ser carregado pelos ventos por até 30 metros.

IBEJI (Orixá protetor dos gêmeos, referente à dualidade, à sombra e ao reflexo)
Custo: 4 pontos de Fé.
Ibeji permite ao sacerdote criar uma ilusão que copia algo que o sacerdote tenha visto, além de poder camufrar o personagem em qualquer ambiente (de acordo com que ele não se mova) através de uma ilusão de mimetismo, o movimento do personagem gera a impreção da distorção transparente de um recipiente com água.

IEMANJÁ (Rainha do Mar, Deusa mãe)
Custo: 4 pontos de Fé.
Iemanjá permite ao sacerdote controlar até 50 mil litros de água, provocando uma força de impacto de 1d4 de dano, abrir rios calmos, lagos, virar um barco, apagar incêndios e criar uma onda, alem de dar ao sacerdote a capacidade de respirar debaixo d´agua.

IFÁ (Mensageira dos Orixás, deusa da adivinhaçã, detentora dos segredos ocultos)
Custo: 2 pontos de Fé.
Ifá permite ao sacerdote ter visões turvas a respeito de uma das possibilidades do futuro, e a capacidade do sacerdote, ao tocar um objeto, absorver as últimas imagens e impressões que que uma pessoa teve ao tocar o objeto.

NANÃ (Grande matriarca, Orixá das Chuvas)
Custo: 2 pontos de Fé.
Nanã pode gerar uma tempestade de até 1km2, dá ao sacerdote a capacidade de causar um dano de 1d6 em demônios, vampiros e mortos vivos através do toque, e permite abençoar uma pessoa dando-lhe um bônus de +10% para resistência à magia e um IP 5 contra atques físicos.

OBÁ (Orixá das águas agitadas e das Guerras)
Custo: 2 pontos de Fé.
Obá concede ao sacerdote um bônus de +10% nas habilidades de combate referentes à defesa e dá a percepção a ele sobre qualquer movimento hostil ou conspiração contra o sacerdote em um ráio 40 metros.

OGUM (Orixá do Ferro e dos Combates)
Custo: 4 Pontos de Fé.
Ogum pode dar ao sacerdote um bônus de +10 em FR, e fazer surgir uma espada mágica com dano de 1d10+5.

OMULÙ (Orixá da pestilência)
Custo: 4 pontos de Fé.
Omulú pode dar ao personagem a capacidade de criar uma dor abominável na vítima causando-lhe o dano de 2 PVs por rodada e tornando todas as suas ações difíceis, além de adoecer uma vítima com qualquer doença conhecida pelo sacerdote.

OSSÃE (Orixá das Folhas medicinais e da cura)
Custo: 4 pontos de Fé.
Ossãe dá ao sacerdote o poder de curar qualquer doença, ou curar os ferimentos de algêm restaurando até 10 PVs, alem de poder infestar o corpo de alguem com Axé, lhe concedendo um bônus de +15 em CON enquanto Ossãe estiver incorporada.

OXALÁ (Orixá da Criação, senhor supremo)
Custo: 4 Pontos de Fé.
Oxalá pode criar um escudo com IP 4, que poderá ser utilizado enquanto estiver incorporado, permite ao sacerdote desviar-se de qualquer ataque e refletir o atque contra o agressor (com um resultado crítico em defesa), assim como detectar qualquer magia ou criatura mágica em um ráio de 20m.

OXÓSSI (Orixá da Caça e dos Caçadores)
Custo: 4 pontos de Fé.
Oxóssi cria um arco dourado que dispara flechas de energia (com o dano de 1d10+3) exigindo o uso da perícia correspondente para utilização, alem de dar ao sacerdote o poder de aterrorizar até 2d6+1 animais que fugirão em pânico.

OXUM (Orixá das Águas doces, e fontes de água)
Custo: 2 Pontos de Fé.
Oxum permite que o sacerdote caminhe sobre as águas, ou que crie um nevoeiro de até 100m2, tornando difícil qualquer ação na área (como correr, pegar algo que caiu, encontrar o caminho ou lutar).

OXUMARÉ (Orixá da Serpente arco-iris)
Custo: 4 pontos de Fé.
Oxumaré permite ao personagem controlar qualquer réptil ou se transformar em uma cobra (á escolha do sacerdote), processo que demora uma rodada.

XANGÔ (Orixá das Tempestades ,Ráios e Trovões)
Custo: 4 pontos de fé
Xangô permite ao sacerdote soltar ráios pelas mãos que causam 1d6+3 de dano ou criar um machado dourado que jogado sobre o alvo causará 1d6+3 (+ Fr caso empunhado) de dano e voltará às mãos do sacerdote.

Novo Aprimoramento

Filhos de Santo
2 pontos: Ser um filho de santo permite ao personagem incorporar o Orixá escolhido pela metade dos pontos de fé exigidos.

Recuperação de pontos de Fé

O Sacerdote Yorubá não recupera seus pontos de fé através de oração, castidade, etc, mas através de oferendas específicas dedicadas aos orixás em determinados locais e determinadas épocas do ano, e uma série de ritos com música, vestuários, dança, realizados todas as semanas nos terreiros.

Referências Bibliogragicas

Livros

Andrade, Mário de *Macunaíma*
Assunção, Paulo de *Os jesuítas no Brasil colonial*
Alencar, José *Iracema*
Alencar, José *O Guarani*
Alencar, José *Ubirajara*
Calainho, Daniela Buono *Agentes da fé – Familiares da inquisição portuguesa no Brasil*
Dias, Gonçalves *I-Juca-Pirama*
Durão, Santa Rita *Caramuru*
Freire, Gilberto *Casa Grande e Senzala*
Queiroz, Dinah Silveira *A Muralha*
Cascudo, Câmara *Lendas Brasileiras*
Cascudo, Câmara *Ontologia do Folklore brasileiro*
Cascudo, Câmara *Dicionário do Folklore brasileiro*
Cascudo, Câmara *Geografia dos mitos brasileiros*
Cascudo, Câmara *Mouros franceses e Judeus três presenças no Brasil*
Magalhães, gonçaves *A confederação dos Tamoios*
Wrigth, Jonathan *Os Jesuítas*

Filmes/séries

A Missão, Desmundo, Caramuru, A Muralha.

RPGs

O desafio dos Bandeirantes – Aventuras na Terra de Santa Cruz
O Vale dos Akritós
O Quilombo da Lua
Era do Caos
Lendas
Aquelarre
Arkanun
Incorporais – Brasil Barroco
Mago – A Cruzada de Feitisseiros

Livros Didáticos

Adas, Melhem *Geografia da América* 1ª ed. São Paulo 1989, Editora moderna.
Figueira, Divalte Garcia *História,* 1ª ed. São Paulo 2007, Editora Ática.
Montellato, Andréa , Cabrini, Conceição e Castelli jr., Roberto *História temática –Diversidade cultural e conflitos* 2ª ed. São Paulo 2005, Editora scipione.
Piletti, Nelson e Piletti, Claudino *História & Vida vol. 1 – Brasil da pré história à independência* 18ª ed. São Paulo 1995, Editora Ática.
Stockler, Maria L. S. e Barbosa Filho, Milton B. B. *História do Brasil. Vol.1 do descobrimento à independência* 9ª ed. São Paulo 1991, Editora Scipione.
Villa, Marco Antônio e Furtado, Joací pereira *Caminhos da História – Brasil: Das comunidades primitivas às vésperas da independência.* 1ª ed. São Paulo 2005, editora Ática.

Biografia

Leandro Lopes dos Santos é Sociólogo formado pela FSA e joga RPG deste 1996. Seu contato com o Sistema Daemon foi através da 1ª ed. Do RPG *Arkanun* que utilizou a princípio mesclando com *o Desafio dos Bandeirantes* da extinta editora GSA.

Figuras

Eliane Bettocchi : Págs 01,02,26,29,32,88,93,120; Mário Proença: 09, 24, 66 Ricard Ibáñes: 117, 122;Llastelli: 105 ;Ziraldo: 48, Leandro l. Santos:119, 121, 123.

Esta é uma obra livre, não pode ser reproduzida com fins lucativos. Os autores das ilustrações que foram utilizadas são detentores dos direitos autorais de suas respectivas obras. As outras imagens utilizadas, em sua maioria são montagens fotográficas feitas pelo autor deste livro, ou imagens de domínio público. Há ainda imagens retiradas da internet que não constavam com informações sobre seus respectivos autores. Caso algum desenhita tenha seu trabalho publicado nesta obra, e seu nome não constar na lista de crédito, pesso que entre em contato com o autor através do e-mail hallowone20002002@yahoo.com.br que será feita a inclusão dos créditos ou uma nova edição sem a figura citada.

Jogador:

Santa Cruz
O RPG Barroco Colonial

Nível

Nome: _____ Local de Nascimento: _____ Idade: _____
Pele: _____ Cabelos: _____ Peso: _____Altura: _____Olhos: _____ Sexo: _____

Raça:_____ Perfil: _____Classe social: _____

	Original	Modif.	Atual	%
FOR				
CON				
DES				
AGI				
INT				
WILL				
PER				
CAR				

Peso: Levant.:____ Carreg: ___

Mov: Expl: __ Andar: __ Corr:__

Inic.: _____ Bônus: _____

Pvs.	**Danos :**
Phs.	

Formas

Pm

Entender
Criar
Controlar

Fé

Caminhos

Arma	**Atq/Def**	**Pen.**	**Alc**	**Dano**

Armaduras :

IP

Perícia	**Ini.**	**%**

Perícia	**Ini.**	**%**

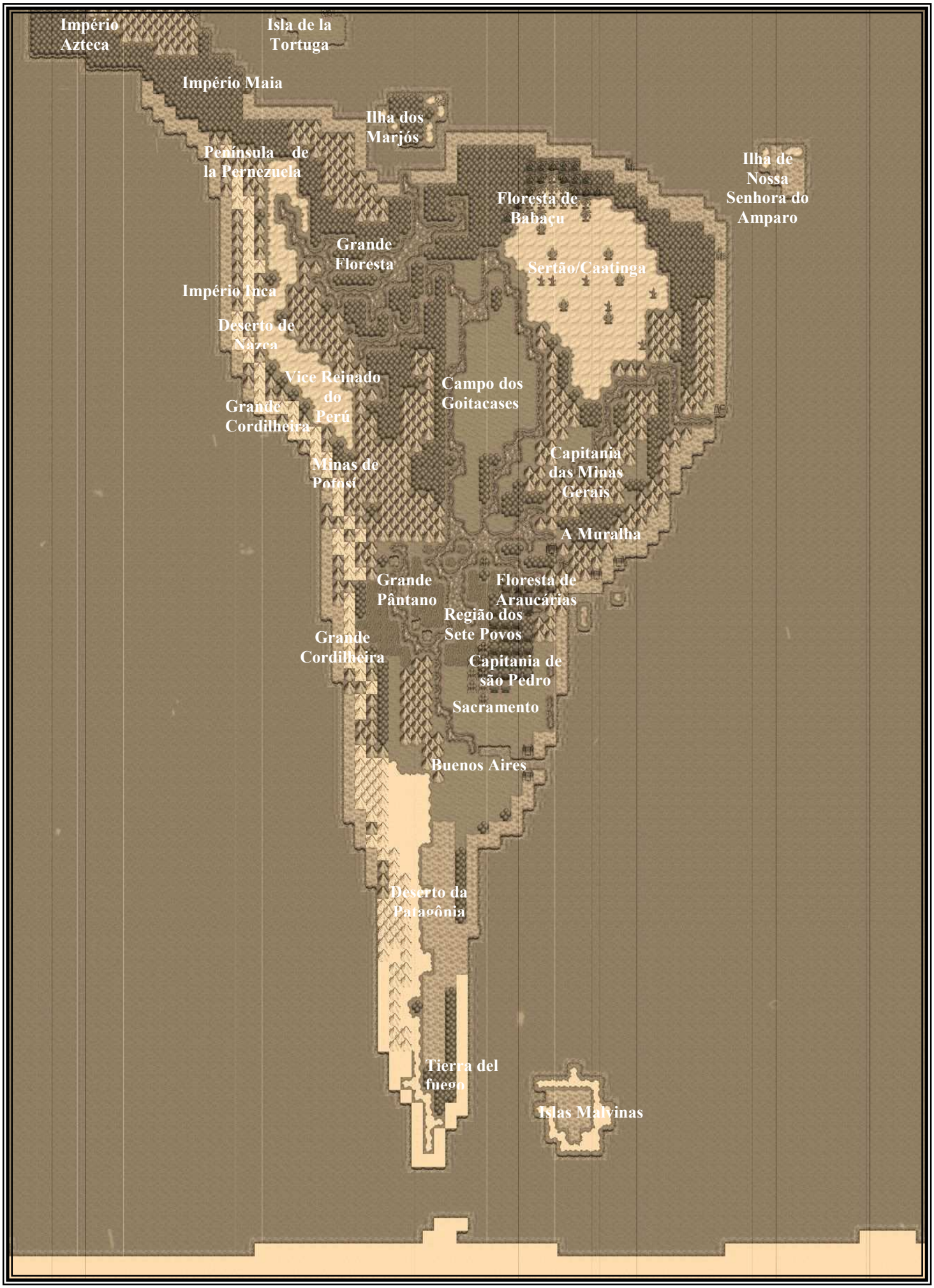
Perícia	**Ini**	**%**

Aprimoramentos:	**Custo**

Equipamento:

Valor Monetário:

Mapas de Santa Cruz



AS CAPITANIAS HEREDITÁRIAS
PARÁ
MARANHÃO
PIAUÍ
RIO GRANDE
ITAMARACÁ
Vila dos Cosmes
Olinda
PERNAMBUCO
BAHIA DE TODOS OS SANTOS
Salvador
ILHÉUS
São Jorge dos Ilhéus
Santa Cruz
Porto Seguro
PORTO SEGURO
ESPÍRITO SANTO
Espírito Santo
SÃO TOMÉ
Vila da Rainha
RIO DE JANEIRO
SANTO AMARO
Santos
São Vicente
SÃO VICENTE
SANTANA
Ilha de Santa Catarina
MERIDIANO DE TORDESILHAS
OCEANO ATLÂNTICO
Capitanias que mais progrediram

Este é o primeiro livro da série “Santa Cruz” nele você encontrará

- Descrição inicial do Cenário
- história do mundo de “Santa Cruz”
- Regras para construção e evolução de personagens
- Regras Básicas
- Regras avançadas para combate desarmado
- Regras avançadas sobre doenças
- Estatísticas dos animais de Santa Cruz
- História mitológica, descrição e estatísticas das principais criaturas
- Fazenda São Sebastião – Cenário pronto com idéias para aventuras