

Kalyumba





FASTPLAY

Este arquivo é uma prévia e, portanto, não contém todo o conteúdo de Kalymba RPG, mas apenas o necessário para jogar aventuras de primeiro nível. Muitos detalhes do cenário – como as descrições dos principais orixás e localidades de Aiyê – foram deixados de fora, bem como várias opções de habilidades especiais, mandingas e raças jogáveis, além de regras de combate que não são lá tão importantes assim. De qualquer forma, ainda dá para se divertir um bocado com seus amigos – e, se você gostar mesmo do negócio, poderá obter a versão completa depois.

CRÉDITOS

Bárbara Lucena (design gráfico)
Bruno Kopte (consultoria criativa)
Daniel Pirraça (texto e diagramação)
Felipe Faria (ilustrações internas)
Geliard Barbosa (editoração)
Pablo Powrosnek (editoração)
Victor Maristane (capa)

O AUTOR

Daniel Pirraça é um jovem negro nascido e criado no subúrbio de São João de Meriti, na Baixada Fluminense (RJ), e portador da síndrome de Asperger, uma manifestação branda do transtorno do espectro autista. Hoje ele atua como criador de conteúdo na Por Trás do Escudo, uma das maiores páginas dedicadas a RPG do Brasil, e já vem desenvolvendo Kalymba desde 2013. Sendo um aficionado por cultura africana, este projeto é para ele a realização de um sonho – e, com sorte, o início de uma carreira próspera no mercado nacional de RPG.







APRESENTAÇÃO

TEMPOS DE AFLIÇÃO	12
TEMPOS DE ESPERANÇA	12
O QUE DIABOS É RPG?	14
O QUE É PRECISO PARA JOGAR?	14
O GRIÔ	14
OS PROTAGONISTAS	15
JOGANDO KALYMBA	15

INTRODUÇÃO AO CENÁRIO

A LENDA É A VERDADE	17
O COMEÇO DAS COISAS	17
A GRANDE DIVISÃO	18
Aiyê	18
ORUN	19
DEUSES	19
A FRATURA	21
HECATOMBES	21
POVOS E RAÇAS DE Aiyê	25
VIDA E ORDEM	25
MORTE E CAOS	26
OS TIPOS DE MAGIA	28
CRISTAIS E RUÍNAS	28
ORGANIZAÇÕES	50
BRAVA CONFRARIA DOS ARQUEIROS DE LODÉ	50
CÍRCULO DE NENGUN	50
O GRILHÃO	50
ORÁCULOS DE ODU	51
SÁBIOS DE AJALUZ	51
ZANGAHAKI	52
RELIGIÃO	52
CASTIGO	53
OFERENDAS	53
SISTEMA? HÁ?	87

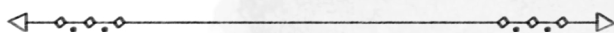
O SISTEMA

ATRIBUTOS	87
FORÇA (FOR)	87
AGILIDADE (AGI)	88
VIGOR (VIG)	88

INTELECTO (INT)	89
ORI	90
PERÍCIAS	90
FÍSICAS	91
SOCIAIS	91
SENTIDOS	91
RESISTÊNCIAS	91
CONHECIMENTOS	91
OFÍCIOS	91
TESTES DE DADOS	92
TESTES COMUNS	92
TESTES OPOSTOS	92
SUCESSOS CRÍTICOS	93
FALHAS CRÍTICAS	93
VANTAGENS E DESVANTAGENS	93
COMBATE	93
AÇÕES	95
ATAQUE	95
DEFESA PASSIVA (DP) E ESQUIVA	95
DANO	96
PONTOS DE VIDA (PV)	96
REDUÇÃO DE DANO (RD)	98
MORTE	98
AXÉ	98
RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES	103
FRAQUEZAS	103
CATEGORIAS DE TAMANHO	103
ATAQUE DUPLO	105

CRIANDO PROTAGONISTAS

FICHA DE PROTAGONISTA	107
PONTOS DE ATRIBUTO	107
PONTOS DE PERÍCIA	107
RAÇA	107
IDADE	107
PONTOS DE VIDA (PV)	107
AXÉ	107
IDIOMAS FALADOS	108
HABILIDADES ESPECIAIS	108
EQUIPAMENTO INICIAL	108
MAGIAS	108
PASSO A PASSO PARA PREGUIÇOSOS	108
SESSÃO ZERO	112





AS RAÇAS DE AIYÊ

ABATWÁS	115
BUFAUROS	124
HUMANOS	130
YUMBOS	144

HABILIDADES ESPECIAIS

DESENVOLVENDO HABILIDADES	147
HABILIDADES DE COMBATE (MOLEQUE)	147
HABILIDADES UTILITÁRIAS (MOLEQUE)	150
HABILIDADES MÁGICAS (MOLEQUE)	151

MANDINGAS

APRENDENDO NOVAS MANDINGAS	168
CONJURANDO MANDINGAS	168
CARACTERÍSTICAS DAS MANDINGAS	169
LISTA DE MANDINGAS	169
CONJURANDO SIMPATIAS	183
LISTA DE SIMPATIAS	183

EQUIPAMENTOS

DINHEIRO EM AIYÊ	188
ARMAS	188
DESCRIÇÃO DAS ARMAS	190
ARMADURAS E ESCUDOS	193
DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS	194
DESCRIÇÃO DOS ESCUDOS	194
CONDÕES	194
DESCRIÇÃO DOS CONDÕES	195
ITENS ALQUÍMICOS	196
DESCRIÇÃO DOS ITENS ALQUÍMICOS	196
ITENS E SERVIÇOS VARIADOS	197
DESCRIÇÃO DOS ANIMAIS	199

BESTIÁRIO

SOBRE O BESTIÁRIO	231
CATEGORIAS DE CRIATURAS	231
CARACTERÍSTICAS DE CRIATURAS	231
ABATWÁ	233
SOLDADO ABATWÁ	233
RAINHA ABATWÁ	233
ARANHA-DIABO	245

ÁRVORE-COME-GENTE	248
COMBATENTE	258
GUARDA	258
ATIRADOR	259
CONJURADOR	261
CURANDEIRO	261
DRUIDA	262
CROCODILO	265
CROCODILO COMUM	265
CROCODILO GIGANTE	266
ENCOSTO	275
GA-GORIB	281
HIPOPÓTAMO	286
KONGAMATO	295
MEIO-FRATURIANO	299
NGOLOKO	300
NOMMO	304
NZUMBI	305
PANTERA	308
LEÃO	308
MAROZI	309
POPOBAWA	310
TIKOLOSHE	312
WOKULO	316
BATEDOR WOKULO	318
ASSOVIADOR WOKULO	318





TEMPOS DE AFLIÇÃO

A outrora gloriosa história dessas terras foi sepultada há milênios, nos tempos sombrios em que as Hecatombes devastaram o mundo. Reinos caíram, incontáveis espécies desapareceram. Até mesmo deuses sucumbiram perante o Caos. Todo o conhecimento acumulado e transmitido através das gerações desde o princípio da criação foi perdido. Milhares de povos, com suas culturas e memórias, foram apagados da existência, e hoje não são mais do que um eco de um passado distante, um sussurro horripilante que só pode ser ouvido pelos bravos e loucos que se atrevem a invadir as antigas ruínas de tais civilizações.

Os mortais, agora reduzidos em número e em sabedoria, precisam lidar com as feridas ainda abertas deixadas pelos deuses neste mundo. Erguendo-se das cinzas, a humanidade e todas as demais raças inteligentes constroem para si muralhas e fortalezas; aglomeram-se em aldeias, cidades, nações. Novos reinos surgem e logo estendem seus poderes às regiões vizinhas, usando da guerra e da escravidão para subjugar outros povos. Mesmo assim, permanecem incapazes de alcançar mais que uma parcela insignificante da glória que os grandes impérios do passado possuíram.

Embora a vida tenha voltado a florescer em Aiyê, as marcas deixadas pelas Hecatombes estão longe de desaparecer. As abominações que em tempos remotos assolaram estas terras ainda perambulam por suas paisagens inóspitas, levando morte e corrupção por onde passam. Algumas dessas criaturas vivem como bestas-feras descontroladas, enquanto outras fazem planos para reconquistar a autoridade profana que um dia lhes pertenceu. Cultistas e feiticeiros das trevas as adoram e praticam toda espécie de ritual bárbaro em louvor a elas, agindo sempre pelas sombras, como uma doença silenciosa, corrompendo através do medo os corações dos inocentes.

O orixá cruel que uma vez inundou o mundo, embora esteja hoje acorrentado nas profundezas do oceano, ainda exerce influência sobre os habitantes da superfície através de seus servos fiéis. Os demais orixás, impotentes, precisam contar com a ajuda de mortais corajosos o bastante para enfrentar o mal que tenta pouco a pouco se reerguer. O destino do universo caminha sobre a corda bamba – o equilíbrio entre a ordem e o caos nunca foi tão frágil. Neste mundo hostil e impiedoso, a vida parece estar sempre a um passo da aniquilação.

TEMPOS DE ESPERANÇA

Mas há poucas forças no universo capazes de superar a vontade indomável de um coração valente. Com os poderes concedidos pelos orixás, os mortais tornam-se aptos a realizar grandes feitos. Enquanto o mal estiver à solta, homens e mulheres de pulso firme e alma imaculada se levantarão dispostos a lutar. Desde a guerreira sagrada que luta por sua fé até o aldeão enfurecido que almeja defender seu lar, os mortais de espírito valoroso podem contar com a força dos deuses e dos ancestrais para transpor os obstáculos que este mundo cruel lhes impõe.

Com um olhar puro é possível ver que em Aiyê ainda existem incontáveis belezas a serem protegidas. A linda flor que desabrocha, a doce melodia no cantar dos pássaros, o sorriso de uma criança ou mesmo o calor de um beijo apaixonado – são todas razões para viver e lutar mais um dia. Embora haja aqueles que erguem suas lanças por ouro, cerveja e glória pessoal, Aiyê ainda é uma terra de heróis benevolentes. E são esses cujos nomes se tornarão lendas e canções, contadas e cantadas pelos babas ao redor da fogueira. E mesmo que a vida acabe, a entropia triunfe e o mundo encontre seu fim, essas lendas jamais serão esquecidas, pois o vento e os velhos espíritos estarão lá para recordar.





O QUE DIABOS É RPG?

RPG é a sigla para Role-playing Game – o que, traduzindo do gringlês, seria “Jogo de Interpretação de Papéis”. Mas não se engane: apesar de ser um jogo, não existem vencedores ou perdedores aqui. É como ler um livro ou assistir a um filme – os mocinhos e vilões podem se estapear à vontade, mas você, o(a) espectador(a), não está em uma disputa. Para você, é tudo puro entretenimento, não uma competição. A única forma de perder ao realizar essa atividade é não se divertir. Da mesma forma funciona o RPG. Aqui você e seus amigos entrarão na pele de personagens que farão parte de um universo fictício, um cenário – neste caso, Kalymba – e juntos criarão grandes histórias. Seus personagens podem triunfar, fracassar e até morrer, mas o que conta mesmo é a medida de satisfação que a narrativa tecida proporciona ao grupo.

Tá certo, mas como funciona isso, afinal? Bem, o RPG é semelhante a um teatrinho improvisado, uma brincadeira de faz de conta. A diferença está na existência de regras que determinam o funcionamento da brincadeira – quais são as capacidades e incapacidades dos personagens, o que pode ou não ser feito no jogo, a dificuldade para transpor cada desafio, etc. Por exemplo, ao dizer “meu personagem dá um salto mortal e cai nas costas do monstro, cravando-lhe a espada”, você deverá realizar um teste para executar esse feito. Se tiver sucesso, conseguirá o que queria; mas, se falhar, as consequências podem ser catastróficas.

» O QUE É PRECISO PARA JOGAR? «

Em Kalymba, os testes são feitos através de rolagens de dados. Quanto maior o número que se tira nos dados, melhor é o resultado da ação. Para realizar os testes, serão necessários dois ou mais dados de seis lados, chamados aqui de d6, aqueles dados cúbicos bem fáceis de se encontrar por aí. É bom ter pelo menos uns três em mãos na hora do jogo. Além disso, você precisará de fichas de Protagonista. É onde ficam anotadas as informações de cada um dos personagens – suas habilidades, equipamentos e o que mais precisar. Para obtê-las, basta tirar cópias da ficha que vem no final do livro, ou imprimir o PDF disponível gratuitamente na internet.



E agora vem a parte mais importante: você precisará de um ou mais amigos para jogar com você. Um de vocês será o Griô, aquele que controlará o fluxo de jogo (os desafios, os monstros, as recompensas, os Coadjuvantes, etc), e os outros serão os Jogadores, aqueles que controlarão um único personagem cada um – os Protagonistas – e que precisarão transpor os obstáculos apresentados pelo Griô para progredirem na história.

» O GRIÔ «

O Griô, costumeiramente chamado de Mestre, Narrador ou Guardião em outros RPGs mais convencionais, é o responsável por narrar e administrar o enredo do jogo. Ele deve usar a criatividade para propor desafios interessantes e histórias que cativem os Protagonistas. Ele definirá a dificuldade de boa parte dos testes de dados a serem realizados, controlará os personagens do Griô (os Coadjuvantes), tanto aliados quanto inimigos, e gerenciará o cenário como um todo. Deve ficar claro que a palavra do Griô é sempre a palavra final, estando acima, inclusive, do livro de regras. E isso é, ao mesmo tempo, um imenso poder e uma imensa responsabilidade. O Griô deve, portanto, agir com justiça e sensatez, priorizando a diversão coletiva. Deve ser alguém altruísta, prudente, incentivador e que goste de contar histórias.

O Griô também não deve propor aventuras com temáticas que ofendam os demais Jogadores, e precisa se dedicar para garantir a boa comunicação e o respeito entre os integrantes da mesa. Mesmo que tenha um grau mais elevado de autoridade durante o jogo (se é que podemos chamar assim), o Griô não deve agir como um ser superior, iluminado. Ele é, antes de tudo, um Jogador, e está ali para entreter e ser entretido. A responsabilidade do Griô é, no final das contas, formular enredos instigantes, fazer cumprir as regras e criar exceções para elas quando necessário – tudo para garantir a diversão do grupo e a sua própria. Lá pro final do livro (pág. ____) você poderá encontrar um capítulo inteirinho dedicado a dar suporte ao Griô. Não é nenhum bicho de sete cabeças, não se preocupe.

» OS PROTAGONISTAS «

Assim são chamados os personagens dos Jogadores, em torno dos quais a história gira. Os Protagonistas serão parte ativa do cenário e terão que lidar com os desafios propostos pelo Griô. Esses indivíduos podem ser grandes guerreiros, caçadores de monstros, feiticeiros poderosos – tudo depende da vontade e criatividade dos Jogadores. As fichas de Protagonista devem ser preenchidas antes de o jogo de fato começar. Elas contêm todas as informações sobre os personagens, desde suas capacidades físicas e mentais até os equipamentos que levam consigo. Mas fique tranquilo, mais à frente será mostrado o passo-a-passo de como fazer isso. Há neste livro um capítulo especialmente dedicado a orientar a criação de Protagonistas (pág. 44). Concentre-se agora em compreender os conceitos mais básicos de Kalymba.

JOGANDO KALYMBA

Há uma enorme variedade de estilos de RPG, com muitas e muitas temáticas diferentes. Este aqui é um jogo inspirado nas culturas e mitologias africanas. Ele propõe histórias sobre deuses e ancestrais, aldeias e impérios, guerra e paz, choro e canção. Aqui seres humanos convivem ao mesmo tempo com animais selvagens e aberrações de origem sobrenatural. Eles têm o conhecimento para controlar forças mágicas e realizar feitos incríveis, mas ainda precisam lidar com a natureza hostil enquanto buscam suprir sua própria demanda por recursos básicos. A partir de agora, você será introduzido em um mundo de opostos – um mundo que se fragmenta a cada dia mais, mesmo quando persegue a união. Seja bem-vindo a Aiyê.





INTRODUÇÃO AO CENÁRIO

A LENDA É A VERDADE

Através das eras, as histórias dos orixás e do mundo permaneceram na memória dos povos de Aiyê – e tudo graças à antiga tradição dos griôs, os contadores de histórias. Os griôs são homens e mulheres, humanos ou não, que, século após século, transmitiram o conhecimento e perpetuaram os mitos reunidos desde a fundação do universo. Eles vagam por Aiyê, atravessando mares de água e areia, selvas escuras e territórios em guerra para levar o poder sagrado da palavra e da canção aos reinos do mundo. Levam consigo instrumentos musicais e enormes cargas de conhecimento acumulado, dos quais se utilizam para entreter, educar e inspirar novas gerações de heróis e devotos.

É comum ver toda uma aldeia reunida ao redor da fogueira para ouvir as histórias do griô – histórias de coragem, amor, traição e vingança; lendas de deuses caprichosos e irritáveis, mas também virtuosos e de paixões tão intensas quanto o calor escaldante do deserto. Fala-se também de guerreiros formidáveis, bruxos malévolos e malandros incorrigíveis. Tudo é transmitido oralmente, com o uso de rimas e músicas, sob o olhar dos orixás e dos espíritos dos ancestrais. O trabalho dos griôs é belo e sagrado, todavia, imperfeito. Cada griô conta as histórias de um jeito – um dá atenção a detalhes que o outro esqueceu, e um outro dá um nome diferente pra cada coisa. Um diz que o orixá roubou, outro diz que foi roubado. E a versão certa, ninguém sabe dizer. Talvez todas estejam erradas, ou talvez sejam todas uma coisa só. Quem pode afirmar?

O importante é que, no fim das contas, a mensagem é transmitida, e o povo pode conhecer as lendas do passado e aprender com elas. Porque, sem os mitos e tradições, os mortais estariam condenados a cometer sempre os mesmos erros e jamais evoluir. As histórias que você lerá a seguir podem ser imprecisas, surreais e alegóricas, mas todas representam fatos que moldaram o universo e o tornaram o que é hoje. Você tem todo o direito de interpretá-las como preferir, ou até mesmo modificá-las para que se encaixem melhor em sua visão de mundo. Isso não faz delas lendas inúteis e equivocadas, mas registros fiéis de um passado cujos detalhes ninguém sabe ao certo, e que é tão mutável quanto o próprio futuro.

O COMEÇO DAS COISAS

Antes de haver qualquer mundo, orixá ou ser vivo, existia somente Olodum, o Supremo. Certo dia, Olodum, enjoado do nada e do vazio, resolveu criar alguma coisa. E foi aí que ele formou o universo e todas as leis que o regem. Depois disso, Olodum gerou também seu primeiro filho, Obaltá, o Primeiro Orixá, a quem entregou o Saco da Criação, dando-lhe o poder que originou Orun, o lar dos deuses e espíritos, e Aiyê, o mundo material, no qual vivem os homens e toda espécie de criatura.

Obaltá, por ordem de seu pai, saiu a vagar pelo universo, substituindo o nada por alguma coisa; criando as savanas, os rios, os lagos, as árvores e tudo o mais. Porém, no meio do caminho, Obaltá se sentiu muito, muito cansado, então sentou para relaxar bem perto de uma grande árvore. Tomado pela sede, não resistiu e bebeu da seiva da árvore, embriagando-se e, em seguida, caindo em um sono profundo. Oduã, na época a filha mais nova de Olodum, tinha muita inveja do poder que fora concedido a seu irmão mais velho. Vendo que Obaltá havia adormecido, Oduã se aproveitou da situação e roubou dele o Saco da Criação, levando-o de volta para seu pai.

“Veja, meu pai! Seu primogênito, a quem o senhor confiou tanto poder, está agora dormindo em vez de trabalhar. Ele se embebedou com a seiva de uma árvore e caiu no sono, deixando o Saco da Criação totalmente desprotegido!”, bradou Oduã, tentando esconder o sorriso. “Pois bem! Agora tu serás a responsável por criar Aiyê, e a glória que seria de teu irmão pertencerá a ti”, o Supremo respondeu, indignado. Ao acordar e ficar sabendo do ocorrido, Obaltá, o Primeiro Orixá, se irou contra sua irmã e batalhou contra ela, instaurando entre os dois uma eterna rivalidade. Enquanto Obaltá criou metade das coisas do mundo, Oduã criou a outra. Os dois ainda discutem sobre quem fez o melhor trabalho.



A GRANDE DIVISÃO

É importante considerar que, no princípio, não havia uma separação clara entre o mundo material (Aiyê) e o mundo dos espíritos (Orun). Os mortais, orixás e espíritos habitavam as mesmas terras e interagiam todos os dias. Era fácil consultar os espíritos dos ancestrais, e estes ajudavam de bom grado, dando conselhos, contando histórias e instruindo os mortais no uso da magia. Foi somente após um milênio e meio que Aiyê e Orun se separaram. Segundo as lendas dos griôs e dos babas, essa divisão entre os mundos veio a acontecer graças à ousadia de um jovem rapaz.

A história é a seguinte: uma mulher desejava muito ter um filho; todavia, era estéril. Ela fazia muitas oferendas e rezava incessantemente, pedindo a Obaltá que permitisse a ela ter um filho. Obaltá, o Deus de Branco, já incomodado com a insistência da mulher, concedeu a ela essa bênção. Então a mulher deu a luz a um menino, que cresceu forte e saudável, mas nem um pouco ajuizado. Certo dia, quando o garoto chegou à puberdade, saiu correndo em direção ao Orun, a terra dos espíritos, e começou a pregar peças nos orixás. Foi aí que Obaltá, furioso, atirou nele seu cajado mágico, que o atingiu com tanta força que dividiu o mundo em dois (Orun e Aiyê), separando para sempre esses planos.

Alguns estudiosos céticos enxergam essa história como alegórica, mas nenhum deles pode negar suas consequências. A divisão limitou o contato entre os mortais e os espíritos, e os orixás passaram a dar cada vez menos atenção ao mundo material, que a cada ano evoluía em tecnologia e saber, mas se afastava dos planos originais do grande Olodum. Ao longo dos séculos, os conhecimentos que permitiam o uso da magia passaram a ser monopólio de alguns poucos feiticeiros de famílias abastadas, em vez de pertencerem a todos, como era no princípio dos tempos. As enormes torres de bronze e marfim se erguiam até mil metros do solo, separando a plebe dos sábios e grandiosos, e lançando trevas sobre aqueles que mais necessitavam de auxílio. Com suas lanças brilhantes, cristais estranhos vindos do além e embarcações flutuante de aço e luz, os mortais de ego inflado estavam convictos de que as palavras dos antepassados não tinham mais utilidade, e que agora eram capazes andar por si mesmos, voar com as próprias asas. Faziam seus ebós, mas tinham no peito corações orgulhosos, e na cabeça pensamentos corrompidos pela ganância.

Com a separação dos planos material e espiritual, o ori (que é a sensatez, a força interior, o autocontrole e tudo aquilo que fortalece o axé) se enfraqueceu em quase todos os povos (e eram muitos povos, muito mais do que existem agora). Esse, porém, não foi o pior

dos efeitos trazidos pela grande divisão. Aiyê e Orun foram feitos para ser uma coisa só, e o afastamento entre o físico e o espiritual, matéria e alma, acabou por enfraquecer o equilíbrio de todo o universo, tornando-o vulnerável. Como os griôs dizem hoje, “é fácil quebrar dois galhos: basta que estejam separados”. A partir daí, o uso irresponsável da magia, tanto por parte dos mortais (que faziam guerras de abalar o mundo) quanto por parte dos orixás (que brigavam entre si a todo instante), passou a agredir o tecido da realidade, agora fragilizado. E foi isso que possibilitou, posteriormente, a entrada do Caos Exterior, o estopim da mais sombria das eras, sobre a qual falaremos mais adiante.

Atualmente, os mortais não têm acesso ao Orun, a não ser que conduzam rituais proibidos capazes de levá-los até lá (o que é, por si só, uma grave quebra de tabu). Por outro lado, os orixás podem acessar livremente o plano material através de seus mundanas, que são corpos físicos – pessoas, de fato – para os quais transferem suas consciências e poderes. Já as almas dos falecidos, são carregadas pelos ventos de Uyá rumo ao Orun, onde enfrentarão seu julgamento. Mas ainda é possível ter contato com elas – os indivíduos versados em feitiçaria, que conhecem os procedimentos necessários para invocar os antigos, rotineiramente se comunicam com os espíritos de seus ancestrais, que podem transmitir uma infinidade de informações e conselhos úteis.

» AIYÊ «

É onde vivem todos os seres mortais, que necessitam do sopro de vida dado pelos filhos de Olodum. A maior parte das aventuras se passará aqui, no mundo/plano material. Aiyê é um lugar cheio de vida, diversidade e histórias fantásticas; mas é, de igual forma, repleta de perigos e criaturas malignas, desde moscas vampiras a demônios do caos. Entidades poderosas duelam incessantemente. Inúmeras guerras são travadas, e os seres humanos dividem espaço com outras raças inteligentes. A civilização se mistura com o mundo selvagem e a natureza se confunde com o sobrenatural (porque, afinal, deveriam ser uma coisa só). E enquanto aberrações sinistras vagam pelas savanas, espíritos elevados se disfarçam para habitar no meio dos mortais e aprender seus costumes.



O dia a dia é cercado de lendas e misticismo. Magia é real e faz parte do cotidiano de todos, embora seja dominada somente pelos mais sábios entre os povos, os que conseguem se conectar ao plano espiritual e dominar a força das próprias almas. As histórias fantásticas contadas ao redor da fogueira são todas verdadeiras, tanto as maravilhosas quanto as mais esdrúxulas e sombrias, daquelas que fazem as crianças molharem a cama. Leões e zebras compartilham o mesmo habitat com homens-hienas e diabretes comedores de gente. Crocodilos dividem seu território com bestas ancestrais e espíritos da água. No cenário de Kalymba, a fantasia se encontra em todo lugar, basta olhar para o lado.

» ORUN «

É o plano espiritual (ou Outro Mundo), onde vivem os orixás e as outras entidades imortais que regem o mundo de Aiyê, mantendo-o em equilíbrio. É também para lá que vão os espíritos dos mortos, para serem julgados por Olodum, o Supremo, e recompensados segundo suas ações durante a vida. Na crença popular, o Outro Mundo é dividido em nove planos. Cada um deles possui uma função específica no ciclo da existência e é dedicado a um determinado tipo de espírito. Ainda assim, há pouca certeza sobre as coisas que lá acontecem. Os antepassados não têm permissão de contar aos mortais os detalhes do pós-vida, pois este é um tabu absoluto, que jamais pode ser quebrado.

DEUSES

Apesar do conflito entre as forças da ordem e do caos ser um fator decisivo na vida dos mortais, é importante ressaltar que há também outras forças que estão muito além de qualquer dicotomia. Seres que se encontram acima dos conceitos de bem e mal e não devem ser julgados através deles. Esses são os orixás, representantes de Olodum, o Supremo, que deu a eles o poder para agir como os deuses desse universo, regendo a vida e tudo o que vem depois dela. Como já mencionado, Obaltá foi o primeiro de todos eles. Criado no princípio de todas as coisas, foi o responsável por dar origem a metade de tudo o que hoje existe. Ele, entretanto, é apenas uma das incontáveis divindades que habitam o Orun.

Os griôs (contadores de histórias) e os babas (líderes espirituais) dizem que o número de orixás existentes é igual ao maior número que alguém pode imaginar – mais um. Isso serve para ilustrar que, na verdade, ninguém sabe exatamente quantos orixás há por aí, mas é certo que não são poucos, e o número ainda pode crescer. Os orixás têm diferentes origens e diferentes idades. Alguns foram criados, alguns

simplesmente surgiram, e outros eram pessoas de espírito tão forte e nobre que, tendo se tornado lendas enquanto vivas, ascenderam aos céus após a morte, sendo então divinizados. Mas todos eles, seja qual for a origem, representam e controlam forças da natureza ou aspectos das vidas dos mortais – desde rios e plantas até amor e justiça.

Os orixás, como deuses, não envelhecem nem morrem. Estão eternamente ligados a seus domínios, e só podem enfraquecer ou desaparecer caso o mesmo aconteça com os elementos que controlam. A orixá do amor só pode ser derrotada se tal sentimento desaparecer por completo dos corações dos mortais, e a orixá da guerra só cairá caso o mundo inteiro encontre a paz. A ocorrência de tais coisas é tão improvável que, na prática, os orixás são considerados eternos e indestruíveis. A intensidade de seus poderes pode variar conforme o desenrolar dos eventos, porém jamais perdem o status divino. Mas é claro que os orixás que administram melhor seus domínios e seus devotos podem acumular mais poder e assim ter um maior grau de autoridade entre o panteão.

Quase todos os orixás habitam o Orun, mas frequentemente descem ao plano material através de seus mundanas, sobre os quais falaremos em um outro capítulo. Enquanto em Aiyê, eles podem viajar, guerrear, aconselhar seus filhos (os devotos) e até fundar novos reinos. São respeitados e adorados pela vasta maioria dos povos, independentemente de raça, clã ou tradição. Podem receber nomes e histórias diferentes – cada povo tende a interpretar os deuses segundo sua própria imagem – mas isso pouco importa na prática. É comum que as pessoas façam votos e oferendas para agradá-los, tentando adquirir as bênçãos divinas.

No princípio do mundo, os orixás batalhavam entre si com muita frequência. Disputavam por poder, amor e orgulho. Durante as lutas, utilizavam seus poderes indiscriminadamente, moldando a realidade com sua fúria – um convocava raios tão fortes que podiam partir cidades ao meio, outro fazia explodir todos os vulcões do mundo, e um outro devastava regiões inteiras com ciclones e tornados. Essas rixas, porém, tiveram que ser deixadas de lado graças ao cataclismo cósmico que chamamos de Fratura, que quase destruiu todo o mundo conhecido, e sobre o qual falaremos a seguir. Apesar de haver muitíssimos orixás, alguns dentre eles se destacam em nome e poder. Esses, por serem peças-chaves no cenário de Kalymba, serão apresentados mais detalhadamente na versão completa do livro, onde terão destrinchadas suas histórias, características e oferendas favoritas.



A FRATURA

Desde a criação do mundo, os orixás guerreavam entre si. As relações entre o panteão eram confusas e sempre levavam a discussões, inimizades e duelos por motivos mesquinhos. Obaltá e Oduã, dois dos filhos de Olodum e criadores de todas as coisas, são os maiores exemplos disso. A rivalidade entre os irmãos existe desde que as palavras do Supremo formaram o universo e suas fundações. Ao longo dos séculos, a intensidade das brigas oscilou entre discussões calorosas e combates mágicos altamente destrutivos, com direito a meteoros flamejantes e montanhas transformadas em pó. Mas, embora tal conflito fosse um estorvo para Olodum e os demais orixás, não oferecia perigo à ordem natural do mundo.

Isso até o dia da grande divisão, que separou para sempre o mundo material do Outro Mundo, quebrando a harmonia entre o físico e o etéreo, entre o mundano e o místico. A partir desse momento, cada golpe desferido, cada explosão mágica e meteoro divino conjurados nas batalhas entre orixás se tornaram uma agressão direta ao frágil tecido da realidade. Quando os orixás torciam e retorciam o espaço ao seu redor, o universo agonizava. Enquanto as palavras de um feiticeiro podem afundar um barco ou matar uma pessoa, as palavras de um deus, infinitamente mais potentes, são capazes de converter reinos inteiros num mar de cinzas estéreis. Pouco a pouco, o uso irresponsável de poderes tão vastos causou danos irremediáveis ao mundo.

Após séculos de fúria e violência contra o espírito e a matéria, a situação chegou a seu limite. A lendária batalha entre os orixás Mugô, o senhor da guerra, e Xongá, o deus da justiça, foi a gota d'água – o cosmos convulsionou. A Fratura surgiu: uma grande fenda que comprometeu a proteção mágica que, desde os primórdios, envolvia o universo. Ela é o ápice da desarmonia, é a chegada do Caos Exterior. É uma distorção cósmica causada pelo uso irrestrito dos poderes divinos em um universo cuja estrutura já estava comprometida. Ninguém sabe com exatidão a natureza desse cataclismo, mas todos – tanto mortais quanto deuses – conhecem bem as consequências dele.

A Fratura liberou, tanto no Orun quanto em Aiyê, hordas de seres monstruosos e famintos por destruição. Abominações indescritíveis vindas de outra realidade invadiram o mundo. Escravizavam, torturavam e matavam tudo o que se movia – não tinham em si mesmos a força do axé, por isso precisavam tomá-la de outros. Não respeitavam nada nem ninguém, e ameaçavam toda a existência. Os orixás, preocupados em defender seu lar, o Orun, deixaram Aiyê à própria sorte. Muitas raças foram extintas, a humanidade foi dizimada. As grandes civilizações foram reduzidas a ruínas inóspitas e até o solo se tornou infértil. Esse período de trevas é conhecido hoje como a Primeira Hecatombe.

HECATOMBES

O primeiro fim do mundo (Hecatombe) foi causado pelos demônios advindos da Fratura, que por muitos anos tocaram o terror tanto em Aiyê quanto no Orun, o plano dos espíritos, devorando e corrompendo céus e terra, absorvendo para si a energia mística que permeia todas as coisas, o axé, e convertendo-a em poder sombrio, em mironga. Essas aberrações extradimensionais, no entanto, foram parcialmente contidas pelos poderes dos orixás e pela união dos povos mortais, dos poucos que ainda tinham forças para lutar. As monstruosidades que hoje perambulam por Aiyê, ainda propagando o caos e espartilhando aldeões, são meros resquícios das hordas que um dia assolaram o mundo.

A civilização se reergueu, outras raças inteligentes foram criadas, e aos poucos o equilíbrio que permitia a manutenção da vida foi restaurado. As terras malditas devastadas pelos fraturianos, cuja essência fora irremediavelmente corrompida, tomada por pústulas e loucura tal qual um velho sifilítico, foram declaradas território proibido. Olodum, o Supremo, instituiu uma lei que proíbe veementemente os orixás de entrarem em conflito direto uns com os outros, visando evitar o surgimento de uma nova Fratura. A influência deles sobre Aiyê também foi limitada, e a responsabilidade de levar a palavra divina ao mundo foi dada aos mortais, aos devotos que permaneceram fiéis mesmo na adversidade.

Embora ainda houvesse muitos danos a reparar e conhecimentos a recuperar, as civilizações de Aiyê pareciam mais uma vez caminhar rumo à prosperidade. Esta é chamada Segunda Era, um período marcado pelo luto, pela nostalgia, fome e guerras civis, mas também pelo ímpeto inabalável dos mortais que lutavam não apenas por sobrevivência, mas pela restauração da memória de seus antepassados e da conexão com o Supremo. Enquanto saqueadores invadiam as ruínas dos reinos caídos para roubar o ouro, as gemas e os apetrechos tecnológicos que resistiram ao armagedom, muitos estudiosos e heróis saíam em expedições perigosas com a missão de recuperar os tomos antigos e itens sagrados que um dia pertenceram aos seus ancestrais.

Nessa época, já eram poucas as naves de aço que voavam pelos céus – as que não foram destruídas na guerra contra os fraturianos acabaram encalhadas, sem combustível – e quase não havia mais portais ativos pelo mundo – os cristais que os mantinham abertos acabaram devorados pelos demônios ou, posteriormente, pilhados pelos saqueadores. Por outro lado, muitas armas antigas foram recuperadas e novamente se tornaram um diferencial no campo de batalha. Os griôs dizem que suas flechas eram como rajadas de azul brilhante, e suas cabaças explosivas ardiavam com a luz de dez sóis. Até as lanças podiam perfurar paredes de pedra com facilidade, e não havia

defesa alguma que as parasse. Como não havia no mundo muita gente com conhecimento e recursos para utilizar de forma adequada os cristais que caíram do céu, pouco a pouco toda as bugigangas dos povos antehecatombianos viraram sucata e foram substituídas por ferramentas mais confiáveis, dessas que se faz com madeira, corda, ferro e fogo.

Os séculos se passaram e os céus passaram a pertencer somente às aves, como deveria ter sido desde o princípio. Tudo ia bem – os peixes voltaram aos lagos, os animais corrompidos pelo mal morreram com suas próprias mutações e o plantio de inhame e milho já ocupava hectares sem fim. Os homens e as demais raças inteligentes já construíam grandes cidades, com torres que chegavam até as nuvens. As guerras não dependiam mais de cristais brilhantes – estes viraram pó faz tempo – e agora as flechas voavam pelos ares, as espadas de bronze faziam sangrar e as grandes máquinas de madeira (como aquelas que há ainda hoje em Singa e Mendan) arremessavam pedra e fogo contra as muralhas inimigas.

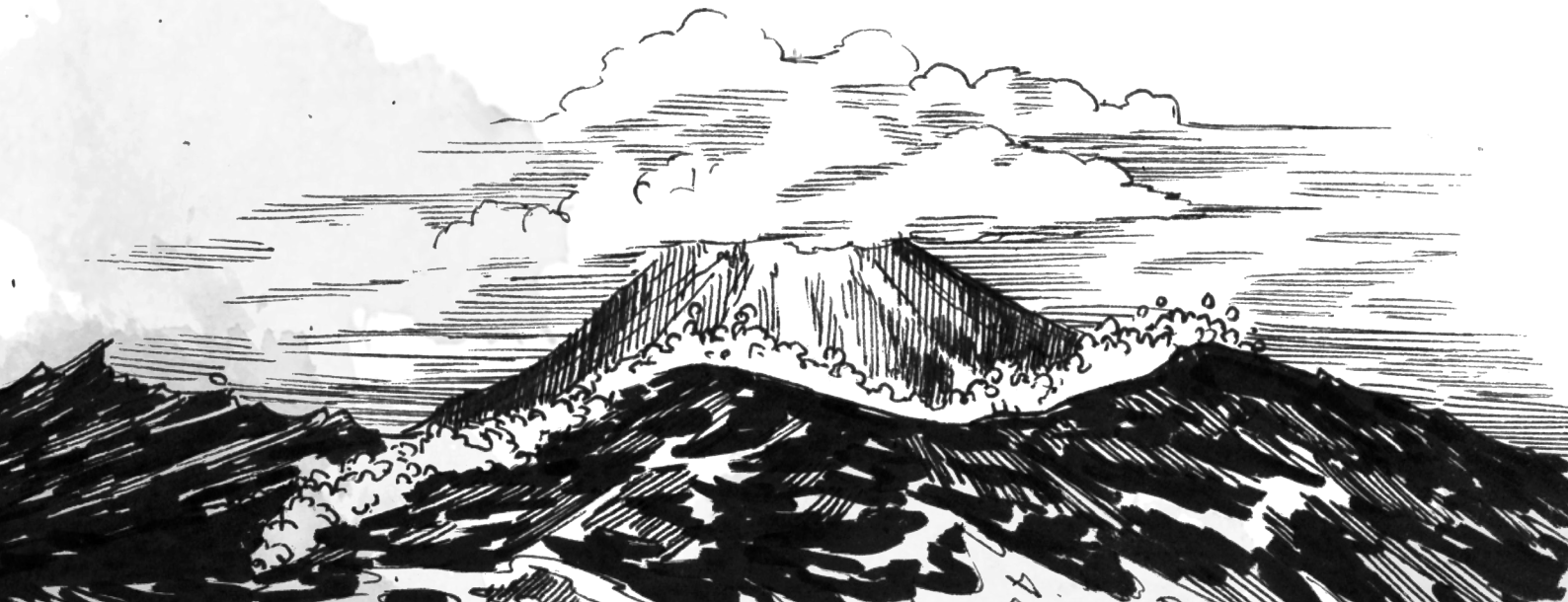
Isso até o dia em que a orixá Moyla, do destino e da vidência, previu que a extinção final de toda a vida em Aiyê se aproximava, e que seria culpa dos seres humanos, a raça antiga criada por Oduã no princípio do mundo. É claro que todos os orixás ficaram temerosos de perderem seus domínios e, possivelmente, deixarem de existir (pois um orixá que não domina nada não é orixá coisa alguma). Nesse tempo, Olodum o Supremo, estava longe do universo – e mesmo que estivesse presente, não é de seu feitio interferir nos assuntos do mundo. Os orixás, como seus representantes, se reuniram para discutir o assunto. A discussão durou dias, semanas, meses e anos (porque o tempo para os orixás não é como o tempo para os mortais), sem nunca chegar a uma conclusão sobre o que deveria ser feito.

Mas Konulo, orixá inclemente, senhor das profundezas do oceano, decidiu tomar providências mesmo sem o consenso do panteão. Ele, que habita a escuridão absoluta do fundo do mar, fez enormes ondas devastarem a superfície e, com ela, a humanidade. “Que a vida na terra pereça para que a do mar possa

subsistir”, declarou o Rei Abissal enquanto ouvia os gritos de desespero dos que foram levados pelas águas. Incontáveis vidas foram perdidas, e apenas aqueles que fugiram a tempo para as montanhas, ou que moravam muito longe do litoral, conseguiram escapar. Essa foi a Segunda Hecatombe.

Após o grande massacre, Konulo foi condenado pelos demais orixás e acorrentado ao fundo do mar, onde permanece até hoje. E, novamente, a vida em Aiyê precisaria se reestabelecer. Dessa vez em um mundo inundado, onde só os abutres e os tubarões tinham alimento em abundância, pois as miríades de cadáveres de pessoas e bichos eram para eles o mais delicioso banquete. A história escrita em papiro foi completamente desfeita nas águas mortais do dilúvio. Todas as fórmulas, registros e ideias acumuladas por mil gerações foram perdidas. Perdidas como lágrimas na chuva. E apenas as memórias que estavam nas mentes das pessoas sobreviveram a esse fim do mundo. Foi aí que nasceu a tradição milenar dos griôs, que mantém viva a história ao longo das eras. Letras podem ser riscadas, rasgadas, escondidas – mas as palavras, quando chegam ao coração através dos ouvidos, permanecem para sempre, nesta vida e na próxima.

Hoje, a humanidade e as demais raças inteligentes ainda estão a engatinhar, muito longe de alcançarem os feitos de seus antepassados. Os templos majestosos, as cidadelas fantásticas e os artefatos místicos um dia construídos agora jazem na decadência ou no completo esquecimento. Dessa vez, o mundo parece ter se contentado com o singelo. Entre pequenas aldeias e vilarejos, algumas poucas civilizações ousam perseguir a glória. Embora obtenham destaque entre os reinos de Aiyê, continuam infinitamente distantes dos feitos vistos na Primeira Era. E a estrada rumo a grandiosidade traz seus riscos. Além de lidar com as antigas cicatrizes da Fratura e do dilúvio somadas à possibilidade de uma Terceira Hecatombe, os mortais precisam se manter firmes na fé, agarrados à esperança de um futuro melhor sob os olhos vigilantes dos orixás. Caso o contrário, acabarão mais uma vez afogados na corrupção e no orgulho de seus próprios corações – tendo naves voadoras e cavalos de metal, mas nenhuma salvação.





POVOS E RAÇAS DE AIYÊ

As terras de Aiyê são habitadas não apenas por humanos, animais e monstros, mas também por várias espécies de seres inteligentes e fantásticos. Algumas são tão antigas quanto a raça humana, criadas ainda nos primórdios da Primeira Era, quando os reinos dos espíritos e dos mortais eram um só. Outras, porém, são recentes, surgindo após as Hecatombes para preencher a lacuna deixada pela extinção em massa decorrente dessas grandes catástrofes. Cada espécie tem características físicas, mentais e sociais únicas. Os agogwes, por exemplo, que são pessoinhas peludas, de orelhas grandes e personalidade brincalhona, costumam ser muito acolhedores para com os viajantes que chegam às suas aldeias. Por outro lado, os boudas, o povo hiena das savanas, são agressivos até entre eles próprios, e em suas sociedades impera a lei do mais forte.

É natural que a convivência entre raças tão distintas seja conturbada, dando origem, não raras vezes, a guerras sangrentas que perduram por gerações. Os seres humanos, em meio à heterogeneidade desse cenário, precisaram se unir como espécie. Embora ainda mantenha separações étnicas e culturais bem definidas, a humanidade tornou-se mais tolerante quanto aos costumes alheios, procurando sempre evitar conflitos desnecessários. Um povo que já passou por duas Hecatombes, chegando à beira da extinção, e que agora carrega o estigma de “futuros destruidores do mundo”, de fato não pode se dar ao luxo de fazer inimigos – ou ao menos não tantos que não possa lidar.

Embora algumas espécies tenham naturalmente um comportamento antissocial, não é incomum ver, ao cruzar Aiyê, aldeias, cidades e impérios multirraciais vivendo de maneira pacífica. Até mesmo os supracitados boudas, exímios saqueadores e escravistas implacáveis, podem se adaptar à vida pacata das tribos isoladas, ou mesmo ao dia a dia metódico de uma comunidade oboniana. Da mesma forma, os pequeninos dooshuras, que não costumam se envolver em brigas, podem dar asas às suas alucinações anfíbias megalomaniacas e se tornar grandes conquistadores, guerreiros valentes a serviço de Mugô. Esses seres fantásticos vivem em comunidades espalhadas por toda Aiyê, e muitos deles podem se adaptar com facilidade a ambientes que os humanos não suportariam – as selvas profundas, os desertos escaldantes, o subsolo ou mesmo o fundo do oceano. Algumas dessas espécies estarão presentes na lista de raças jogáveis. Outras, porém, só serão apresentadas no **BESTIÁRIO**, junto aos monstros e espíritos que habitam o plano material.

Tudo o que hoje existe já foi só ideia. Antes de ser criado, o universo estava apenas na mente suprema de Olodum, e tudo lá era perfeito. Até mesmo os orixás não passavam de pensamentos sem espírito ou matéria. Mas então o grande criador decidiu transformar suas ideias em coisas, e as coisas tomaram vida mediante o poder de sua palavra, que é a mais sublime forma de expressão. Qualquer palavra falada, por mais simples que seja, carrega poder em si mesma. Mas as palavras do grande Olodum são perfeitas, e todas as ideias de sua mente se tornam realidade. Através da palavra, o pensamento vira coisa, e os pensamentos de Olodum foram “vida” e “ordem”. E daí surgiram os deuses e as leis.

Mas a vida veio antes da ordem, o que significa que está hierarquicamente acima desta, pois a própria lei (que provém da ordem) diz que o antigo reinará sobre o mais jovem. Os deuses estão, portanto, acima das leis, e as leis não podem suprimi-los ou julgá-los. Os orixás reinam sobre a ordem, e não a ordem sobre os orixás. Eles podem infringi-la, moldá-la e até destruí-la, pois foram as primeiras ideias de Olodum, o Supremo, e assim tem sido desde o começo dos tempos. Os orixás, assim como o grande Olodum, tinham a capacidade de idealizar, e através do poder da palavra falada podiam criar o que quisessem. Obaltá, o primeiro deles, que pela lei reinava sobre seus irmãos, tinha também o direito de criar primeiro, pois era o mais velho. Mas Oduã, sua irmã caçula, sendo orixá e estando acima da lei, tomou esse direito de seu irmão e começou logo a transformar as ideias que tinha em coisas.

E aí se inicia a confusão. Se os orixás estão acima da lei, não há lei entre os orixás. Cada um usa a palavra como quer e cria o que vier à mente. Primeiro criaram as águas, o ar e a terra, e então criaram tudo o que fica acima, dentro ou abaixo disso – o sol, as luas, as estrelas e as plantas. Transformaram o barro em carne, e, através da palavra, puseram nela o sopro de vida – daí nasceu o homem. Usaram também outras coisas e outras palavras para fazer as demais criaturas. Algumas eram belas e gentis, outras eram monstros perigosos. E a bagunça prosseguiu até a suprema palavra de Olodum dizer “basta”.

Mas nesse ponto toda espécie de criatura já habitava o mundo, e cada uma agia por conta própria, fazendo o que convinha. As criaturas tinham também o poder da palavra, mas ele era fraco e imperfeito, uma mera sombra do dom que fora concedido aos orixás. Ainda assim, os seres do mundo eram capazes de transformar ideias em coisas, mesmo que em menor grau – isto é, fazer mandinga. E quanto mais o tempo passava, mais palavras as criaturas mundanas aprendiam, e mais perfeitamente conseguiam pronunciá-las, convertendo



seus próprios pensamentos em energia e realidade. O poder da palavra exige antes o poder das ideias, e se a ideia é forte, a palavra também é mais potente. Essa é a força do axé – o poder da mente (ori, cabeça) e do espírito, que na verdade são uma coisa só.

E o axé das criaturas que os orixás fizeram aumentava a cada dia, pois eram confiantes em sua própria imortalidade e poder. Temendo que suas criações um dia os superassem, os orixás suplicaram a Olodum que resolvesse o problema. Mesmo triste, o Supremo acatou o pedido e acrescentou à lei uma nova palavra: “morte”. Assim, tudo o que estava abaixo da lei foi condenado a um dia morrer – o espírito se separaria da matéria, e os mortais teriam menos tempo para evoluir seus poderes. Olodum, desapontado com sua criação, decidiu nunca mais intervir diretamente no mundo, e assim tem sido desde que a morte passou a existir. Mas uma coisa é importante considerar: se a vida está acima da lei, e a morte é uma lei, a morte não pode vencê-la. Mesmo que espírito e matéria se separem, a vida permanece. Mesmo as almas dos mortais são eternas e não podem deixar de existir.

E essa é a história de como os espíritos desencarnados passaram a habitar entre os vivos e a instruí-los nos caminhos dos ancestrais. Os orixás, contrariados por verem que os mortais continuavam a crescer em axé e conhecimento, tornando-se cada vez mais ousados e blasfemos, decidiram que era hora de solucionar de vez essa questão. Os vivos e os mortos não poderiam mais conviver, pelo bem da ordem.

MORTE E CAOS

Depois que o mundo foi dividido entre os planos material e espiritual, o contato entre os vivos e os espíritos dos ancestrais foi limitado. As almas dos mortos agora são levadas pelos ventos de Uyá (a nova orixá da morte que substituiu Ninã, a deusa exilada) para o Orun, onde aguardarão o julgamento de Olodum pelos atos que praticaram em vida. Depois do julgamento, as almas são sentenciadas a passar 100 anos em um dos nove planos do Outro Mundo, conforme a recompensa ou castigo merecidos. Passado esse período, elas reencarnam como novas criaturas no mundo material, totalmente desmemoriadas no que tange às suas vidas anteriores.

E como novos espíritos surgem espontaneamente no universo (a energia que percorre todas as coisas às vezes se junta para formar consciência), novas pessoas podem nascer – daí população do mundo continua a aumentar. Todo esse processo de vida, morte e renascimento foi idealizado para ser um ciclo perfeito e eterno conduzido pelos orixás. Os mortais não mais teriam o tempo

necessário para obterem poderes capazes de desafiar os deuses, e os mortos seriam julgados pelos pecados que cometeram em vida. Até mesmo Olodum concordou com o projeto e passou a atuar como o soberano juiz das almas. Ele decide para onde vai cada egun (que é o espírito do defunto), o que garante que nenhuma injustiça será feita.

Tudo sob a lei corria bem. Pessoas nasciam, envelheciam e morriam. Impérios eram erguidos, cresciam e desmoronavam. A existência parecia cíclica, harmoniosa, sem imprevistos. Os orixás sequer desconfiavam que o universo, na verdade, nunca antes esteve tão fragilizado. Se sob a lei tudo ia bem, acima dela o orgulho e a fúria imperavam. Os deuses batalhavam incessantemente, e o cosmos, agora dividido entre material e espiritual, não suportou tamanho conflito. Através da guerra entre os orixás, o desequilíbrio do universo atingiu seu auge. Abriu-se uma brecha que permitiu a entrada do Caos Exterior (também chamado Kalunga ou, na língua kulvita, Mun-He), a força corruptora que ninguém conhece bem, mas que chegou para tornar a harmonia em dissonância, a canção em barulho, a mandinga em mironga.

Por não serem nativas deste universo, as aberrações fraturianas não estão suscetíveis à ordem e às leis que decorrem dela. Essas criaturas seguem apenas à sua natureza maligna e caótica, distorcendo e profanando tudo o que tocam. São crias do Caos Exterior, seres de uma dimensão que, pelo que se sabe, não é regida por uma mente superior ou por leis justas como as de Olodum. No Caos Exterior, a palavra não tem poder em si mesma. A matéria também não contém espírito, e toda energia que as criaturas possuem é roubada de outrem e corrompida. É por isso que os fraturianos não se alimentam de milho, inhame ou mesmo carne – eles consomem almas, e sem isso não podem viver. Por esse motivo são tão perigosos, e por isso sua mera existência é um risco a todo o ciclo da vida.





OS TIPOS DE MAGIA

A magia orúnica, que é a magia sagrada, usada pelos orixás e mortais desde o princípio do mundo, consiste na manipulação da energia interior para transformar pensamentos em realidade através das palavras. Todo ser capaz de raciocinar e falar é capaz de fazer magia. Alguns têm mais facilidade que outros, de acordo com a força de vontade que possuem, e podem se tornar feiticeiros poderosos. A magia fraturiana, por outro lado, não provém do poder da palavra, do axé ou de qualquer fator interno. Ela consiste em corromper a energia de outros seres e transformá-la de acordo com a vontade do conjurador. Tal poder tem natureza puramente maligna, o que condiz com a natureza do Caos Exterior.

Para explicar a magia orúnica, o velho baba Muzembe, filho de Ndoke, costumava compará-la a uma música. “Ao escutá-la, você pode escolher entregar-se ao ritmo, dançar e cantar, ou pode ficar parado como um chato; mas é impossível deixar de ouvi-la. Ela está em toda parte, até dentro de você.” E, se magia sagrada é uma canção, a magia fraturiana é a nota desafinada, o instrumento quebrado, a mão que belisca o cantor. Mandinga é palavra, é rima, ritmo e criação. Mironga é dissonância, é insulto, berro e corrupção. Mandinga pode ser usada para o bem, para o mal ou para coisa nenhuma. É bênção, cura, raio dos céus e sopro de fogo. Mironga, no entanto, é ruindade em essência, e tudo o que faz é urucubaca braba, desde tripa seca a invocação de demônio. A mandinga pode fazer uma árvore florescer ou secar, mas a mironga a transforma em uma aberração devoradora de gente.

Para que um fraturiano pratique magia, é necessário que ele extraia a energia de algo ou alguém, o que geralmente significa devorar a alma de seres que possuem em si a força do axé concedida pelos orixás. Quando não há essa opção, o fraturiano também pode absorver a energia que há nas coisas inanimadas – nas rochas, nos ventos, nas fontes das águas e tudo o mais que os orixás criaram, pois ali também há axé, ainda que em menor concentração. Todavia, muita gente, quando tentada pelas oportunidades e poderes que a magia fraturiana oferece, acaba aderindo à prática das mirongas. Esses indivíduos podem se tornar feiticeiros das trevas perigosíssimos – embora a maioria sucumba antes disso pelos efeitos colaterais.

Éons atrás, os orixás dividiram o mundo. E dessa divisão, surgiram os kiinis, os cristais de poder, que nada mais são que fragmentos de um universo partido. Em alguns locais, eles caíram do céu como bolas de fogo, e noutros, surgiram como pó sobre o solo e a relva, tal qual o orvalho da manhã. Até mesmo nas profundezas da terra e do mar eles se fizeram presentes, e por muito tempo encheram os mortais de temor e curiosidade. Até que um dia o inevitável aconteceu – os humanos, movidos pela ambição que lhes é característica, descobriram que os kiinis podiam ser usados como fonte de energia mágica. Na época, as grandes cidades de Aiyê já contavam com muitos milhões de habitantes, e o contato com os espíritos e os orixás havia se enfraquecido, tornando o uso da mandinga uma habilidade cada vez mais rara, exceto nos vilarejos afastados das regiões mais populosas, onde os curandeiros e os contadores de histórias ainda eram necessários.

Em pouco tempo, os humanos desenvolveram máquinas potentes de metal, algumas capazes de voar mesmo sem asas, e armas tão assombrosas que fariam o mais bem treinado dos soldados se borrar de medo. Suas cidades se encheram de torres de ferro e vidro retorcidos que tocavam as nuvens, e as maiores metrópoles foram interligadas por portais mágicos que reduziram distâncias quilométricas a um único passo. Surgiram aparelhos de luz e som capazes de conectar os olhos, ouvidos e bocas do povo com um mero estalar de dedos, caixas metálicas de frio que conservavam os alimentos por meses e, enfim, as câmaras profanas que prolongavam a vida indevidamente, contrariando os desígnios dos orixás. Mas é claro que, no começo, as mudanças estavam restritas aos reis e buanas do Império Novo – a maioria da população continuava privada dos segredos e dons dos kiinis, e não havia mais o conceito de ubuntu entre aquela gente.

Só que não demorou para o conhecimento dos cristais ser roubado e espalhado pelo mundo e entre outras raças. Isso, naturalmente, provocou um bocado de guerras, e guerras que se tornavam cada vez mais sangrentas, pois não mais eram feitas com flechas e lanças comuns, e sim com armas capazes de perfurar armaduras e muralhas e explodir vilas inteiras. Naquela época, a raça humana estava em vias de ser totalmente unificada sob o estandarte do Império Novo, mas Kulve e suas pirâmides sombrias ainda apresentavam resistência. As demais raças inteligentes, atrasadas na corrida tecnológica e armamentícia, uniam o uso dos kiinis com a prática da feitiçaria, formando tropas de magos de guerra entupidos de cristais e treinando espíões troca-peles para roubarem informações e realizarem atentados contra a humanidade.

Milhares de anos se passaram. Aproximava-se o fim da Primeira Era, e aquele foi um tempo de violência e progresso nunca antes vistos. Os kiinis eram consumidos em uma velocidade impressionante, porém nunca escasseavam, era grande sua abundância. Aos poucos o tecido do universo enfraquecia e se rasgava, lançando sobre o mundo cada vez mais e mais cristais. E ninguém suspeitava ainda era que os kiinis, mais do que uma fonte de energia, eram um anúncio do que estava por vir – a maior tragédia que já assolou Aiyê. Os orixás, que não queriam perder o controle de sua criação, puniam severamente os reinos do mundo, enviando pragas, matando reis e impondo novas restrições. Mas em vez de devoção, eles só conseguiam em troca a antipatia dos mortais, que já tinham perdido o respeito pelos ancestrais e pelos deuses – viviam agora para si mesmos, obcecados pelo poder e pela guerra, e só faziam ebós quando precisavam de ajuda para inventar novas coisas e destruir os inimigos. A fé e o heroísmo genuínos tornaram-se exclusividade das tribos “primitivas”, “incivilizadas”.

A era das guerras entre os povos de Aiyê só chegou ao fim com o início da guerra definitiva, aquela contra os fraturianos. Quando a Fratura se abriu e o Caos Exterior penetrou o universo, tanto os mortais quanto os deuses estavam afundados até o pescoço em conflitos internos. Tinham as armas e o poder para reagir, mas lutar sozinhos contra as hordas de demônios do Mun-He se mostrou uma decisão terrivelmente ineficaz. Como teria sido diferente a história se os povos do mundo tivessem escolhido a união em vez da aniquilação! E como seria mais belo o desfecho se os orixás, em vez erguerem seus dedos apontando culpados, tivessem dados as mãos e combatido juntos a ameaça de outra dimensão! Hoje, o que resta daqueles tempos pode ser encontrado nas ruínas sombrias espalhadas por Aiyê. Tudo o que sobrou das grandes torres, das naves de aço e da ciência maravilhosa daquela era está agora entregue à decadência, tomado pelas árvores ou soterrado sob as areias do deserto.

Quando a ameaça foi contida – e contida por meio da união, não somente da fúria e das armas – já não havia muito mais para proteger. Cidades foram convertidas a pó, máquinas viraram sucata. Quantos milhões ou bilhões perderam suas vidas, ninguém sabe dizer – é impossível contar as almas que foram devoradas pelas aberrações demoníacas e seus obelixos. Os cristais que não foram consumidos pelos inimigos (fraturianos se alimentam de energia, e nada tem mais energia que um kiini) foram exauridos pelo uso ao longo dos séculos posteriores. Hoje só resta a lembrança e o pó. As construções incríveis que um dia representaram o auge da tecnologia hoje estão abandonadas, esquecidas pelo tempo e pelos deuses. Muitos consideram tabu adentrar essas ruínas, embora ainda existam aventureiros loucos o suficiente para desbravá-las em busca de riquezas e conhecimento.

Sobre o uso dos cristais, há ainda muitos segredos guardados. Eles ainda existem aqui e ali, mas são raros e valiosíssimos – tanto reis quanto demônios matariam para ter um punhado deles. Dizem os boatos que alguns feiticeiros das trevas são capazes de recarregá-los através de sacrifícios de sangue, mas quem pode confirmar? O que se sabe é que o uso dos kiinis como recurso deixou cicatrizes profundas tanto no mundo material quanto no Outro Mundo, e que qualquer um que os utilize hoje com propósitos egoístas estará infringindo as leis dos orixás. Os destroços do passado estão aí para lembrar a toda a gente de todos os povos de todas as raças que o poder, quando nas mãos erradas, traz apenas caos e sofrimento. Enquanto a desunião for a regra, não haverá verdadeiro progresso, não importa quantas naves ou portais sejam construídos.

A seguir, falaremos mais sobre Aiyê e algumas de suas principais regiões. Mas lembre-se: as ruínas dos tempos antigos estão em todo lugar, por mais que não sejam descritas com detalhes. Seja na selva, na montanha, no deserto, na praia ou na savana, as sombras da Primeira e da Segunda Era transmitem o medo e sufocam a esperança – e essa é a mais eficaz lição para que o mundo aprenda o valor da paz e do equilíbrio espiritual, e para que não volte a cometer os mesmos erros de seus antepassados. Um passo em falso e outro grande flagelo pode se abater sobre todos. Que os mortais e os deuses tenham mais juízo dessa vez – pode ser sua última chance. E se um dia os kiinis voltarem a cair dos céus e o poder do Caos Exterior tomar outra vez este universo, fazendo até os mais corajosos heróis temerem por suas vidas e se prostrarem em desespero, que ao menos Olodum, em sua infinita misericórdia, livre as almas dos inocentes do destino que as aguarda. Axé!





O SISTEMA

SISTEMA? HÃ?

Um sistema de RPG é um conjunto de regras que ditam o funcionamento do jogo. Você pode até ignorar algumas delas, mas deve saber que todas têm um propósito e, a princípio, o intuito de tornar a jogatina mais equilibrada, justa e divertida. Há no RPG, como em todo jogo – seja analógico ou digital – desafios a serem superados. Mas, ao contrário dos jogos convencionais, quem estabelece qual é o objetivo a ser perseguido é você. Quer ser um guerreiro conhecido por seu poder em batalha? Ou, talvez, adquirir o título de mais sábio e habilidoso baba? Você pode ter o sonho de caçar as mais terríveis feras do mundo e ganhar fama de herói; ou, quem sabe, buscar um título ainda mais grandioso, o de orixá! As possibilidades são muitas, limitadas apenas pela sua criatividade.

Em Kalymba, você escolherá o caminho que deseja trilhar, mas ainda precisará ter foco (e um bocado de sorte) para alcançar suas ambições. O sistema de regras de Kalymba está aqui para te fornecer meios de fazer isso; mas, ao mesmo tempo, para tornar o seu trajeto verossímil. Você não espera, logo de cara, arrancar a cabeça de um dragão-pimenta com um soco e ganhar fama mundial, não é mesmo? É preciso trilhar antes um longo caminho rumo ao sucesso – seja lá qual for sua definição para isso. E não se engane: é no percurso que mora a diversão, não no fim dele. Você provavelmente se encantará ao ver seu personagem progredindo, crescendo pouco a pouco e se tornando capaz de realizar grandes coisas. Se deleitará ao adquirir novas experiências de vida, amadurecer, mudar, cair e levantar-se. Afinal, as grandes histórias não se criam de um dia para o outro. Toda lenda um dia começou como um moleque.

ATRIBUTOS

Os atributos são valores que medem as capacidades físicas e mentais de um personagem – o quanto ele é forte, rápido, inteligente, etc. Em Kalymba, há seis atributos básicos. O valor máximo que um personagem de protagonista pode ter em um atributo é 6. Veja a seguir.

» FORÇA (FOR) «

É a potência muscular, a capacidade de carregar peso, quebrar coisas e socar a fuça do inimigo.

EXEMPLOS DE USO DO ATRIBUTO FOR:

- ARROMBAR UMA PORTA;
- ARREMESSAR UM BABACA PENHASCO ABAIXO;
- CARREGAR NAS COSTAS UM COMPANHEIRO FERIDO.

INTERPRETANDO O ATRIBUTO:

FORÇA	DESCRIÇÃO
0 ou menos	FRANGO. Não consegue realizar qualquer tipo de trabalho braçal e tem dificuldade até para carregar objetos leves.
1	FRACO. Consegue erguer objetos leves e, quando muito, objetos de peso moderado.
2	NORMAL. Com algum esforço, levanta até o peso de uma pessoa.
3	FORTE. Músculos bem desenvolvidos. Realiza trabalhos braçais intensos e carrega uma boa quantidade de peso.
4	MAROMBA. Força muito acima da média. Consegue erguer objetos pesados sem nem suar.
5 ou mais	MONSTRÃO. Suporta pesos absurdos, até 300kg. Mata leões na base do tapa.

» VIGOR (VIG) «

» AGILIDADE (AGI) «

A rapidez, o equilíbrio, os reflexos e a coordenação motora. Também é usado em testes para acertar alvos com ataques a distância.

EXEMPLOS DE USO DO ATRIBUTO AGI:

- ESQUIVAR-SE DE UM GOLPE;
- EQUILIBRAR-SE NO GALHO DE UMA ÁRVORE;
- DISPARAR UMA FLECHA CONTRA UM INIMIGO.

INTERPRETANDO O ATRIBUTO:

AGILIDADE	DESCRIÇÃO
0 ou menos	LERDÃO. Reflexos quase nulos, tão lento e desengonçado que dá dó.
1	LENTO. Reflexos e coordenação motora ruins, baixa consciência corporal.
2	NORMAL. Reflexos que dão pro gasto, destreza moderada. Rápido, mas não muito.
3	ÁGIL. Bons reflexos, equilíbrio notável. Mais veloz que a média.
4	ACELERADO. Reflexos excelentes, ginga impecável, velocidade impressionante.
5 ou mais	RELÂMPAGO. Consciência e domínios corporais assustadores. Faz tudo num piscar de olhos e com a destreza de um especialista.

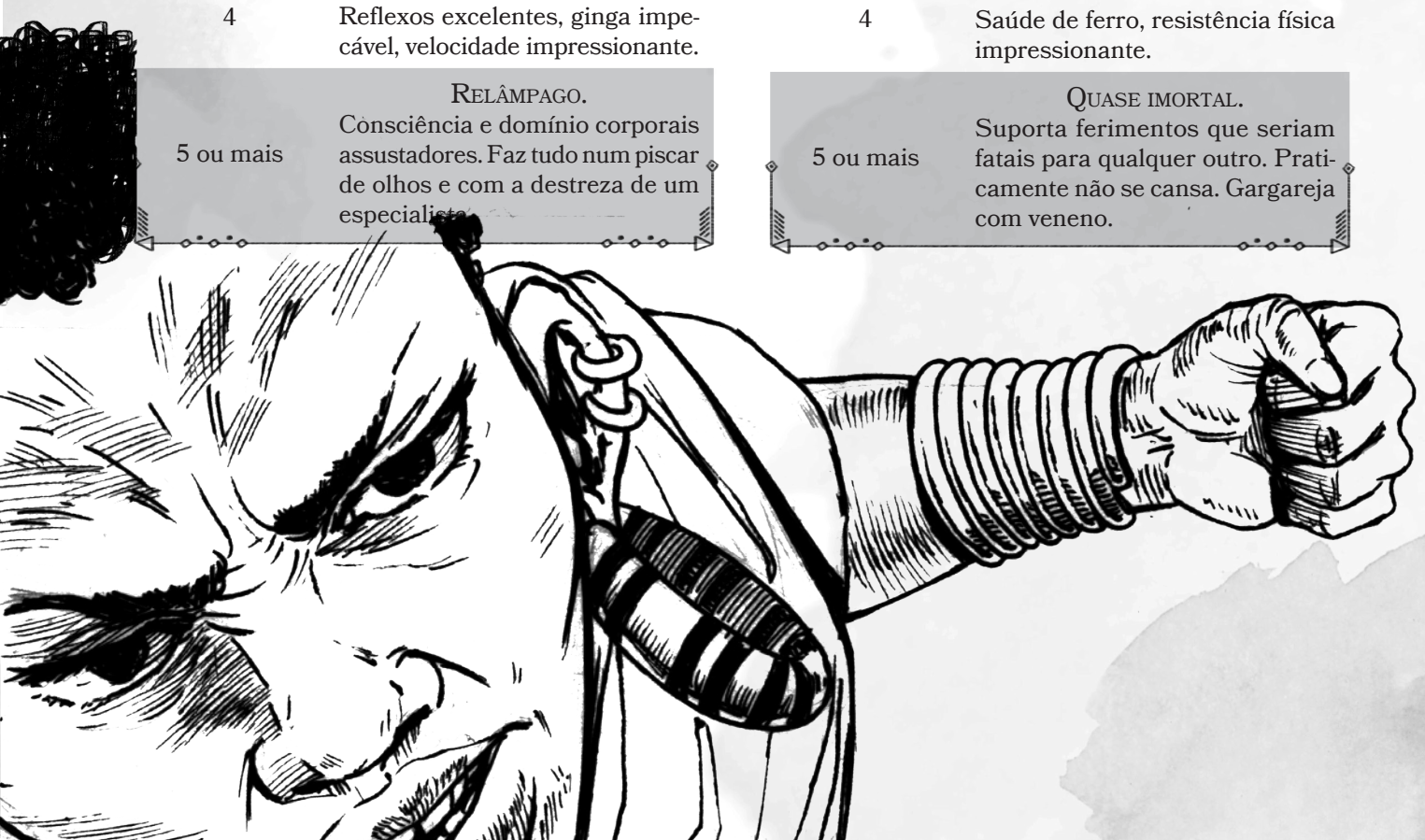
A saúde e resistência físicas, a capacidade de suportar ferimentos e exercícios intensos. O Vigor também define a quantidade de Pontos de Vida (PV) que o personagem possui.

EXEMPLOS DE USO DO ATRIBUTO VIG:

- RESISTIR A UM VENENO MORTAL;
- MANTER-SE DE PÉ APÓS SOFRER FERIMENTOS GRAVES;
- CURAR AS FERIDAS MAIS RAPIDAMENTE.

INTERPRETANDO O ATRIBUTO:

VIGOR	DESCRIÇÃO
0 ou menos	DOENTE. Tem sérios problemas de saúde que o tornam bem mais débil que uma pessoa normal.
1	FRÁGIL. Se cansa com facilidade, tem uma força vital pouco expressiva.
2	NORMAL. Boa saúde, resistência física moderada. Ainda se cansa se fizer muito esforço.
3	RESISTENTE. Alta vitalidade e estamina acima da média.
4	OSSO DURO. Saúde de ferro, resistência física impressionante.
5 ou mais	QUASE IMORTAL. Suporta ferimentos que seriam fatais para qualquer outro. Praticamente não se cansa. Gargareja com veneno.



» INTELLECTO (INT) «

A capacidade de raciocínio e da memória. O Intelecto define a quantidade de coisas que o Protagonista sabe sobre a vida, o universo e tudo mais. É aplicado a testes que envolvam conhecimento e raciocínio.

EXEMPLOS DE USO DO ATRIBUTO INT:

SABER AS FRAQUEZAS DE DETERMINADA CRIATURA;
 CONHECER A CULTURA E AS CRENÇAS DE UM POVO;
 FABRICAR POÇÕES E TRATAR FERIMENTOS.

INTERPRETANDO O ATRIBUTO:

INTELLECTO	DESCRIÇÃO
0 ou menos	MULA. Nunca sabe de nada, faz tudo errado e toma decisões estúpidas com mais frequência do que vai ao banheiro.
1	ABESTADO. Sabe muito pouco sobre o mundo, tem dificuldade para aprender coisas novas e pensar de forma coerente.
2	NORMAL. Bom raciocínio, tem uma quantidade moderada de conhecimento, mas não é um expert em nada.
3	INTELIGENTE. Exercitou bem a caixola durante a vida. Raciocínio ótimo e memória excelente. Tem conhecimento aprofundado sobre algumas coisas.
4	GÊNIO. Mente rápida, memória fotográfica, vasto conhecimento. Um cérebro impressionante.
5 ou mais	SABE-TUDO. Sua mente é mais veloz que um raio e seus pensamentos são pérolas valiosas em um mundo de ignorância.

» GINGA (GIN) «

A beleza física, a atratividade, a lábia, a malemolência, a personalidade. A Ginga é usada para convencer, mentir, seduzir ou mesmo intimidar. Trata-se de um conjunto de características que tornam o personagem mais influente ao lidar com terceiros. Também influencia a conjuração de mandingas, pois envolve pronúncia e movimento.

EXEMPLOS DE USO DO ATRIBUTO GIN:

CONVENCER UM ADVERSÁRIO A SE RENDER;
 CONTAR LOROTAS COMO UM PROFISSIONAL;
 XINGAR A MÃE DE UM INIMIGO DE FORMA EFICIENTE.

INTERPRETANDO O ATRIBUTO:

GINGA	DESCRIÇÃO
0 ou menos	PÁRIA. É incapaz de manter relações sociais saudáveis, não sabe lidar com pessoas. Até sua aparência é desagradável. É um indivíduo rejeitado pela sociedade.
1	DESAJUSTADO. É pouco expressivo, ruim com as palavras e não mantém uma aparência convidativa. Às vezes rude, às vezes um chato, mas sempre uma presença não muito bem-vinda.
2	NORMAL. Sabe ter uma conversa, ser sociável, mas ainda comete gafes com frequência.
3	SIMPÁTICO. É alguém querido pela maioria. Utiliza-se de técnicas básicas de persuasão para conseguir o que deseja. Sabe conquistar com as palavras.
4	FAMOSO. É conhecido por muitos. Tem uma aura de atratividade. Cuida da própria aparência. Tem grande domínio sobre as palavras, podendo usá-las inclusive como armas.
5 ou mais	ÍDOLO. Pode obter tudo o que deseja só com a lábia. É um mestre da persuasão. Suas palavras têm poder – devem ser temidas.

» ORI «

É a sabedoria, a força de vontade, o poder da alma e a conexão com o ambiente. Representa a afinidade com o sobrenatural, mas também a percepção e a sensibilidade mundanas. É o que fornece a energia usada na conjuração de mandingas e na ativação de certas habilidades, o axé. Também determina o quão afiados são seus instintos e sua capacidade de ver, ouvir e sentir o que está ao redor.

EXEMPLOS DE USO DO ATRIBUTO ORI:

- TER ENERGIA PARA CONJURAR MANDINGAS;
- PERCEBER A APROXIMAÇÃO DE UM INIMIGO;
- EVITAR QUE UM FEITICEIRO CONTROLE SUA MENTE.

INTERPRETANDO O ATRIBUTO:

ORI	DESCRIÇÃO
-----	-----------

0 ou menos

GADO.

Alguém de mente confusa, facilmente manipulável. Não possui qualquer dom natural para a magia e nunca presta atenção em nada. É tapado e pobre de espírito.

1

INAPTO.

Vontade fraca, equilíbrio mental frágil, instintos desregulados. Vive distraído, tem dificuldade de assimilar o mundo ao redor.

2

NORMAL.

Ainda se perde com frequência nos caminhos da vida. Tem alguma conexão com o sobrenatural, mas ela não é particularmente forte. Às vezes os detalhes escapam de seus sentidos.

3

SENSITIVO.

É resiliente, não desiste fácil. Tem instintos apurados e uma mente equilibrada. Raramente se assusta ou sente medo. Possui uma conexão intensa com o Orun e com o mundo ao redor.

ORI	DESCRIÇÃO
-----	-----------

4

ESPIRITUALIZADO.

Sua fé é poderosa, mesmo que seja fé em si mesmo. O laço que te liga ao Orun é uma corrente dourada. Você está sempre atento, nada foge aos seus sentidos.

5 ou mais

MÉDIUM.

Possui uma aura de confiança e força de vontade que chama a atenção até dos orixás. Um imenso poder emana de sua alma – ela e o Orun são uma coisa só. Você é capaz de ver o que ninguém mais vê e ouvir o que ninguém mais ouve, e pode sentir a energia mística que percorre as coisas e as pessoas.

PERÍCIAS

Enquanto os atributos são as características gerais dos personagens, as perícias são habilidades específicas desenvolvidas por eles durante a vida. Se o atributo FOR define o quanto um personagem é forte, a perícia Luta define o quão bem ele sabe dar pancadas. Se o atributo INT define o quanto é esperto, a perícia Civilizações define o quanto ele sabe sobre outros povos e culturas.

Há uma grande variedade de perícias em Kalymba, que podem ser evoluídas conforme o Protagonista progride em sua jornada. Algumas delas são perícias de ofício, geralmente associadas a profissões, e o jogador pode escolher tê-las ou não. Por exemplo, um Protagonista que queira aprender a forjar um equipamento de metal deverá desenvolver o ofício Forja. Caso queira também criar remédios e poções, precisará do ofício Alquimia.

Na ficha de Protagonista, porém, há apenas cinco lacunas para preencher com ofícios, sendo esse o limite imposto pelas regras. Qualquer teste de ofício realizado por um personagem que não tenha ao menos 1 ponto na perícia correspondente à ação é feito com desvantagem (falaremos sobre isso mais adiante). As demais perícias, mesmo que possuam valor zero, não sofrem essa penalidade.

Confira a seguir a lista com todas as perícias e suas respectivas funções, separadas por categorias:

» FÍSICAS «

[FOR] **LUTA** – dar sopapos e utilizar armas de combate corpo a corpo.

[FOR] **POTÊNCIA** – levantar peso, arrombar portas, empurrar objetos pesados, etc.

[FOR] **NATAÇÃO** – nadar, mergulhar.

[FOR] **ESCALADA** – subir em árvores, montanhas, construções e afins.

[AGI] **TIRO** – acertar alvos com armas de combate a distância.

[AGI] **ESQUIVA** – desviar de armadilhas ativadas e de magias inimigas.

[AGI] **INICIATIVA** – a prontidão, a disposição, a capacidade de agir rapidamente e ser o primeiro a atacar.

[AGI] **CORRIDA** – locomover-se velozmente a pé.

[AGI] **CAVALGADA** – utilizar montarias de forma eficiente e segura.

[AGI] **SALTO** – pular longas distâncias.

[AGI] **EQUILÍBRIO** – evitar quedas, caminhar sobre superfícies estreitas e/ou instáveis.

[AGI] **FURTIVIDADE** – esconder-se, passar despercebido.

[AGI] **FUGA** – livrar-se de correntes, algemas e outros objetos que o estejam prendendo.

» SOCIAIS «

[GIN] **ENGANAÇÃO** – mentir, ocultar a verdade, agir de maneira dissimulada sem ser descoberto.

[GIN] **INTIMIDAÇÃO** – amedrontar através de palavras, aparência e/ou linguagem corporal. O teste pode ser feito com outros atributos, a depender da maneira pela qual se pretende coagir o adversário. Enquanto um brutamonte intimida usando seu físico tunado e cara de mau (FOR), uma rainha cruel faz ameaças verbais e se utiliza de seu posto para implantar o medo nos corações dos inimigos (GIN).

[GIN] **PERSUAÇÃO** – a habilidade de convencer, usar a lábia para conseguir o que quer, desde obter favores a apaziguar uma briga.

[GIN] **SEDUÇÃO** – a arte de fascinar, encantar, conquistar corações, gerar atração física e/ou amorosa.

[ORI] **INTUIÇÃO** – perceber quando alguém está mentindo, identificar reações emocionais, ler nas entrelinhas.

» SENTIDOS «

[ORI] **PERCEPÇÃO** – reparar em detalhes, procurar objetos, ouvir barulhos sutis, farejar, perceber inimigos à espreita, etc.

» RESISTÊNCIAS «

[ORI] **VONTADE** – bloquear magias de manipulação mental, controlar o medo, ter determinação.

[VIG] **FORTITUDE** – resistir a ferimentos e efeitos prejudiciais ao corpo, suprimir doenças e venenos.

» CONHECIMENTOS «

[INT] **CRIATURAS** – conhecimento sobre monstros e animais.

[INT] **NATUREZA** – geolocalização e conhecimentos sobre ambientes selvagens (vegetação, relevo, clima, estações do ano, etc).

[INT] **MISTICISMO** – conhecimentos sobre deidades, espíritos, magia, rituais, artefatos mágicos, etc.

[INT] **CIVILIZAÇÕES** – conhecimento sobre diferentes povos e culturas.

» OFÍCIOS «

[INT] **ADMINISTRAÇÃO** – gerenciar estabelecimentos, governar cidades, evitar a falência.

[INT] **AGRICULTURA** – saber as épocas certas de plantio e colheita, conhecer profundamente cada tipo de solo, otimizar o uso da terra e dos recursos vegetais gerados por ela.

[INT] **ALQUIMIA** – criar poções, antídotos e venenos utilizando ervas, partes de criaturas, componentes mágicos e outros materiais.

[INT] **ARTESANATO** – modelar, costurar, pintar, enfeitar, fazer arte e confeccionar trechos utilitários em geral.

[INT] **CARTOGRAFIA** – ler mapas e fazer os seus próprios, analisar terrenos e orientar-se através dos relevos.

[INT] **CRIAÇÃO DE ANIMAIS** – conhecimento e prática da pecuária, da avicultura, da piscicultura, da equinocultura e afins, além da habilidade de adestrar vários tipos animais, domésticos ou não.

[INT] **CULINÁRIA** – cozinhar alimentos de forma segura, transformar tralhas intragáveis em pratos saborosos.

[GIN] **DANÇA** – dançar com maestria, transmitir emoção através de seus movimentos harmoniosos, não passar vergonha na frente da cremosa, realizar determinados rituais mágicos.

[INT] ENGENHARIA – construir casas e edifícios complexos, realizar trabalhos de carpintaria e projetar grandes obras.

[INT] FORJA – forjar todo tipo de equipamento de metal.

[INT] JOALHERIA – reconhecer, avaliar e trabalhar com pedras preciosas e acessórios (colares, braceletes, brincos e afins).

[INT] JOGATINA – conhecer estratégias para vencer em jogos de cartas, jogos de tabuleiro e até jogos de azar.

[INT] LADROAGEM – abrir fechaduras sem ter a chave, roubar sem chamar atenção, conhecer os segredos do submundo do crime.

[INT] MECANISMOS – analisar, consertar, desmontar, ativar e desativar engenhocas complexas como armadilhas, sistemas mecânicos automatizados e artefatos de tecnologia ancestral.

[INT] MEDICINA – conhecer técnicas de primeiros-socorros, diagnosticar e tratar doenças e ferimentos, realizar procedimentos cirúrgicos.

[GIN] MÚSICA – tocar instrumentos, cantar afinadamente, compor melodias.

[INT] NAVEGAÇÃO – construir e guiar barcos e navios, orientar-se pelas estrelas, comandar tripulações, enfrentar mares revoltos.

[INT] SEGREDOS – conhecer rituais proibidos, mistérios de civilizações antigas, verdades ocultas sobre o universo, informações sigilosas e tabus escondidos pelos orixás.

[INT] SOBREVIVÊNCIA – caçar, pescar, rastrear alvos, montar armadilhas, diferenciar o comestível do venenoso. Também serve para fabricar armas e munições rústicas, como lanças de madeira e pedra, tacapes e flechas.

TESTES DE DADOS

Para saber se um Protagonista foi ou não capaz de realizar determinada ação, é feito um teste de dados. Ações por demais simples ou cotidianas não exigem testes – ninguém precisa rolar os dados para abrir uma porta destrancada ou caminhar até a esquina, por exemplo – mas aquelas com risco real de falha e que, de alguma maneira, agregam emoção à narrativa – como pular sobre um abismo, lembrar-se de uma informação crucial ou empalar o inimigo com sua lança – devem ter os resultados decididos pelo acaso. Como já dito anteriormente, serão utilizados dois dados de seis lados, aqui chamados de [d6]. Há dois tipos de testes de dados: os testes comuns e os testes opostos.

» TESTES COMUNS «

São aqueles que não têm um oponente definido. Escalar uma árvore, arrombar uma porta ou fazer curativos em um ferimento são ações que podem exigir testes comuns. Para ser bem-sucedido, o resultado de um teste comum deve alcançar um determinado valor alvo, a depender da dificuldade da ação que se deseja realizar. Esse valor é chamado de classe de dificuldade (CD) e é definido pelo Griô com base na tabela abaixo.

TESTE FACÍLIMO CD 6 A 7	TESTE DIFÍCIL CD 12 A 13
TESTE FÁCIL CD 8 A 9	TESTE DIFÍCILIMO CD 14 A 15
TESTE NORMAL CD 10 A 11	TESTE IMPOSSÍVEL CD 16+

Um teste é sempre feito somando [2d6 + Atributo + Perícia]. Quando o resultado total é igual ou maior que a CD, existe um sucesso. Quando o resultado total é menor que a CD, tem-se uma falha.

SUCESSO (TESTE COMUM)
$[2D6 + ATRIBUTO + PERÍCIA] \geq CD$

Para estipular a dificuldade de um teste, o Griô deve considerar todos os fatores (intrínsecos e extrínsecos ao personagem) que sejam relevantes. Por exemplo: escalar certo muro de pedras pode ter CD 10 em condições normais. Porém, sob chuva forte e com uma perna machucada, a dificuldade do teste certamente será maior, podendo chegar CD 14, CD 15 ou até mais.

» TESTES OPOSTOS «

São testes nos quais há um adversário a ser superado. Por exemplo, brincar de queda de braço com um amigo, perseguir um fugitivo ou convencer um vendedor a dar um desconto são todos bons exemplos de situações que exigem testes opostos. Nesses casos, os dois personagens fazem testes, e aquele que obtiver o maior resultado vence. Em caso de empate, o defensor (ou seja, aquele que é o alvo da ação) tem a prioridade. Se não houver defensor (como no caso de dois personagens apostando corrida, por exemplo), o Griô decidirá o desfecho da ação.

$$\begin{array}{c}
 \text{SUCESSO (TESTE OPOSTO)} \\
 [2D6 + \text{ATRIBUTO} + \text{PERÍCIA}] \\
 > \\
 [2D6 + \text{ATRIBUTO} + \text{PERÍCIA}]
 \end{array}$$

» SUCESSOS CRÍTICOS «

Quando um personagem, seja Protagonista ou Coadjuvante, obtém um duplo 6 nos dados ao fazer um teste, considera-se um sucesso crítico. Narrativamente, isso significa que o personagem foi extremamente bem-sucedido em seu intento, e a ação teve consequências benéficas adicionais. Por exemplo, ele pode identificar uma mensagem secreta em um pergaminho que estava tentando traduzir, ou talvez consiga ser tão convincente em um teste de Persuasão que acabe recebendo um presente do Coadjuvante com quem estava interagindo. As possibilidades são muitas.

Quando um teste de ataque resultar em sucesso crítico, o personagem causará dano extra ao alvo no valor de [2d6]. Em casos de ataques desarmados, o bônus de sucesso crítico é [1d6]. Um sucesso crítico pode ser interpretado como um golpe de sorte, uma bênção dos orixás ou uma demonstração de grande habilidade. Tudo fica a cargo da criatividade do Griô.

» FALHAS CRÍTICAS «

Mas o contrário também acontece. Quando um teste resulta em um duplo 1 nos dados, considera-se uma falha crítica. Significa que o personagem se saiu vergonhosamente mal e tudo deu errado, trazendo mais problemas do que uma falha comum. Por exemplo, ele pode acabar tirando uma conclusão muito equivocada num teste de Intuição, escorregar e cair de bunda no chão ao fazer um teste de Correr, ou até deixar a arma escapar da mão em um teste de Luta. As consequências de uma falha crítica, assim como ocorre nos sucessos críticos, são definidas pelo Griô.

» VANTAGENS E DESVANTAGENS «

Em algumas situações, as magias e habilidades especiais podem conceder a você vantagens ou desvantagens ao realizar um teste. Quando for dito que um teste tem vantagem, significa que nele são rolados três dados em vez de dois, mas apenas os dois melhores resultados são mantidos (o pior é descartado). Por exemplo, se os resultados individuais da jogada forem 2, 3 e 6, o total será 9, pois 3 e 6 são os maiores números. Um teste com desvantagem, por sua vez,

é o exato oposto disso. Três dados são rolados, mas apenas os dois piores resultados são mantidos. Com os mesmos resultados individuais de 2, 3 e 6, o total será 5 (em vez de 9), pois o maior número (no caso, o 6) deverá ser descartado.

Se em determinada situação você receber tanto uma vantagem quanto uma desvantagem, as duas se anulam e você realiza o teste normalmente. Vantagens e desvantagens são cumulativas, ou seja, caso você receba duas ou mais delas, deverá rolar mais dados ao fazer o teste, ficando com apenas dois números como resultado final (os dois maiores, em caso de vantagem, ou os dois menores, em caso de desvantagem). Sucessos e falhas críticas continuam a existir.

Quando um personagem realiza um teste de uma perícia de ofício que não possui, o teste é sempre feito com desvantagem. Por exemplo, um Protagonista que não é treinado no ofício Medicina, ao tentar socorrer um companheiro caído em batalha, precisará rolar [3d6] e manter apenas os dois menores resultados. Essa exigência não se aplica aos testes de perícias “comuns” – mesmo com zero na perícia Salto, por exemplo, você ainda pode tentar pular de um lado a outro do um precipício sem sofrer penalidades.

COMBATE

Os combates são divididos em rodadas – cada personagem tem sua vez de agir. A ordem é definida através da Iniciativa, a perícia que representa o quão rapidamente cada um é capaz de engajar-se na batalha. Todos os personagens envolvidos no combate (Protagonistas e Coadjuvantes) devem realizar um teste de Iniciativa cada. Os personagens com resultados mais altos agem primeiro. Em caso de empate, os seguintes princípios devem ser respeitados:

<p>PROTAGONISTA VS. COADJUVANTE</p> <p>O PROTAGONISTA TEM A PRIORIDADE</p>
<p>PROTAGONISTA VS. PROTAGONISTA</p> <p>OS ENVOLVIDOS DECIDEM QUEM AGIRÁ PRIMEIRO</p>





Se desejarem, os personagens podem atrasar suas jogadas, ou seja, podem “descer” na ordem de Iniciativa, esperando o momento certo para agir. Por exemplo, se Bananinha teve resultado 8 no teste, ele pode escolher agir depois de seu companheiro Café, que teve resultado 5. Também é possível abrir mão do turno, caso o personagem não queira agir naquele instante. Quando todos os personagens envolvidos no combate já tiverem agido ou passado a vez durante a rodada, uma nova rodada se inicia, respeitando-se ainda a ordem de Iniciativa.

No universo do jogo, uma rodada equivale a cerca de 10 segundos, ou seja, 1 minuto é igual a 6 rodadas. Durante uma rodada, as ações dos personagens são realizadas quase que simultaneamente. Há várias coisas acontecendo ao mesmo tempo – enquanto o guerreiro arremessa a azagaia, o feiticeiro convoca um raio dos céus e o monstro peludo morde o caçador. Em uma batalha frenética de vida ou morte, cada segundo pode ser decisivo.

» AÇÕES «

Durante a batalha, cada personagem pode realizar por rodada uma ação de combate e uma ação de movimento. Também é possível abrir mão da ação de combate para realizar duas ações de movimento, mas não o contrário (exceto no caso de um ataque duplo, pág. 42).

- **CONTAM COMO AÇÕES DE COMBATE:** atacar, conjurar a maioria das mandingas, realizar manobras de combate ou ativar determinadas habilidades especiais.
- **CONTAM COMO AÇÕES DE MOVIMENTO:** correr até o inimigo, pular pela janela, esconder-se no matagal, levantar-se do chão, subir ou descer de uma montaria, procurar um item dentro da bolsa, etc.

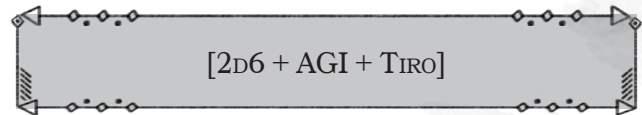
Algumas atividades, por serem extremamente simples e quase não consumirem tempo, não contam como ações de combate nem de movimento. Por exemplo, ler ou falar uma frase curta, lembrar-se de uma informação, largar um objeto, abrir uma porta ou desembainhar uma arma são atividades livres, que podem ser feitas sem qualquer custo e até mesmo fora do seu turno. Outras atividades, por outro lado, sendo particularmente demoradas, podem demandar turnos inteiros, como é o caso de algumas magias ritualísticas que dependem de procedimentos complexos, consumindo tanto a ação de combate quanto a de movimento disponíveis na rodada. Nesses casos, as exigências serão especificadas na própria descrição das magias ou habilidades.

» ATAQUE «

Para realizar um ataque corpo a corpo, o agressor deve fazer a seguinte jogada:



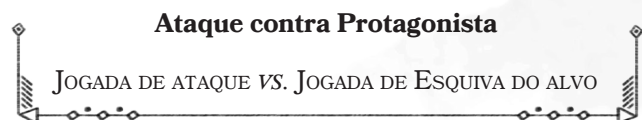
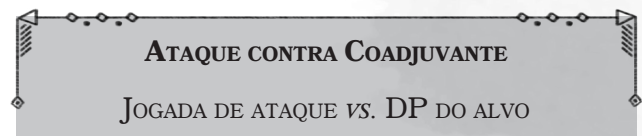
Já para realizar um ataque a distância, a jogada é:



Ataques comuns, sejam eles corpo a corpo ou a distância, consomem ações de combate.

» DEFESA PASSIVA (DP) E ESQUIVA «

Para que o ataque contra um Coadjuvante seja bem-sucedido, é necessário que o resultado da jogada seja superior à defesa passiva (DP) do alvo. Quando o alvo for um Protagonista, o resultado do teste de ataque precisa superar um teste oposto de Esquiva.



DP é o valor que define a capacidade de um Coadjuvante de defender-se de ataques, bloqueando-os, aparando-os ou esquivando-se deles. O valor da DP de cada Coadjuvante é definido (ou recomendado) no capítulo **BESTIÁRIO**, onde falaremos mais sobre os possíveis adversários dos Protagonistas – de bandidos comuns a monstros gigantes – e suas respectivas estatísticas de combate.

Por outro lado, quando um Protagonista é o alvo do golpe (seja ele desferido por um Coadjuvante ou por outro Protagonista), não há um número fixo que estabeleça a dificuldade de acertá-lo, ou seja, não há DP. Protagonistas, em vez disso, fazem testes de Esquiva para evitar os ataques inimigos. Se o resultado da jogada de Esquiva for igual ou maior que o da jogada de ataque (Luta ou Tiro), o ataque falha e o Protagonista não recebe dano.

Confira a seguir um exemplo de combate entre um Protagonista e um Coadjuvante.

T'Cholla (Protagonista), que possui FOR 2 e Luta 3 (total +5 para atacar corpo a corpo), consome sua ação de movimento para correr até Kinmonga (Coadjuvante) e desferir contra ele um golpe com lança usando sua ação de combate. Kinmonga, que é um assassino treinado, tem DP 13, o que significa que T'Cholla precisa de um resultado de no mínimo 14 na jogada de ataque para atingi-lo. No entanto, a jogada de T'Cholla, que é [2d6+5], tem um resultado total de 11. Kinmonga conseguiu esquivar-se do ataque e não sofreu nenhum dano.

Agora, quando chega seu turno, Kinmonga decide tomar impulso em uma rocha próxima e fazer uma acrobacia louca só para mostrar que é o bichão mesmo – o que exige, além da ação de movimento, um teste de Salto com CD 12 (dificuldade estabelecida pelo Griô). Kinmonga, que tem AGI 3 e Salto 4, obtém resultado total 15 no teste, então consegue efetuar a pirueta. Para completar, o Coadjuvante atira contra T'Cholla uma faca de arremesso afiada durante o pulo, o que consome uma ação de combate.

Já que T'Cholla é um Protagonista, ele tem, em vez da defesa passiva, o direito de fazer um teste de Esquiva contrário ao ataque do inimigo. Kinmonga tem AGI 3 e Tiro 3 (total +6 para atacar à distância), enquanto T'Cholla tem AGI 2 e Esquiva 3 (total +5 para desviar). No fim, a jogada de ataque de Kinmonga tem resultado 12, enquanto a jogada de Esquiva de T'Cholla, azaradíssima, termina em falha crítica (1 e 1 nos [2d6]).

T'Cholla foi atingido em cheio e, além do dano da faca de arremesso, também sofreu alguma consequência adicional pela falha desastrosa – em termos de narrativa, a faca pode ter perfurado um ponto vital, aplicando dano extra por sangramento (CONDIÇÕES ADVERSAS), ou, quem sabe, T'Cholla pode ser se desequilibrado e caído da cachoeira gigantesca que estava logo atrás dele (cof cof). O Griô decide essa questão.

Em certos momentos durante um combate, o Griô poderá, pelo bem da história e da lógica, conceder vantagens ou desvantagens em jogadas de ataque/Esquiva, ou até mesmo ignorar por completo a dificuldade de acerto, como no caso de um ataque feito contra um personagem desmaiado ou indefeso.

» DANO

Quando um ataque é bem-sucedido, a vítima sofre dano, ou seja, uma diminuição dos pontos de vida (PV). Em situações normais, o dano causado varia de acordo com a arma utilizada no ataque, conforme as tabelas presentes no capítulo EQUIPAMENTOS. O resultado da jogada de dano é somado ao atributo FOR (tanto no caso de ataques corpo a corpo quanto ataques a distância, a menos que a descrição da arma diga o contrário).

$$[\text{DANO DA ARMA} + \text{FOR}]$$

Caso seja um ataque desarmado (soco, pontapé, cabeçada, etc), o dano aplicado é sempre igual ao atributo FOR. Quando um teste de ataque resulta em sucesso crítico (ou a Esquiva do adversário resulta em falha crítica), o ataque atinge o alvo automaticamente, e a jogada de dano recebe um bônus de [2d6]. Em caso de ataque desarmado, o bônus é de [1d6]. Há determinadas habilidades especiais que, se desenvolvidas pelos Protagonistas, aumentarão o dano que else são capazes de aplicar. Este livro tem um capítulo exclusivamente dedicado às habilidades especiais, então não se preocupe com isso agora.

Existe também uma espécie diferente de dano: o dano agravado. Ele pode ser causado por magias, venenos, doenças e algumas habilidades, e representa ferimentos severos ou condições debilitantes que não podem ser curadas com facilidade. Quando aplicado, o dano agravado não apenas provoca ferimentos à vítima, mas também reduz sua vitalidade como um todo, ou seja, diminui seus pontos de vida máximos, impedindo-a de se regenerar completamente.

» PONTOS DE VIDA (PV) «

Representam o quanto um personagem é capaz de suportar ferimentos. A cada vez que ele sofre dano, o valor é subtraído dos PV. Os pontos de vida iniciais de um Protagonista são calculados da seguinte maneira:

$$\text{PV INICIAIS} = 15 + [\text{VIG} \times 3]$$

Outros fatores podem influenciar a quantidade de PV, como as habilidades especiais. Os PV podem ser recuperados com o tempo. A cada 8 horas de sono, o que é considerado um descanso longo, um personagem se regenera em um valor igual a [VIG+1] PV. Tal valor jamais pode ser negativo, ou seja, seu limite mínimo é zero.

Para haver regeneração natural de PV, é necessário que o sono seja ininterrupto, ou que ao menos as interrupções sejam tão curtas quanto uma simples ida ao arbusto do xixi. Um personagem que tenha VIG negativo (ou seja, que tenha alguma debilidade física e saúde frágil) precisará se utilizar de remédios, curativos e outros meios para recuperar PV.

O efeito do dano agravado, que reduz os PV máximos da vítima, só pode ser anulado após um descanso longo, e apenas se os fatores que causaram



o dano agravado não estiverem mais presentes. Em condições normais, basta um descanso de ao menos 8 horas e alguns cuidados simples com os ferimentos para anular o efeito limitador de PV do dano agravado. Mas se o personagem estiver padecendo com alguma doença, por exemplo, é preciso que a tal doença seja curada antes. Mesmo depois de eliminar a restrição dos PV, eles terão que se regenerar normalmente em outro descanso. Também é possível recuperar pontos de vida através de mandingas e elixires especiais.

Receber um golpe que cause dano equivalente à metade dos pontos de vida máximos ou mais deixa o personagem atordoado por 1 turno (CONDIÇÕES ADVERSAS). Exemplo: se um Protagonista que possui 21 PV máximos receber uma chapuletada que cause 11 ou mais de dano, ele ficará atordoado, ou seja, terá (3/6)% de chance de não conseguir agir durante o turno seguinte. (É só rolar [1d6] para decidir no par ou ímpar se ele age ou não).

» REDUÇÃO DE DANO (RD) «

Armaduras são capazes de absorver parte do dano recebido. Uma armadura com redução de dano (RD) igual a 2, por exemplo, fará com que o usuário receba 3 de dano em vez de 5, 8 de dano em vez de 10, e assim por diante. Se o dano causado pelo ataque for menor ou igual à RD da armadura, o usuário sai ileso.

Ao absorver dano, a armadura sofre avarias. Uma armadura que já foi muito utilizada começa a perder sua eficácia. O Griô deve definir, com base no bom senso, quando uma armadura se torna mais frágil (perde RD) ou fica completamente inútil, precisando ser descartada. Dependendo do peso e das dimensões que possui, uma armadura também pode acabar reduzindo a mobilidade do usuário, tornando-o menos capaz de desviar de ataques ou realizar tarefas que exijam muita Agilidade. Esse efeito é chamado de penalidade de armadura (PA) e seu valor é subtraído do atributo AGI.

Tanto a RD quanto a PA de cada armadura estão presentes nas tabelas de equipamentos. Certas armaduras têm características especiais e limitações que devem ser respeitadas pelos usuários. A RD se aplica normalmente a ataques mágicos, a menos que a descrição da magia diga o contrário.

» MORTE

Quando os pontos de vida (PV) de um personagem chegam a zero ou menos, ele desmaia. Caso os PV dele caiam a um valor negativo equivalente à metade de seus PV máximos, ele morre instantaneamente. Por exemplo, um Protagonista que possui 18 PV máximos morreria se chegasse a -9 PV; e um Protagonista que

tem 21 PV morreria ao chegar a -11 PV. Ao desmaiar, o personagem continua vivo, mas precisa ter sucesso em três testes de morte para não bater as botas.

Será feito um teste por turno. Rola-se [2d6] e o resultado precisa ser 7 ou mais. O personagem precisa acumular um total de 3 sucessos. A cada falha, ele se aproxima mais da morte. Se o personagem acumular 3 falhas antes de 3 sucessos, virará adubo. Se ele obtiver os 3 sucessos exigidos, permanecerá desmaiado, porém estável. Se qualquer um dos testes resultar em um sucesso crítico (total de 12 nos [2d6]), o personagem despertará e se levantará com 1 PV, eliminando a necessidade de outros testes. Caso o oposto ocorra, ou seja, uma falha crítica (total de 2 nos [2d6]), o personagem morre instantaneamente.

Se o personagem sofrer dano enquanto estiver desmaiado (mas não o suficiente para morrer), precisará recomeçar os testes de sobrevivência, mantendo apenas o número de falhas que já obteve. Exemplificando: se o saldo dos testes estiver em 2 sucessos e 1 falha, após receber dano, o personagem passará a ter 0 sucessos e 1 falha. Um Protagonista que desmaia pode receber ajuda de um aliado. Se quem estiver prestando o socorro for bem-sucedido em um teste de Medicina (CD 10), a condição da vítima se estabiliza. Executar um inimigo que esteja desmaiado ou dormindo geralmente não exige testes – fica a cargo da interpretação do Griô e dos Protagonistas.

» AXÉ «

É a energia intrínseca a todas as coisas do universo, vivas ou inanimadas. É ela que dá origem aos espíritos e à magia, e sem ela nada no mundo pode existir em equilíbrio consigo mesmo. O centro do axé é o ori, ou seja, a cabeça, e é por isso que o fluxo de energia mística se torna menos intenso nas demais partes do corpo. É também esse o motivo de a essência mágica ser muito mais presente nos seres pensantes do que nas coisas inanimadas, que não têm qualquer consciência, como as pedras e as árvores, pois nelas residem apenas os resquícios da energia que um dia esteve nas mentes e palavras dos orixás, no momento da criação do mundo. Aqueles que têm maior controle sobre a cabeça têm, portanto, maior controle sobre o axé; e aqueles que controlam o axé podem, com treinamento, dominar a arte sagrada das mandingas e tornar-se feiticeiros.

Para calcular a quantidade inicial de axé que um personagem possui, utilizamos o atributo Ori:

$$\text{AXÉ INICIAL} = [\text{ORI} \times 3]$$



Ao passar de 12 horas, recupera-se até no valor de [1d6]. O montante máximo de até só cresce se houver um aumento do atributo Ori, ou se a habilidade Estoque espiritual for adquirida. Você pode obter mais informações a respeito do uso do até na página 65, no capítulo destinado às mandingas.

» RESISTÊNCIAS E IMUNIDADES

Quando é dito que um personagem possui resistência contra determinado tipo de dano, significa que ele sofre apenas metade do dano aplicável de uma jogada normal. Por exemplo, um personagem resistente a fogo, ao ser atingido por uma azagaia encantada com chamas mágicas através da mandinga Reforço elemental (que concede [1d6] de dano extra), só sofreria metade do dano adicional. O dano normal da azagaia permaneceria inalterado, já que a vítima tem resistência a fogo, não a metal. Para calcular a metade de um número ímpar, divida por dois e arredonde para menos. Personagens também podem ter resistência a certas manobras de combate e condições adversas. Isso significa que eles têm vantagem nos testes para evitá-las ou livrar-se delas.

Além das resistências, um personagem pode ter imunidades a certos tipos de dano, manobras ou condições. Nesse caso, ele passa ileso, não sofre nada de nada.

» FRAQUEZAS «

Quando um personagem tem fraqueza a algum tipo de dano, multiplica-se o dano sofrido por 2. Quando a fraqueza é contra manobras ou condições, o personagem recebe desvantagem nos testes para resistir ou livrar-se delas.

Se o Griô achar coerente, ele pode conceder fraquezas e resistências adicionais a cada criatura de acordo com o momento ou por qualquer outro motivo que beneficie a narrativa.

» CATEGORIAS DE TAMANHO «

Em geral, os Protagonistas terão tamanho médio ou pequeno, dependendo das raças às quais pertençam. Existem, no entanto, outras criaturas de tamanho muito menor (como um sapo, por exemplo) ou muito maior (como um *grootslang*). Veja a seguir.

CATEGORIAS	EXEMPLOS
Minúsculo	Gafanhoto, musaranho
Diminuto	Gato, mangusto
Pequeno	Abatwá, facocero
Médio	Humano, leopardo
Grande	Camelo, águia-colosso
Enorme	Elefante, gigante
Descomunal	Dragão, subaga
Colossal	Khodumodumo, <i>grootslang</i>

Criaturas de tamanho pequeno precisam segurar armas de uma mão com duas (a menos que sejam leves) e não podem portar armas de ataque corpo a corpo de duas mãos. Ser nanico tem seus contras.

» ATAQUE DUPLO «

Os combatentes mais agressivos, com sangue nos olhos e ódio no coração, não se contentam em ferir os inimigos com uma só vez – é preciso mais violência, violência em dobro! Sim, é possível realizar dois ataques por turno: basta ter uma arma em cada uma das mãos. A mão inábil – a mão esquerda para os destros e a direita para os canhotos – só é capaz de manusear armas leves (característica esclarecida no capítulo EQUIPAMENTOS). Em caso de ataque duplo, são feitas duas jogadas de ataque, uma para cada arma, porém ambas com desvantagem. Também é possível realizar ataques duplos com ataques desarmados, ainda com a desvantagem nos dois golpes.

Personagens da raça abatwá podem abrir mão de sua ação de movimento extra para anular a desvantagem e desferir ambos os golpes normalmente. A regra de ataque duplo só se aplica a ataques corpo a corpo, e não a outras atividades que exijam ações de combate – não dá pra conjurar duas mandingas no mesmo turno, espertinho. O ataque duplo pode ser melhorado com a habilidade especial Ambidestro.



CRIANDO PROTAGONISTAS

FICHA DE PROTAGONISTA

Com a maior parte dos conceitos básicos já esclarecida, podemos começar a falar sobre como preencher, enfim, uma ficha de Protagonista. Mas, antes de tudo, é vital que você tenha em mãos o modelo da ficha de Kalymba. Você pode tirar uma cópia da ficha presente na página ___ deste livro, ou imprimi-la diretamente do site:

http://www._____.com

Ela também pode ser usada pelo Griô para criar Coadjuvantes de maior relevância na trama do jogo, caso assim ele deseje.

» PONTOS DE ATRIBUTO «

Tendo já a ficha para ser preenchida, iniciamos com a distribuição de pontos.

Cada Protagonista tem 10 pontos para distribuir entre os seis atributos de seu personagem – Força (FOR), Agilidade (AGI), Vigor (VIG), Intelecto (INT), Ginga (GIN) e Ori. É possível ter atributos com valor zero, mas nenhum pode ter valor maior que 3.

Durante a criação do personagem, pense em que tipo de indivíduo você deseja interpretar durante o jogo. Se quer encarnar um brutamontes que não tem medo de nada, seria coerente alocar mais pontos em FOR e VIG do que em INT e GIN, por exemplo. De qualquer forma, escolha com sabedoria, pois essa decisão é imutável e te acompanhará por toda sua jornada.

Observação: o limite de pontos por atributo só se aplica à distribuição inicial, e não a pontos adquiridos de outras maneiras, como os concedidos por raça, idade e nível – ou seja, é possível, no fim das contas, alcançar números maiores que 3 e menores que zero.

» PONTOS DE PERÍCIA «

A escolha das perícias também funciona com base na distribuição de pontos. Os Protagonistas possuem 25 pontos para alocar entre as perícias, respeitando também o limite de 3 pontos em cada.

» RAÇA «

Quem disse que seu personagem deve ser, necessariamente, um humano? Há muitas raças fantásticas em Aiyê, e você pode pertencer a uma delas. Dez raças jogáveis estão disponíveis no livro básico de Kalymba, e cada uma possui características únicas que afetarão seus atributos e habilidades. Confira a lista e a descrição das raças a partir da página 49. Anote sua escolha na ficha e faça as devidas modificações nas características do Protagonista.

» IDADE «

No decorrer da vida, um guerreiro acumula conhecimentos e experiências, mas também cicatrizes. O tempo de vida de um indivíduo tem grande influência sobre suas capacidades físicas e mentais. Veja abaixo a tabela que mostra as alterações de atributos conforme a idade do personagem.

FAIXA ETÁRIA	MODIFICAÇÃO	
JOVEM	+1 VIG	-1 INT
ADULTO	–	
MEIA-IDADE	-1 VIG	+1 INT
IDOSO	-1 FOR	-1 AGI
	-1 VIG	+2 INT

Se a descrição da raça que você escolher para seu personagem não esclarecer questões como maturidade e expectativa de vida, defina isso com a ajuda do Griô.

» PONTOS DE VIDA (PV) «

$PV \text{ INICIAIS} = 15 + [VIG \times 3]$

» AXÉ «

$AXÉ \text{ INICIAL} = [ORI \times 3]$
--



» IDIOMAS FALADOS «

Todos os personagens dos Protagonistas sabem falar a língua comum e, exceto os humanos, também uma segunda língua, que deve estar de acordo com sua história de vida. Novos idiomas podem ser aprendidos através da habilidade especial Linguista.

IDIOMAS	
AQUAMARINO	FRATURÊS
ARBÓREO	MAJIN
BREU	ORÚNICO
COMUM	SAVÂNICO

REGRA OPCIONAL: Se todos os Jogadores do grupo forem casca-grossa e quiserem uma experiência interpretativa em que o conhecimento linguístico seja mais valorizado no cenário, cogitem reduzir a quantidade inicial de idiomas conhecidos para um. Isso aumentará a necessidade de intérpretes e personagens políglotas dentro do jogo. Oudri kanda larrai!

» HABILIDADES ESPECIAIS «

Personagens dos Protagonistas podem desenvolver capacidades incríveis durante sua jornada, seja através de treino intensivo, experiência de campo ou outros fatores. Inicialmente, um Protagonista tem 3 pontos para adquirir habilidades especiais. A lista de habilidades disponíveis pode ser encontrada a partir da página 62. Entretanto, elas só podem ser obtidas caso sejam cumpridos os requisitos mínimos especificados. Você poderá desenvolver mais habilidades especiais com o passar dos níveis.

» EQUIPAMENTO INICIAL «

Um personagem de nível Moleque começa com 100 ganas (G) para comprar itens das tabelas de equipamentos (EQUIPAMENTOS). Para saber mais sobre como funciona o dinheiro em Aiyê, confira a primeira seção da página 73.

» MAGIAS «

Caso sua intenção seja criar um personagem capaz de lançar feitiços, será necessário desenvolver a habilidade especial Conjuração e, obrigatoriamente, ler o capítulo MANDINGAS (pág. 65) para se aprofundar

no tema. Além disso, os feiticeiros usam seu poder mágico (PM) para conjurar. Quanto maior o PM, mais proezas ele será capaz de realizar.

$$PM = [INT+GIN+ORI]$$

PASSO A PASSO PARA PREGUIÇOSOS

- 1) Distribua 10 pontos entre os atributos. Nessa etapa, nenhum pode ter um valor maior que 3.
- 2) Distribua 25 pontos entre as perícias. Assim como nos atributos, os valores iniciais não podem ultrapassar o limite de 3.
- 3) Escolha a raça do personagem e faça as devidas modificações nos atributos.
- 4) Escolha a idade do personagem e faça as devidas modificações nos atributos.
- 5) Calcule seus pontos de vida iniciais.
- 6) Calcule seu axé inicial.
- 7) Use seus 3 pontos disponíveis para adquirir habilidades especiais (de nível Moleque, apenas).
- 8) Anote os idiomas que o personagem é capaz de falar.
- 9) Caso tenha a intenção de ser um conjurador, leia o capítulo MANDINGAS para ficar a par dos pré-requisitos e outros pormenores. Depois disso, calcule seu PM (poder mágico) e escolha as mandingas que conhece.
- 10) Caso deseje dedicar-se a um orixá em particular, consulte o capítulo O OUTRO MUNDO e estabeleça um vínculo com ele (VÍNCULOS). Cada orixá dá acesso a um conjunto de habilidades exclusivas.

SESSÃO ZERO

O momento de preencher as fichas dos Protagonistas pode ser divertidíssimo para os Jogadores, e há até quem tenha essa como parte favorita do jogo. Ainda assim, é algo que pode levar um bocadinho de tempo, principalmente para pessoas que nunca jogaram RPG antes ou não estão familiarizadas com determinados tipos de mecânicas. Por Kalymba ter regras que favorecem a liberdade do processo criativo e a personalização da árvore de habilidades dos Protagonistas, as opções oferecidas são muitas. Ler as regras, distribuir pontos e escolher habilidades e equipamentos pode ser demorado.

Além disso, há outras questões a serem resolvidas antes de o jogo de fato começar. Algumas perguntas precisam ser levantadas e esclarecidas para que o Griô e os demais Jogadores possam criar juntos narrativas interessantes, seguras e divertidas para todos. É preciso debater tanto tópicos internos à ficção – “quem serão os Protagonistas? Por que trabalharão juntos?” – quanto questões relativas à boa convivência entre os jogadores – “há alguma temática sensível que deve ser evitada? Até que ponto pode ir a violência?”. RPG é uma atividade coletiva e cooperativa – é criar histórias divertidas e memoráveis na companhia de seus amigos. O diálogo é essencial e, portanto, recomendamos que vocês separem o tempo de uma sessão para, além de preencher as fichas, debater pautas importantes relativas ao jogo. Esse momento é chamado sessão zero.

Aqui vão algumas sugestões de tópicos a serem discutidos durante a sessão zero:

- **QUAL SERÁ O CLIMA DO JOGO?** (Mais puxado para a aventura e a ação? Mais próximo do terror, talvez?)
- **AS SESSÕES OCORRERÃO DE QUANTO EM QUANTO TEMPO?** (Todo mundo tá livre na quinta-feira?)
- **QUE ASSUNTOS DEVEM SER EVITADOS DENTRO E FORA DO JOGO?** (Qual é o limite da brincadeira? Uma mesa de RPG deve ser um espaço seguro. Se seus colegas ficam desconfortáveis diante de certas descrições ou piadinhas, apenas não as faça. Essa é a regra de ouro do RPG e da vida: não seja um babaca)
- **QUAIS SÃO AS HISTÓRIAS E MOTIVAÇÕES DOS PROTAGONISTAS?** (Ninguém sai pelo mundo descendo o cacete em monstros e arriscando a própria vida, por exemplo, sem uma boa razão que justifique isso)
- **COMO, ONDE E QUANDO OS PROTAGONISTAS SE CONHECERAM? O QUE OS UNE?** (Estabelecer laços sólidos com os outros personagens é essencial para que se tenha uma experiência narrativa mais rica)
- **RESUMO DE REGRAS DO SISTEMA** (Isso agiliza muito o processo de criação de Protagonistas. Definem também se usarão alguma regra opcional ou “da casa”, criada por vocês próprios)
- **RESUMO DO CENÁRIO** (Para jogar no universo de Kalymba, é preciso antes conhecê-lo)
- **QUAIS PAPÉIS SERÃO DESEMPENHADOS POR CADA PROTAGONISTA DENTRO DO JOGO?** (Quem irá para a linha de frente? Há algum médico? O que o feiticeiro é capaz de fazer?)







Seja coletando alimento, cavando imensos túneis ou defendendo a colônia, os abatwás estão sempre trabalhando em prol de seu povo. Eles são pequenas criaturas de cerca de 80cm de altura que se assemelham muito a enormes formigas, apesar de caminharem sobre duas patas. Todo abatwá tem uma forte consciência de seu dever na sociedade. Por isso, trabalha incessantemente para suprir as necessidades da colônia e, principalmente, da rainha, que é a mãe, a líder e o pilar central de toda a comunidade.

Todos os abatwás de uma colônia são filhos de uma mesma abatwá rainha. Se bem alimentada, a rainha pode depositar mais de mil ovos por ano, que serão protegidos dia e noite pelas sentinelas. Em pouco mais de um mês de incubação, surgem as larvas que se tornarão a próxima geração de abatwás. Ao alcançar a fase adulta, cada novo indivíduo já estará instintivamente programado para exercer uma função específica. Alguns serão coletores, outros soldados, outros fabricantes de armas... Os papéis são muitos, mas não cabe aos abatwás escolherem quais irão desempenhar.

As civilizações de abatwás são conhecidas pelas longas e intrincadas redes de túneis escavadas no subterrâneo, verdadeiros projetos de engenharia escondidos sob o solo. As estruturas das colônias contam com arquedutos complexos, estufas para fungicultura (cultivo de cogumelos comestíveis), currais nos quais ordenham pulgões-gigantes (daqueles que secretam um líquido amarelo, viscoso e adocicado), berçários para larvas e crisálidas, além de câmaras especiais para as rainhas e seus súditos mais próximos. Nos enormes salões de guerra dos níveis inferiores, os soldados treinam por um curto período de tempo antes de partirem para o fronte de batalha.

São eles que protegem todas as entradas e saídas da colônia contra as constantes ameaças, que podem ser desde inimigos vindos de colônias vizinhas a monstros medonhos como os pangodeuses e aranhas-diabos. Os abatwás versados nas artes mágicas, por outro lado, ficam responsáveis por combater os perigos incorpóreos como as assombrações e os ecos fantasmagóricos, muito comuns em áreas próximas a ruínas soterradas de cidades dos tempos antigos. Ao contrário do que se

costuma ver em outras sociedades, os conjuradores abatwás não têm qualquer prestígio ou destaque na comunidade. Dentro da colônia, todos são iguais (embora às vezes alguns sejam mais iguais que os outros).

Mesmo que os abatwás sejam capazes de produzir algum alimento em suas câmaras escuras, ele nunca é suficiente para alimentar toda a colônia. A maior parte dos recursos vem de fora, das florestas, savanas e aldeias saqueadas. As colônias mais populosas acabam por adotar estilos de vida nômades, pois a velocidade com que exaurem os recursos das regiões onde se instalam é alarmante. Quando o alimento, a água e o metal do lugar se esgotam, toda a população migra para um local de riquezas mais abundantes – o que, não raras vezes, dá origem a conflitos violentos com os outros povos que já habitavam a região. Dentre as comunidades abatwás espalhadas por Aiyê, apenas uma minoria mantém relações diplomáticas e comerciais com outras civilizações.

Geralmente, um abatwá nasce e morre servindo ao bem comum. Eles têm uma forte mentalidade coletivista, então qualquer demonstração de individualidade é duramente recriminada. Para eles, o único sentido da existência é sustentar a colônia e proteger a rainha. Não existe arte, lazer ou qualquer coisa semelhante nas sociedades abatwás. Mesmo a prática da religião é por demais rígida e objetiva: busca-se os favores divinos em prol do progresso da colônia e sobrevivência da rainha, sem espaço para cantorias emocionadas e roupas coloridas. Entre os abatwás, não se cultiva a amizade ou o amor, a dança e a poesia. Eles veem a si próprios como células de um mesmo corpo, cuja única função é trabalhar pela manutenção da saúde e do contínuo crescimento do organismo – e a maioria deles vive muito bem assim. A maioria.

Alguns poucos abatwás acabam desenvolvendo comportamentos e traços de personalidade que os distinguem em meio à multidão. Alguns desses degenerados nascem com ritmo excessivo nos pés, mentes por demais curiosas ou mesmo paixões ilícitas, como a canção e o artesanato. Esses, não sem motivo, tornam-se párias da sociedade: passam a ser evitados pelos outros indivíduos e, quando a situação sai de controle, são totalmente excluídos do convívio social através da pena de exílio.

Para um abatwá, essa é a pior coisa que pode acontecer. Mesmo quando desenvolvem características peculiares, abatwás continuam tendo uma necessidade gritante de se relacionar com seus iguais. Ao serem banidos da colônia, entram em um profundo estado de desânimo, algo que beira a depressão. Sentem uma solidão intensa e que só será amenizada se tiverem a sorte de encontrar um grupo de criaturas no qual consigam se integrar. Abatwás exilados, muito

inexperientes e ignorantes quanto ao mundo fora da colônia, se tornam alvos fáceis para predadores. Com o intuito de evitar a sensação de vulnerabilidade, esses abatwás tendem a dar tudo de si para se encaixarem em uma sociedade, não importando qual seja. Por serem ingênuos e influenciáveis, muitas vezes são convencidos a entrar para grupos criminosos ou a lutar em guerras que não são deles. O que interessa para um abatwá é sentir que faz parte de algo maior, não importa o que seja.

Os abatwás exilados costumam ser emocionalmente carentes, muito leais a seus companheiros e também curiosos e tagarelas. Quando percebem que, enfim, podem pôr para fora seus pensamentos e agir conforme suas próprias personalidades, é muito comum que extrapolem na hora de se expressar. Mesmo assim, abatwás podem se tornar amigos queridos e aliados valiosos. Embora saibam muito pouco sobre o mundo, são fortes, rápidos e portadores de uma curiosidade ímpar. Apesar do tamanho, podem levantar ainda mais peso que um humano comum. Abatwás costumam se misturar muito bem em aldeias agogwes, yumbos, zeviks e humanas. Preferem ficar com criaturas de tamanho semelhante ao deles, embora não sejam lá muito exigentes quanto a coisa alguma. A maneira mais eficaz de tirar um abatwá do sério é falar de sua pequenez. Faça isso e terá grandes chances de arrumar um inimigo. Abatwás não aceitam ser tratados como nanicos ou incapazes, então farão tudo para provar o contrário.



ABATWÁS

TAMANHO: PEQUENO

ATRIBUTOS:

+1 EM FORÇA
+1 EM AGILIDADE
-1 EM INTELECTO

TAMANHO PEQUENO: Recebem +1 em Esquiva, -1 em Luta e têm vantagem em testes de Furtividade. Criaturas de tamanho pequeno precisam segurar armas de uma mão com duas (a menos que sejam leves) e não podem brandir armas de ataque corpo a corpo de duas mãos.

QUATRO BRAÇOS: Abatwás podem efetuar uma ação de movimento adicional por turno utilizando seu par de mãos secundário, desde que a ação não seja usada para locomoção. Os abatwás também podem usar suas quatro mãos para portar armas de duas mãos como se fossem criaturas de tamanho médio.

INSETOIDES: Assim como todas as formigas, abatwás têm a habilidade de andar em superfícies verticais. Nessa condição, eles ficam incapazes de usar dois de seus quatro braços para realizar outras ações. Permanecer grudado à superfície consome uma ação de movimento (no caso, a ação de movimento extra concedida pela habilidade Quatro braços). Abatwás também podem enxergar no escuro.

INEPTOS: Abatwás não sabem quase nada sobre o mundo que os cerca e podem ser facilmente enganados. Eles também têm dificuldades para desenvolver habilidades que exijam muito raciocínio. Personagens abatwás têm desvantagem em testes de Intuição e precisam escolher uma perícia de conhecimento na qual terão sempre falha automática.



MAZ'20



Um corpo humanoide musculoso, coberto de pelos negros, marrons ou avermelhados; os pés têm cascos fendidos; as mãos, apenas três dedos bem grossos; a cabeça, certamente a característica mais peculiar dessa raça, é quase idêntica à de um búfalo – eis aí a aparência típica de um bufauro. Durante a Primeira Hecatombe, quando o mundo material estava infestado de aberrações vindas do Kalunga e a catástrofe parecia irreversível, os orixás enfim se compadeceram de Aiyê e tomaram providências para salvar as raças que lá viviam. Depois de ter combatido os demônios que assolavam o Orun (pois o plano dos espíritos também fora invadido), Mugô, o orixá do ferro e da guerra, decidiu intervir.

Descendo dos céus, ele escolheu dentre as espécies de animais a que julgou ser mais nobre e poderosa – o búfalo. Fortes como búfalos, corajosos como búfalos e unidos como búfalos, os búfalos receberam de Mugô os dons da racionalidade e dos polegares opositores, de forma que, na maior parte do mundo, eles deixaram de existir em sua forma primordial, selvagem. Chamadas agora de nyatimtu (ou bufauro, na língua comum), essas criaturas se tornaram imbatíveis, o mais poderoso exército que já andou sobre Aiyê, cujo único objetivo era exterminar os intrusos demoníacos que devastavam o mundo. Mugô ensinou os bufauros a arte da forja, e ensinou tão bem que não há até hoje bufauro que não saiba manipular o aço. Eles construíram suas próprias naves flutuantes e armaduras voadoras de metal e fogo. Com os poucos cristais de poder que restavam no mundo, formaram uma frota capaz de combater o inimigo nos céus, na terra e na água. E mesmo quando as máquinas falhavam e só havia lâminas, paus e pedras, os bufauros continuavam lutando.

Com sua recém-criada horda de furiosos e destemidos soldados bovinos, Mugô coordenou ataques sistemáticos aos agrupamentos e quartéis flutuantes dos fraturianos, bem como àqueles que se escondiam no mar e nas profundezas da terra, sujando o mundo com sua fumaça tóxica e seus sons demoníacos enquanto sugavam a energia das coisas ao redor. Os bufauros derrotaram Gwakansha-Tibinaba e seus cães sem alma; neutralizaram Nammamushkabá o Carrapato, a maior das naves dos fraturianos (os invasoides não voavam em naves de metal e luz como as de Aiyê,

mas em aberrações enormes e flutuantes que também comiam e tinham nomes) e com a ajuda dos nommos explodiram Ffff-Blu, a base-diabo submarina (“ffff-blu” era o som que a criatura fazia debaixo d’água). Sem misericórdia, os bufauros esmagavam seus inimigos com armas pesadas e barulhentas, destruindo, além dos próprios fraturianos, todos os traidores de outras raças que se aliassem a eles.

Graças a Mugô e sua criação, os outros povos puderam se reagrupar e, mais uma vez, combater os demônios do Caos Exterior. Pouco a pouco, a infestação foi sendo contida. O mundo voltou a conhecer a paz. Os bufauros tornaram-se símbolos de força e liderança entre as raças de Aiyê, e a figura de Mugô tornou-se amplamente adorada. Mas isso só durou alguns anos. Mugô é vitória, e não há vitória sem batalha. Buscando a quem combater, o orixá da guerra enviou seus filhos contra Kulve, a civilização profana de além do deserto que desde aquela época fazia rituais para ressuscitar os mortos e garantir-lhes a vida eterna. Nesse período, os bufauros já não dispunham de mais que quatro ou cinco naves voadoras, então quase todo o exército precisou cruzar as areias do Deserto-sem-fim sob o sol ardente. Kulve ainda tinha uma frota, com naves pequenas e grandes, como as pirâmides que pairavam sobre o chão. Muitos de seus feiticeiros também haviam dominado as mirongas ensinadas pelos fraturianos, algumas capazes de explodir miolos com um só movimento. Ainda assim, o orgulho de Mugô o fez prosseguir.

Os poucos bufauros que sobreviveram ao confronto (e que não foram feitos cativos pelo inimigo) vagaram pelo Deserto-sem-fim por semanas, e vários desses acabaram mortos de sede e insolação. Os que tiveram melhor sorte foram acolhidos pelos povos terugas e passaram a viver entre eles (tanto que hoje Singa, a maior civilização dos bufauros, tem grande influência das culturas do deserto). Mugô, considerando inaceitável o desempenho da expedição, abandonou seus filhos à própria sorte. Sabendo também que não poderia usar toda a amplitude de seus poderes divinos para destruir os kulvitas (pois é certo que faria isso, já que Mugô não aceita derrota e não engole o orgulho), o orixá da guerra passou a incitar outros povos do mundo a marchar também contra a Grande Necrópole (como é conhecido o reino depois do deserto). Mas nenhuma investida até hoje teve sucesso – é como se Mugô, mesmo sendo o supremo senhor da guerra, estivesse jogando com as peças erradas. Ainda não há cidade, tribo ou império capaz de derrubar a soberania de Kulve.

Hoje os bufauros choram ao lembrar das glórias do passado. Continuam grandes guerreiros e os melhores de Aiyê quando o assunto é trabalhar metal, mas ainda estão longe de alcançar o poder que um dia lhes pertenceu. Seus renome e honra, antes equiparáveis aos do criador, foram reduzidos a cinzas.

O império bovino caiu. Milênios depois, o orgulho ainda permanece ferido. Por medo de se tornarem vulneráveis, são poucos os bubauros que se separam dos bandos – os corajosos ou estúpidos o bastante para fazê-lo são chamados desgarrados. A maioria tem, na verdade, a esperança de que um dia todos os filhos da guerra unam suas forças para reconquistar a antiga glória que se esvaneceu. A milícia autoentitulada Frente Bufáurica Universal é o auge desse sentimento.

Não é incomum que, para suprimir o sentimento de fracasso, os bubauros se mostrem competitivos ao extremo. Querem ser sempre os maiores e melhores em tudo. Usam armas desproporcionalmente grandes ou armaduras muito pesadas e estão constantemente tentando provar a si mesmos. As histórias do passado, em especial a do fiasco que os levou a serem abandonados por seu deus, foram repetidas tantas e tantas vezes ao longo as gerações que o ego frágil e o revanchismo se tornaram quase que intrínsecos à espécie. Um bubauro é capaz de qualquer coisa para defender sua honra. É por isso que, se você quiser manter sua cabeça ligada ao resto do corpo, jamais deve insultar o orgulho de um deles.

Hoje, boa parte dos povos bubauros têm sua organização social pautada na lei do mais capaz. Os machos que se sobressaem em batalha se tornam os líderes, e as fêmeas constantemente trocam de parceiros, competindo sempre pelos homens mais poderosos. Não há entre eles a instituição do casamento ou o conceito restrito de “família”. O filho de um é responsabilidade de toda a comunidade. Muitos bubauros tendem a servir outros orixás que não Mugô (embora alguns ainda permaneçam fiéis ao patrono da raça), e fazem de tudo para se provar valorosos e atrair para si a atenção divina. São os guerreiros sagrados mais leais que um orixá pode ter. Ainda assim, não costumam se dar bem com mandingas – é coisa de gente frouxa, que não se garante com os punhos e a mente – e também se mostram avessos ao estudo formal em geral – apenas os membros da elite das cidades bufáuricas se dedicam aos estudos, então é difícil encontrar bubauros em universidades. Os machos da espécie medem entre 1,90 m a 2,30 m de altura, enquanto as fêmeas não passam de 2,10 m. Ambos os sexos têm grande resistência a doenças, porém não vivem mais que 50 anos.

BUFAUROS

TAMANHO: MÉDIO

ATRIBUTOS:

+1 EM FORÇA

+1 EM VIGOR

-1 EM ORI

PURO MÚSCULO: A força e a resistência físicas dos bubauros são duas das características mais marcantes da raça e um dos motivos pelos quais ela é temida. Bubauros têm vantagem em testes com a perícia Potência, e seus PV máximos aumentam em 2 a cada nível evoluído.

ORGULHO FERIDO: Bubauros guardam dentro de si um sentimento de desgosto pela derrota do passado, então estão sempre tentando reafirmar as próprias capacidades, o que pode fazer com que pareçam presunçosos ou competitivos em demasia. Mas, por outro lado, isso os torna criaturas naturalmente mais esforçadas que a maioria. Uma vez por dia, quando estiverem motivados, bubauros podem refazer um teste qualquer no qual tenham falhado.

HERANÇA DO FERRO: Todo bubauro possui aptidão inata para trabalhar metais. Eles recebem um bônus de +2 no ofício Forja, e todas as armas, escudos, armaduras e ferramentas de metal que fabricam têm +25% de valor de mercado.







Enquanto Obaltá, o Deus de Branco, criou metade das coisas que existem no universo, Oduã, sua irmã, criou a metade restante. Obaltá fez os céus e as nuvens que vagam por ele; fez o sol que brilha no horizonte, as luas apaixonadas a dançar uma ao redor da outra, e também todas as estrelas que brilham na escuridão ao redor delas, apenas existindo majestosamente em meio à paz e ao silêncio infinitos. Oduã, porém, fez os pássaros que voam nas alturas, batendo suas asas e cantando suas melodias. Ela fez os cometas e os meteoritos que, como flechas, atingiam as luas, enchendo-as de crateras e de vida. Obaltá criou a terra, as rochas e as montanhas, e nelas pôs as plantas e os musgos que as enfeitam de verde. Mas Oduã criou a girafa para comer as folhas e o catóblepa para matar a erva do campo. E tudo o que Obaltá havia feito, Oduã foi mudando.

Acrescentou movimento àquilo que não tinha e vigor àquilo que não respirava. Criou as feras que correm pelo campo, as serpentes que rastejam pelo chão e os peixes que nadam na imensidão azul do oceano, e muitas dessas coisas entregou a seus outros irmãos, Ninã e Konulo. Mas depois de criar os bichos, Oduã sentiu tédio. Queria mais emoção! Daí criou os monstros, dos mais bobos aos maiores e mais atroz. Fez os tikoloshes e fez os grootslangs, e esses últimos saíram tão grandes e espertos que Oduã teve que destruí-los em seguida. E sempre que a caçula de Olodum criava algo, a terra, o céu e o mar se enchiam de vida e confusão. Mas, entretanto, contudo e todavia, ela nunca ficava satisfeita. Queria mais emoção! Faltava algo, ela sabia.

Então Oduã desceu a Aiyê e decidiu criar algo novo. Pegou madeira e tentou montar algo interessante. Não funcionou. Daí ela foi até o rio e tentou modelar algo novo, mas não conseguiu – a água escorria por entre seus dedos. Que chato! Oduã tentou com pedra, mas era muito dura; tentou com inhamo amassado, mas os pássaros vinham e comiam tudo; tentou com fogo, mas ele queimou suas mãos. Indignada por não conseguir o que queria, Oduã voltou para o Orun. Aproximando-se de casa, ouviu Olodum e Obaltá a conversar. Naquela hora, Obaltá reclamava com o pai por ter tirado seu direito de criar o mundo, mas o Supremo o recriminava por ter dormido em serviço. Como os dois ainda não tinham percebido sua chegada, Oduã ria baixinho para ninguém descobrir que estava ali. Mas Obaltá pediu e chorou tanto, mas tanto, que por baixo de seus pés se

formou um rio. E ele continuou chorando por dez dias, até que o coração de Olodum finalmente amoleceu.

“Te dou o direito de criar mais uma coisa, apenas”, disse o Supremo. “Quero que cries o homem para que ele governe sobre Aiyê e faça-nos ebós. Erga um boneco de barro com dois braços, duas pernas e dois olhos. Sussurre em suas orelhas o que vier em seu coração, e daí sopra em suas narinas o fôlego de vida”. Obaltá agradeceu imensamente e prometeu fazer tudo do jeito que o pai ordenara. Mas a essa hora, Oduã já estava longe, pois tinha ouvido tudo. Correu logo para a casa de Ninã e pediu a ela barro emprestado, argila da melhor qualidade. Ninã emprestou, mas de cara feia, pois já suspeitava das tramoias da irmã. Então Oduã começou a moldar o homem do jeitinho que Olodum instruíra. Sussurou em seu ouvidos as palavras que lhe passavam no coração e daí soprou no nariz. O boneco de barro logo ganhou vida, e era lindo de morrer. Oduã o chamou de Odudune (que significa “o grandioso”), e ele foi o primeiro ser humano.

Quando Obaltá voltou para casa com sua criação, Oduã já estava lá, mostrando ao pai a perfeição de Odudune, toda exibida. Obaltá, que também havia feito sua própria versão da raça humana (menor, mais parruda e de pés virados para trás), ficou tão frustrado e furo que seus cabelos imediatamente embranqueceram, suas costas se curvaram e seu rosto ficou cheio de rugas como as de um velho gagá. Furioso, o Deus de Branco lançou seu humano nas profundezas da terra, e lá a criatura passou a viver – deu a si mesma o nome de Kolicolu e tornou-se o pai dos madebeles (anões) que constroem suas cidades no subsolo. Oduã, dessa vez, em vez de cair na gargalhada, ficou aterrorizada com a aparência e a reação do irmão. Tentou acalmá-lo, mas ele não quis ouvir. Tentou abraçá-lo, mas ele a empurrou. Então Oduã, culpada, chorou amargamente.

É essa a história contada pelos griôs sobre a origem da espécie humana. Ela também explica a fonte da ambição incontrolável dessa raça, que jamais é satisfeita e está sempre a perseguir mais e mais conquistas, por vezes ignorando as consequências maléficas que recaem sobre os que estão ao redor. A humanidade é a materialização do desejo de poder e reconhecimento. Ela sempre aspira a grandiosidade e é frequentemente seduzida pela fama e pela oferta de bens materiais. Entre as comunidades humanas, os indivíduos de caráter mais simples são taxados de fracassados, e só a busca por excelência, ouro e renome tem algum valor. Mas ao mesmo tempo em que sofrem influência de sua natureza gananciosa e egoísta, os humanos também são parte do plano divino de Olodum, o Supremo – o projeto que deu origem a eles saiu de sua boca, afinal.

No homem, então, residem duas naturezas: a imatura, que busca a todo custo conectar-se ao mundano – às riquezas, à glória, ao sexo, ao riso – e a perfeita, que procura a redenção e a ligação com o divino. Enquanto

a primeira foi herdada de Oduã, a última veio da mente infalível de Olodum, que conhece todas as coisas. É natural que Oduã, patrona da raça, sintasse culpada pelos erros cometidos durante a criação, mas o que é inerente à alma não pode jamais ser mudado. Tudo o que resta à orixá são as tentativas de aplacar o lado negativo da essência humana, essa que torna o caráter de seus filhos tão moralmente volátil e contraditório. Há redenção para uma raça tão vil? E há punição para uma raça tão boa? Como sempre, o buraco é mais embaixo, e a participação de outros orixás tornou tudo ainda mais complicado.

Quando Olodum deu, posteriormente, a Konulo e Ninã o direito de criarem coisas novas, os dois quiseram criar também raças como a dos humanos, pois acreditavam ser capazes de fazer algo ainda melhor que Oduã e Obaltá. Os outros orixás, que vieram depois, também tiveram a mesma ideia. Daí para frente, os deuses foram criando raça atrás de raça, cada uma com características únicas, bem diferentes do projeto original. Eles competiam para ver quem inventava a raça mais bonita, a mais veloz, a mais forte, a mais careca! E, tal qual a humanidade, todas as criações foram contaminadas pela ambição. Passaram a buscar mais do que o Supremo havia planejado para elas, e em certo ponto começaram a desafiar os próprios orixás com sua ousadia.

Então Ninã, dona do barro que deu vida a todas as criaturas, foi até Olodum, seu pai, e exclamou: “Essa história toda não me agrada! Emprésteei o barro, mas o quero de volta!”. Triste, mas obrigado a concordar, Olodum proferiu a palavra da morte, e a partir daí todos os seres de Aiyê foram condenados a um dia irem para a cova. Ninã se tornou orixá da morte, senhora dos defuntos que voltam à terra e das almas que sobem ao Orun. Desde então, Olodum nunca mais interferiu nos assuntos do universo, pois a decepção foi maior do que podia suportar. E assim foi estabelecido o ciclo da vida, segundo as histórias mais populares.

Os humanos, em meio a uma multidão de outras raças, passaram a lutar pela atenção divina. Eram a primeira de todas as espécies saídas do barro, mereciam o destaque! Passaram a construir os maiores palácios com as maiores torres, causar as maiores guerras e fazer os maiores ebós. Tinham também os maiores heróis e feiticeiros. E, quando descobriram o poder dos cristais estranhos que caíram do céu, passaram a construir as maiores naves e as maiores armas para causar as maiores explosões. Tornaram-se uma raça grandiosa, como devia ser. Mas aí veio a Primeira Hecatombe e tudo ruiu. Os homens foram espalhados pelo mundo, e todas as suas conquistas vieram ao chão. Depois do primeiro fim do mundo, não havia mais o homem, e sim as tribos, as cidades, os reinos, cada um com seu rei e com seus próprios interesses, mas todos lutando pela glória e pela riqueza.

Mas então Moyla, orixá dos oráculos e do destino, teve a grande visão: os humanos seriam os causadores do último dos fins do mundo, a catástrofe definitiva, o fim final no qual tudo acabará. Logo depois disso,

Konulo, orixá das profundezas, declarou: “Que a vida na terra pereça para que a do mar possa subsistir”, e então varreu a superfície com ondas enormes, da altura de montanhas, na tentativa de livrar-se de uma vez dos filhos de Oduã. Quase deu certo, poucos sobraram. Só o suficiente. E então eles voltaram a crescer, e hoje estão separados em muitos povos diferentes, com etnias diversas e tradições estranhas. Às vezes se vestem, falam e agem de maneira tão distinta entre si que sequer parecem pertencer à mesma raça. São mesmo surpreendentes, essas criaturas.

Em questão de aparência, podem ter diferentes tons de marrom na pele, dependendo da linhagem. Os penteados, de igual forma, variam de cultura para cultura, assim como as vestimentas. Se num lugar o gordinho seminu é o mais alto padrão de beleza, no outro só é bonito quem usa disco labial e se cobre todo com panos coloridos. Se aqui todo mundo é careca para evitar os piolhos, ali ter uma cabeleira bem cuidada, cheia de tranças e acessórios, é nada menos que uma obrigação. Há também outras questões como a expectativa de vida, a altura, o peso... Mas é desnecessário falar dessas coisas. Praticamente todo mundo em Aiyê já viu um humano alguma vez na vida. Eles estão por toda parte e não é difícil reconhecê-los.

Na infância, parecem um bocado com os yumbos, só que ficam maiores e mais esquisitos ao envelhecerem. Daí para frente, são mais semelhantes aos azizas, mas sem as asas e todas aquelas penas coloridas. Ah, alguns têm a pele branca como a neve e cabelos amarelos como o sol – os albinos, que são mais comuns entre os humanos do que entre qualquer outra espécie. Há também os baixinhos, os pigmeus, que odeiam ser chamados dessa forma. Mas é tudo bicho homem, dá na mesma, embora eles próprios não aceitem bem suas diferenças. Todos eles levam ainda a herança de Oduã na cabeça, e isso não tem como mudar, pois é parte de sua natureza.

HUMANOS

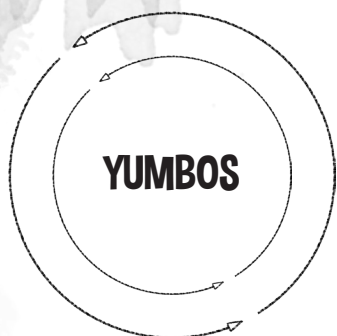
TAMANHO: MÉDIO

ATRIBUTOS:

+1 EM UM ATRIBUTO QUALQUER

HERANÇA DA CARNE: Os seres humanos nunca se contentam com o que possuem. Seus corações ambiciosos os motivam a perseguir coisas maiores e melhores durante a vida, levando-os a desenvolver uma ampla gama de competências que os ajudam a conquistar seus objetivos, mesmo que não tenham talentos naturais para nada específico. Eles recebem +3 pontos para distribuir entre perícias. Além disso, recebem +1 ponto de habilidade no nível Moleque e +1 a cada vez que sobem de nível.





Nas profundezas das selvas de Aiyê, bem longe dos olhares de curiosos, uma fada yumbo voa por entre as árvores procurando o lugar ideal para plantar sua noz. Ao encontrar o toco de madeira certo, a yumbo coloca a noz dentro dele e tapa o buraco com terra e folhas. Um ano depois, tem-se um bebê yumbo prontinho para ser colhido. Ah, como é lindo o milagre da vida! Ao contrário do que ocorre com a maioria das outras raças, os yumbos não se reproduzem de forma sexuada e nem são gerados nos ventres de suas mães. Yumbos brotam das nozes que crescem nos umbigos de outros yumbos. É, é isso mesmo. Funciona assim: ao atingirem uma certa idade, geralmente lá pela casa dos cem anos, as moças yumbos começam a ver pequenas nozes prateadas crescerem em seus umbigos. Cada noz demora cerca de trinta anos para amadurecer. Quando a primeira noz de uma yumbo fica pronta, ela se solta do corpo da jovem e está pronta para ser fecundada. (Daí para frente é preciso ter muito cuidado para não perdê-la).

A yumbo, agora uma adulta, leva a noz até sua mãe, que a beija, fertilizando-a magicamente. Depois disso, ela abandona o lar materno para buscar um lugar que possa chamar de seu. Daí, quando acha a casa ideal – que pode ser dentro uma árvore de tronco bem grosso ou num buraco sob suas raízes – a yumbo se prepara para plantar o bebê. Se guardada em um lugar quentinho, escuro e confortável, demora cerca de um ano para a criança ficar pronta. Porém, quando uma mãe yumbo escolhe mal o abrigo de sua noz, o tempo de gestação pode demorar muito mais, com uma espera de até cinco anos (porque após esse período, a noz estraga). Passado o devido tempo, brota um lindo bebê de cabelos brancos. Nesse estágio ele ainda não tem asas, mas deve adquiri-las dentro de seis ou sete anos, que é quando enfim chega à forma final de yumbo, aquela que é mantida pelo resto da vida.

Os yumbos vivem até os trezentos e cinquenta anos de idade, mas sua fisionomia jamais envelhece. A aparência deles é semelhante à das crianças humanas, e seria bem fácil confundi-los se não fosse pelos dois pares de asas libelulêscas que têm nas costas, pelas orelhas pontudas e os cabelos bonitos que mudam de cor. Os yumbos adultos são espertos – têm muito tempo

de vida para acumular conhecimentos e experiências diversas – mas a ingenuidade dos mais jovens, às vezes burros como pedras, pode ser um perigo. Suas famílias, via de regra, ganham um novo membro a cada trinta anos. A cada vez que uma noz amadurece no umbigo da mãe, é preciso levá-la até a avó para receber o beijo mágico da fertilização. Se a avó por algum motivo não puder ou não quiser fertilizá-la, é impossível para a mãe ter mais filhos. E é por isso que a figura materna é tão protegida e valorizada nas sociedades yumbos: sem os beijos das progenitoras, as novas gerações jamais viriam ao mundo. Mesmo que uma moça, ao desenvolver a primeira noz, abandone a casa da mãe, ainda deverá manter um bom relacionamento com esta se desejar fazer mais bebês no futuro. Os filhos homens, que não saem nunca da companhia das mães, têm a tarefa de garantir a segurança e o bem-estar delas. Enquanto as mulheres deixam o lar para formar outros núcleos familiares em territórios distantes, os rapazes só saem para caçar, pescar, colher frutas e buscar água. Raramente se afastam muito de casa, muito menos saem se aventurando por aí.

É por isso que o povo fada permanece desconhecido pela maioria das outras raças de Aiyê. São criaturinhas de hábitos muito reservados, fortemente ligados à família e aos ancestrais. Nas histórias que alguns griôs contam sobre os yumbos, é dito que eles são tão tímidos que só saem das tocas quando ouvem música, e essa é a única forma de capturá-los. (Ainda há caçadores que os perseguem para roubar suas nozes-de-umbigo, que têm propriedades mágicas). Outros griôs dizem que os yumbos são atraídos pelo cheiro de bolo de banana, e tem até os que falam de um suposto medo de galinhas. É tudo mentira. Yumbos não são bobos e nem têm medo de galinhas, a não ser daquelas que voam e são grandes o bastante para devorá-los, como as águias-colossos e os abutroços. O povo fada não sai de casa porque não quer, e não quer porque há muitos bebês para cuidar, jovens bobocas para ensinar e mães beijadoras de nozes para paparicar. Só abandona a vida familiar o yumbo que não tem juízo ou que já perdeu tudo e não tem mais no que se agarrar. Esses saem pelo mundo fazendo o que querem, mas precisam se virar sozinhos. Vida dura, coitados.

Ah, mas se tem uma verdade verdadeira sobre os yumbos, é que eles são aficionados por beleza e fofura. Se algo é bonito, colorido e cuti-cuti, os yumbos precisam tê-lo, seja objeto ou ser vivo. Praticamente todos eles possuem ao menos um animalzinho de estimação – um gerbil, uma coruja, um lagarto agama, um galago... E a amizade com outras criaturas bonitinhas (como os agowes, os lêmures, os azizas e os bebês de várias raças) flui muito mais naturalmente do que com gente feia. Yumbos gostam de cores, de luz, arte, Lewgã. Rezam para Ninã afastar os filhos feios. Pedem a Xum que traga, além de amor e saúde, cabelos sedosos e dentes

branquinhos. Clamam também por bebês rechonchudos e pela chegada da primavera. Saiam para lá, boudas fedidos! Venham cá, doces dooshuras! E, como parte de sua vaidade natural, yumbos vivem trocando as cores de seus cabelos. É um de seus principais dons. Pensam numa cor e... pimba! Juba renovada! Puro luxo. E mesmo quando o cabelo cai ou é cortado, os yumbos o recolhem e usam para fazer tapeçarias e adornar roupas. Eles também coletam tralhas coloridas pela mata e usam como chapéus, brincos, colares e enfeites para casa. Misturam frutas, insetos e seiva para fazer tintas de tons berrantes, usadas na demarcação de território. Essa é uma raça que aprecia a arte genuína em todas as suas formas.

Quando deixam para trás suas florestas e passam a viver entre outros povos, os yumbos são vistos como criaturas exóticas. Chamam sempre muita atenção. Sua aparência intantil e inofensiva é livre de suspeitas, fator frequentemente usado como arma por indivíduos de má índole, que gostam de se aproveitar da boa vontade alheia. Mas, em geral, yumbos detestam a solidão, então mesmo os babacas procuram grupos nos quais possam se incluir – e por vezes se apegam a eles tanto quanto às antigas famílias. Mas que fique claro: yumbos são incapazes de desenvolver paixões libidinosas. Sexo para eles é tipo... eca! Preferem muito mais gastar tempo com festas e bichos fofinhos do que com trocação de saliva e esfrega-esfrega com gente pelada. Mesmo que vivam por mais de trezentos anos, essa é uma curiosidade que as fadas nunca desenvolvem – então nem encoste, esquisitão!

YUMBOS

TAMANHO: PEQUENO

ATRIBUTOS:

+1 EM AGILIDADE

+1 EM GINGA

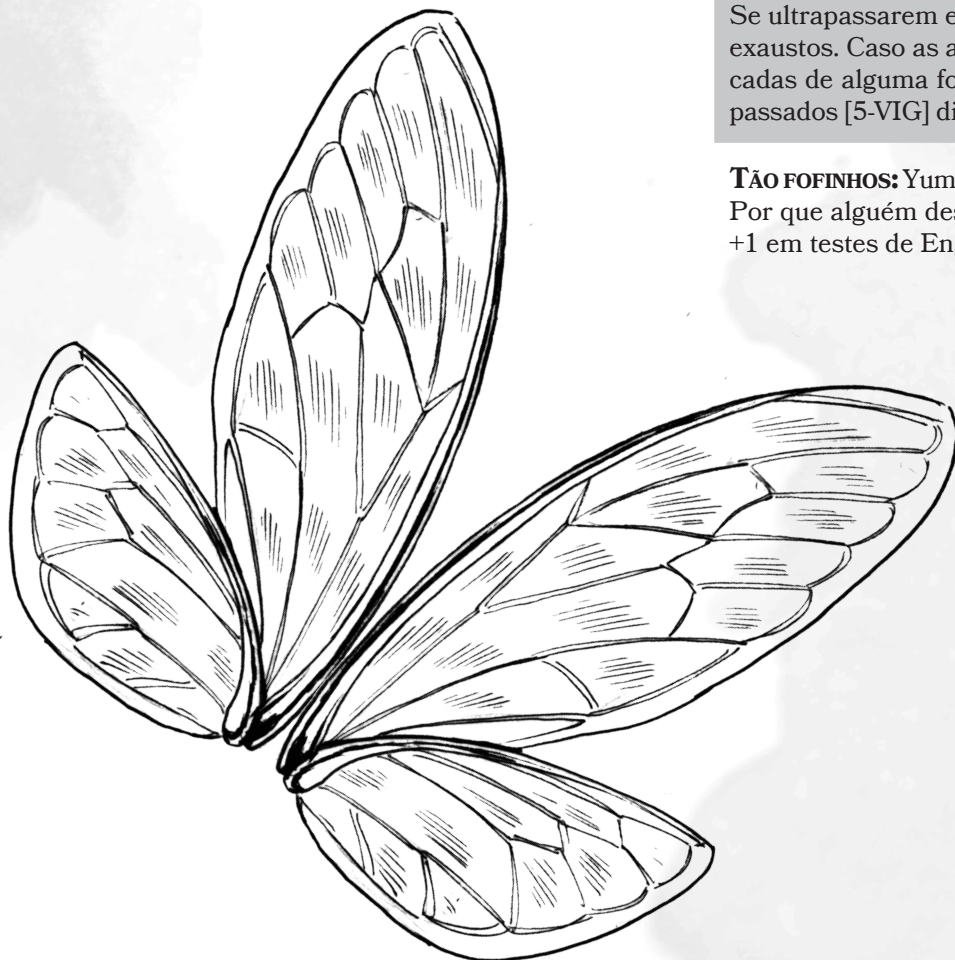
-1 EM FORÇA

TAMANHO PEQUENO: Recebem +1 em Esquiva, -1 em Luta e têm vantagem em testes de Furtividade. Criaturas de tamanho pequeno precisam segurar armas de uma mão com duas (a menos que sejam leves) e não podem brandir armas de ataque corpo a corpo de duas mãos.

SANGUE ARCO-ÍRIS: Yumbos têm a capacidade de mudar as cores de seus cabelos a bel prazer, bastando que se concentrem por alguns segundos. Eles também podem consumir 1 axé para trocar a cor de um objeto qualquer no qual encostem (cada categoria de tamanho acima de médio consome mais 1 axé, e a alteração dura até 6 horas).

VOADORES: Yumbos podem se deslocar voando. Ações de movimento são consumidas normalmente. Porém, por serem pequenos e franzinos e possuírem asas pouco resistentes, os yumbos só podem voar por [10+VIG] minutos antes de ficarem cansados. Se ultrapassarem esse limite em 5 minutos, ficam exaustos. Caso as asas de um yumbo sejam arrancadas de alguma forma, logo voltarão a crescer e, passados [5-VIG] dias, já estarão prontas para uso.

TÃO FOFINHOS: Yumbos são bonitinhos e inofensivos. Por que alguém desconfiaria deles? Eles recebem +1 em testes de Enganação e Persuasão.







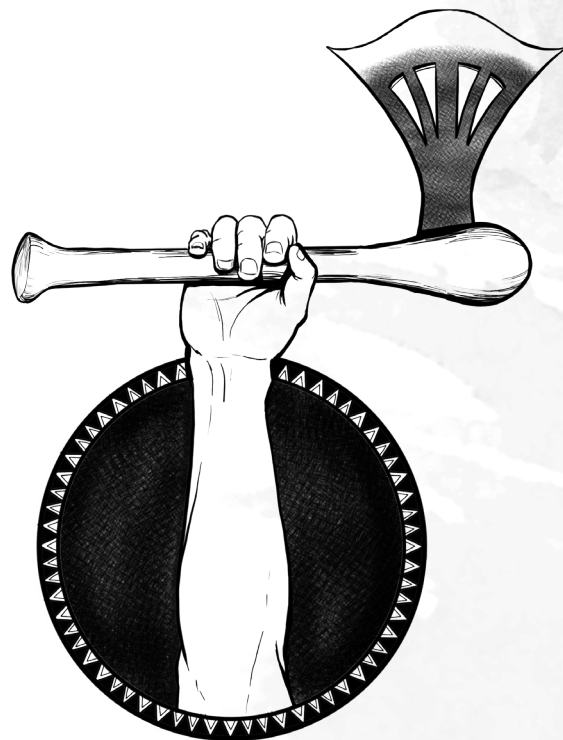
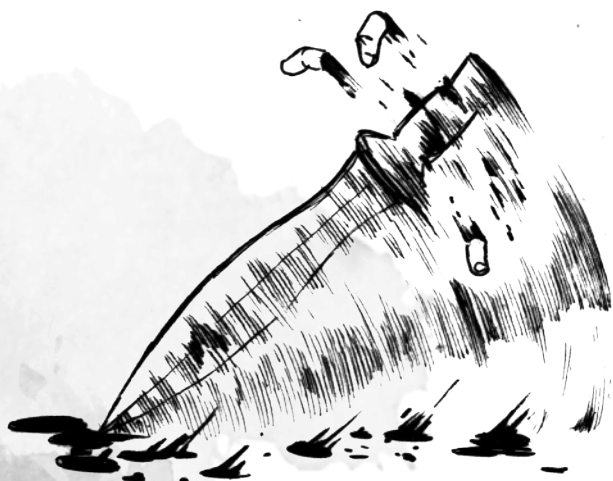
HABILIDADES ESPECIAIS

DESENVOLVENDO HABILIDADES

Para adquiri-las, é necessário possuir a quantidade exigida de pontos de habilidade e atender aos pré-requisitos de nível. Um personagem só pode desenvolver habilidades de nível igual ou inferior ao dele próprio. Um Protagonista inicia sua jornada com 3 pontos de habilidade. Os custos das habilidades variam de 1 a 3 pontos (o valor aparece logo antes do nome de cada uma, entre parênteses). Para obter um estágio mais avançado de uma habilidade especial, é obrigatório ter acesso ao estágio anterior. Não se pode adquirir Reflexo felino II sem antes possuir Reflexo felino, por exemplo.

Cada habilidade especial só pode ser desenvolvida uma única vez, a não ser que a descrição diga o contrário. Algumas habilidades são passivas, ou seja, não dependem de ativação. Outras, no entanto, consomem ações e/ou axé para serem utilizadas e, por consequência, não podem ser acionadas por personagens que estejam incapacitados ou sem energia mágica. Leia mais sobre os tipos de ações na página 38.

É recomendável que, por questões de coerência narrativa, o Griô exija justificativas para o desenvolvimento de certas habilidades, em especial aquelas que demandariam treinamento ou estudo específicos. Seria sensato exigir, por exemplo, que para adquirir a habilidade especial Linguista, o Protagonista tivesse que estudar e/ou conviver com falantes nativos a fim de aprender o idioma desejado.



» HABILIDADES DE COMBATE « • NÍVEL MOLEQUE •

(2) **AGORA É PESSOAL:** uma vez por combate, você ganha um bônus de +2 em uma jogada de dano contra um inimigo que já tenha lhe ferido durante o combate. Não se aplica a magias.

(2) **BICHO BRUTO:** quando estiver com menos da metade de seus PV máximos, você causa +1 de dano em seus ataques. Não se aplica a magias.

(2) **DURO DE MATAR:** só precisa de um teste bem-sucedido para estabilizar-se quando morrendo.

(2) **ESPECIALIZAÇÃO EM ARMA:** passa a causar +1 de dano em ataques com um determinado tipo de arma (lança, machado, foice, chicote, etc). A escolha não pode ser mudada.

(2) **MAESTRIA:** caso você esteja usando uma arma leve de combate corpo a corpo, suas jogadas de ataque não mais serão feitas com o atributo FOR, e sim com AGI. O atributo somado ao dano ainda é FOR.

(1) **PRO CHÃO:** você tem +1 em testes de manobras para derrubar inimigos.

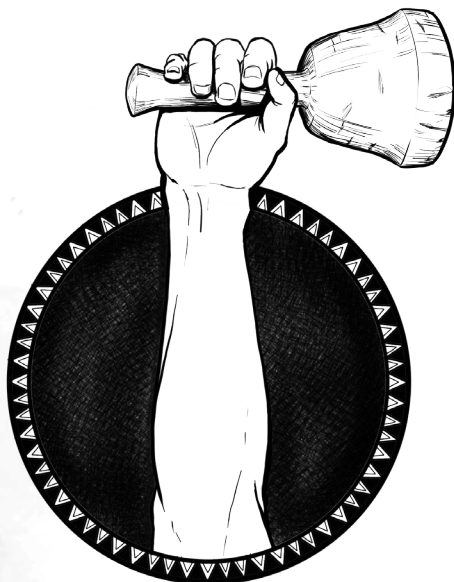
(1) TREINAMENTO EXÓTICO: você sabe usar uma arma exótica à sua escolha.

(1) USAR ARMADURA: torna-se capaz de trajar armaduras e escudos de peso médio. É preciso ter ao menos FOR 1.

(1) USAR ARMADURA II: torna-se capaz de trajar armaduras e escudos pesados. É preciso ter ao menos FOR 2.

(2) VIOLÊNCIA EM DOBRO: agora você causa +1 de dano em ataques com armas de duas mãos (somente corpo a corpo).

(2) VITALIDADE EXTRA: seus pontos de vida máximos aumentam em 2, e a cada nível evoluído, aumentem em mais 2. Ao desenvolver essa habilidade, níveis anteriores não são considerados.



» HABILIDADES UTILITÁRIAS « • NÍVEL MOLEQUE •

(2) AMOR DA BICHARADA: você possui um dom natural para lidar com bichos. Com exceção dos grandes predadores, animais comuns (beija-flores, lagartos, suricatos, esquilos...) sempre são amistosos em relação a você – eles se aproximam sem qualquer medo. Além disso, seus testes de Persuasão, Enganação e Intuição para lidar com bichos têm vantagem. Você também é capaz de domar animais selvagens, mas ainda leva tempo para domesticá-los.

(1) LINGUISTA: você conhece um idioma adicional à sua escolha – aquamarino, arbóreo, breu, fraturês, majin, orúnico ou savânico. Esta habilidade pode ser desenvolvida um número de vezes igual ao seu Intelecto.

(1) MUITA GANA: você é mais endinheirado que a maioria das pessoas, então tem 50% de gana a mais para gastar com equipamentos no começo do jogo. Fazer dinheiro também é uma habilidade, afinal. Muita gana só pode ser desenvolvida durante a criação do Protagonista.

(2) PERNA CURTA: você tem agora vantagem em testes de Intuição para detectar mentiras.

(1) SAINDO DA JAULA: uma vez por dia, pode refazer um teste de Potência ou Corrida no qual tenha falhado.



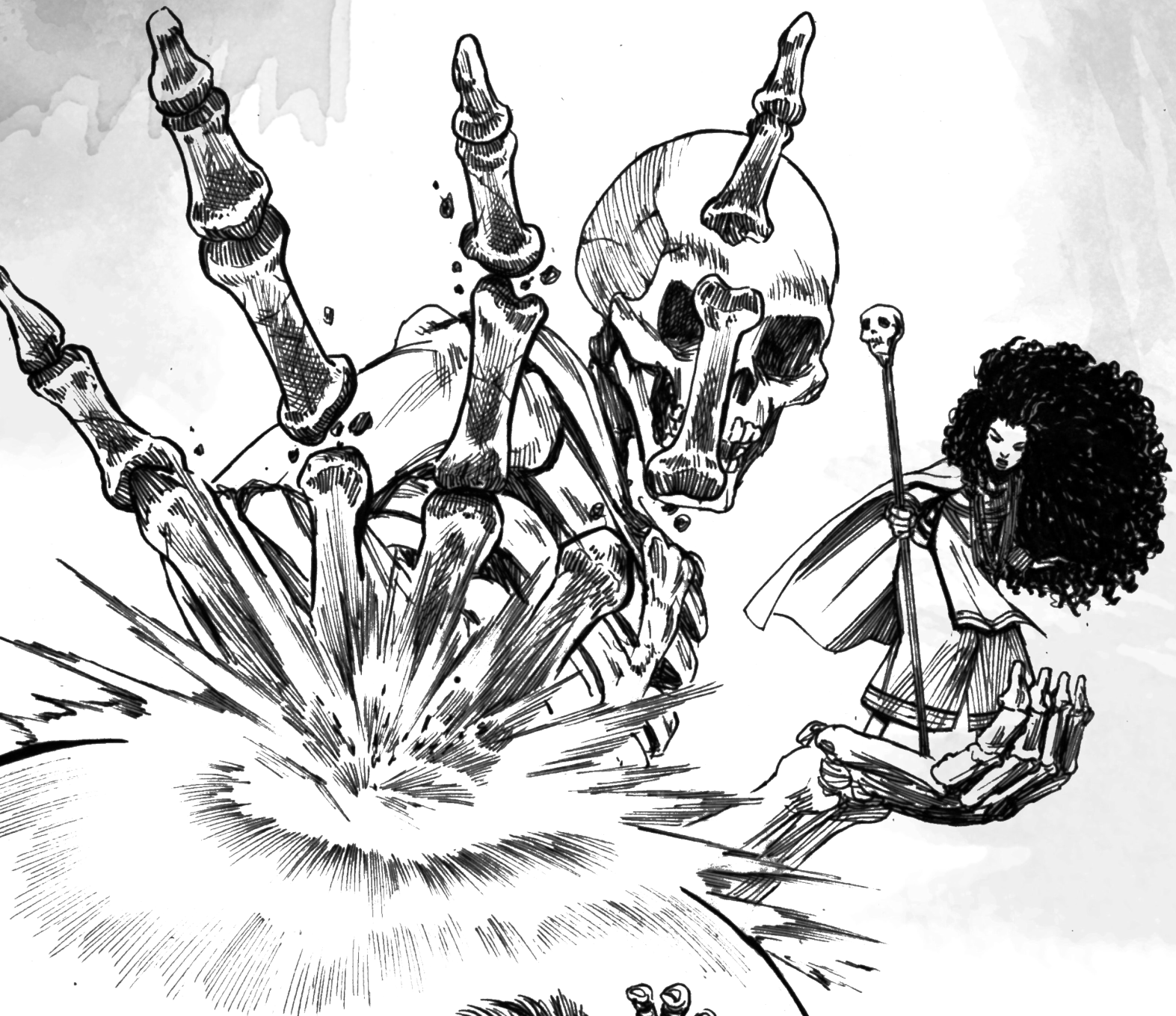
» HABILIDADES MÁGICAS « • NÍVEL MOLEQUE •

(2) CONJURAÇÃO: você aprende a conjurar magias. É necessário que o valor do seu atributo Ori seja maior que zero. Ao desenvolver esta habilidade, você aprende [INT+1] mandingas à sua escolha, além de ganhar acesso a todas as simpatias disponíveis. Você pode obter mais informações sobre Conjuração lendo o capítulo MANDINGAS, a partir da página 65.

(1) CONJURAÇÃO II: você aprende mais duas mandingas à sua escolha. O total de mandingas conhecidas é igual a [INT+3].

(1) ESTOQUE ESPIRITUAL: você recebe +2 axé máximos.

(1) MARCAS DO PODER: você tem escarificações, tatuagens, piercings ou outras marcações ritualísticas pelo corpo. Elas o ajudam a concentrar no ori (cabeça) o poder mágico que está espalhado por outros membros, além de serem uma forma de expressão adicional (assim como a música e a dança), o que facilita a conjuração. Você recebe +1 PM.



MANDINGAS

APRENDENDO NOVAS MANDINGAS

Para conjurar mandingas, é necessário antes desenvolver a habilidade especial *Conjuração*, que custa 2 pontos de habilidade e pode ser adquirida ainda no nível *Moleque*. O ato de desenvolvê-la já lhe permite escolher um total de $[INT+1]$ mandingas para aprender, além de dar acesso a todas as simpatias disponíveis (que são magias simples, de pouco poder). Depois disso, você precisará investir pontos de habilidade se quiser aprender novas magias – cada ponto adicional gasto em *Conjuração* permite que você aprenda outras 2 mandingas à sua escolha. Leia a descrição da habilidade na página 63.

CONJURANDO MANDINGAS

Um feiticeiro que conhece todas as mandingas do mundo, mas não tem poder para usá-las é um peso-morto! Cada mandinga possui uma determinada dificuldade de conjuração. Para ser capaz de lançar uma mandinga, o conjurador precisa conhecer as palavras e os movimentos necessários (o que depende do *Intelecto*), precisa recitar e se mover de forma adequada, com ritmo e harmonia (o que exige *Ginga*) e, ainda, ter a conexão e a sensibilidade inatas com a energia mística que permeia o universo (ou seja, o *Ori*). Ao somar esses três atributos, chega-se ao valor do poder mágico (PM) do conjurador, que representa a habilidade do feiticeiro para lançar mandingas.

$$\text{PODER MÁGICO (PM)} = [INT+GIN+ORI]$$

Para conjurar, o PM do feiticeiro precisa ser igual ou maior que a dificuldade da magia. É possível aumentar o poder mágico através de condões – itens que auxiliam na canalização das energias místicas (*EQUIPAMENTOS*) – ou marcações corporais (*HABILIDADES ESPECIAIS*). Por isso é tão comum ver conjuradores portando cajados, instrumentos musicais e outras bugigangas mágicas, além de carregarem na pele tatuagens, escarificações e pinturas ritualísticas.

Além do poder mágico, a conjuração requer *axé*, que é descontado a cada vez que se lança uma mandinga.

$$\text{AXÉ INICIAL} = [ORI \times 3]$$

Alguém que não tenha pontos de *axé* restantes não pode conjurar. A cada 12 horas, um Protagonista recupera $[1d6]$ *axé*.

Determinadas magias possuem pré-requisitos para serem lançadas. Algumas podem, por exemplo, demandar ingredientes materiais – como pó de diamante, sangue de fraturiano, olho de sapo, etc. Outras, porém, exigem que o conjurador toque o alvo para terem efeito (necessário um teste de *Luta* bem-sucedido caso o alvo seja uma criatura adversária). Para lançar uma mandinga, é obrigatório que o conjurador recite ou cante alguma palavra ou frase de poder. Também é ideal que ele movimente o corpo de forma ritmada, com o objetivo de concentrar adequadamente a essência mágica que emana de sua alma. Se o feiticeiro não puder falar, não poderá conjurar; e se não puder se mover ou entoar as palavras em alto e bom som, não somará o atributo *GIN* ao poder mágico.

Toda vez que o Protagonista conjurar uma mandinga, o Jogador deve interpretá-lo falando alguma palavra ou frase de efeito em voz alta. Caso goste da ideia, ele também pode definir uma frase específica para cada mandinga que conheça e então repeti-la toda vez que a magia for lançada. Por exemplo, quando conjurar *Bolabareda*, o Protagonista/Jogador pode dizer algo como “Através das minhas mãos, o inferno chega a ti! Incendeie!”, ou mesmo algo mais simples como “Queima, danado!”. As palavras são ditas com tanta maestria que tornam-se realidade, e é assim que funciona a magia em *Kalymba*. A lista de mandingas disponível neste livro contém apenas alguns exemplos das maravilhas que podem ser feitas por meio da fala. Essas são as manifestações mágicas mais comuns de se ver, mas muitas outras são possíveis. Toda palavra tem poder, e a diferença entre um feiticeiro e um cidadão comum é apenas o grau de domínio sobre a voz, a mente e os movimentos.

» CARACTERÍSTICAS DAS MANDINGAS «

• **AÇÃO:** A maioria das mandingas exigem apenas uma ação de combate para serem conjuradas, mas há exceções. Por isso, na lista de mandingas é sempre mostrada a ação necessária para conjurar cada uma delas.

• **CONSUMO:** Praticamente todas as mandingas têm um custo de axé, que pode variar de 1 (para mandingas simples) a 6 (para mandingas de grande poder). O valor é descontado a cada uso.

• **DURAÇÃO:** Mandingas podem ter uma duração pré-determinada. Ao término do prazo, o efeito se dissipa. O conjurador pode interromper o efeito da magia antes que ele expire, caso assim deseje. Algumas mandingas exigem que o conjurador permaneça concentrado nelas ao longo de toda sua duração – ou seja, enquanto as mantiver ativas, ele não poderá realizar outras ações que exijam esforço físico ou mental. Lembre-se: 1 turno equivale a aproximadamente 10 segundos, ou seja, 1 minuto equivale a 6 turnos.

• **EFEITO:** Como a mandinga se manifesta de fato. Os detalhes estéticos podem (e devem) ser descritos pelo Jogador.

• **DISSIPABILIDADE:** Conjuradores habilidosos são capazes de anular os efeitos de determinadas mandingas conjuradas por inimigos. É possível fazer isso através da habilidade especial Dissipar magia (HABILIDADES ESPECIAIS). Apenas as magias classificadas como dissipáveis são afetadas pela habilidade.

• **PRÉ-REQUISITOS:** Certas mandingas exigem ingredientes materiais ou determinadas condições para serem lançadas. Mandingas com pré-requisito de toque, por exemplo, exigem que o conjurador tenha contato físico com o alvo. Se o alvo não quiser ser tocado, o conjurador precisa fazer um teste de Luta contrário à Esquiva dele (como é feito normalmente em jogadas de ataque corpo a corpo).

• **SALVAGUARDA:** Algumas mandingas dão ao alvo a chance de fazer um teste de salvaguarda na tentativa de reduzir ou anular seu efeito. Caso a descrição da magia não deixe claro que o alvo pode resistir de alguma forma, o efeito é inevitável.

• **NEGAÇÃO DE ARMADURA:** Certas mandingas de ataque têm a capacidade de ignorar completamente a redução de dano (RD) concedida pelas armaduras, escudos e afins que os alvos estejam portando. A presença dessa característica é indicada pela sigla NA, que aparece na descrição de cada magia, bem ao lado do dano que ela causa.

» LISTA DE MANDINGAS «

ANDAR SOBRE A ÁGUA

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DURAÇÃO: 5 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Dá a um alvo a capacidade de andar sobre a superfície da água (ou de qualquer outro líquido). Andar sobre águas revoltas – como as de um rio agitado, por exemplo – exige um teste de Equilíbrio (CD definida pelo Griô).

BLINDAGEM NATURAL

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DURAÇÃO: 1,5 minuto (9 turnos) | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: A pele da criatura alvo se torna uma couraça ou carapaça rígida que concede a ela RD 2.

CONTROLAR SONO

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 8 horas | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Ao ser lançada contra uma criatura alvo que esteja dormindo, esta mandinga permite que o conjurador manipule os sonhos da vítima ao seu bel prazer. Tanto sonhos maravilhosos quanto pesadelos terríveis podem ser criados, e tudo acontecerá de forma muito vívida na mente do alvo. O conjurador também pode prolongar o sono da vítima por até 8 horas. Nesse período, ela só acordará caso sofra algum tipo de dano. Pesadelos causados por Controlar sono evitam que o alvo descanse adequadamente e recupere PV. Não é necessário estar próximo à criatura alvo para conjurar esta mandinga sobre ela, basta que ela esteja dormindo.

CUSPARADA CORROSIVA

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: O conjurador cospe dois jatos de ácido forte a uma distância de até 5 metros. Podem ser direcionados a alvos diferentes. Cada jato causa [1d6] de dano e diminui em 1 a RD da armadura da(s) vítima(s). Na tentativa de escapar do ataque, o(s) alvo(s) deve(m) realizar um teste de Esquiva (CD 14). Caso os dois jatos atinjam um mesmo alvo, a penalidade sobre a RD aumenta para 3.

DE MENTIRINHA

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 5 minutos (concentração) | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador cria uma ilusão perfeita de um objeto (que pode ser um item ou uma criatura) de tamanho enorme ou menor. O conjurador já precisa ter visto tal objeto ao menos uma vez na vida. O alcance da mandinga é de 42m, e o local em que o objeto surgirá deve estar no campo de visão do conjurador. O objeto é imaterial – só pode ser visto, não tocado. Não é possível usá-lo para realizar ataques, por exemplo. No entanto, o conjurador pode movê-lo como bem entender. É preciso que o conjurador permaneça concentrado para manter a mandinga ativa. Nesse período, não poderá realizar ações que demandem esforço físico ou mental.

ESPIRITUARMA

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 5 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador convoca uma arma (de combate corpo a corpo) flutuante e translúcida feita de pura energia espiritual. A forma da arma pode ser escolhida pelo usuário, mas não altera seu poder de ataque – [1d6+1] de dano psíquico (NA). Ela pode se movimentar ao redor de seu mestre dentro de um raio de 3m. A espirituarma ataca de forma independente do conjurador, mas ele pode indicar que inimigo sofrerá o ataque.

A arma não consome nenhum tipo de ação depois de ser convocada. O bônus da arma para atacar é de [2+ORI do conjurador]. A arma pode ser dissipada, mas não destruída.

ESTALAGMITE

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: Ao pisar no chão com toda força, o conjurador faz brotar do solo uma rocha pontiaguda que perfura o alvo, causando [3d6+2] de dano.

EU-ÁRVORE

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 30 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador assume a forma de uma árvore ou arbusto de até duas categorias de tamanho

maior ou menor que ele próprio. Roupas e equipamentos também são afetados. Enquanto estiver nesse estado, o corpo do conjurador é indistinguível de uma árvore comum, mas ainda pode enxergar e ouvir normalmente tudo o que acontece ao redor. O conjurador também pode manter a capacidade de fala, desde que a árvore tenha algum orifício que lhe sirva como boca. Ele pode voltar à forma original pelo custo de uma ação de movimento.

EU-BICHO

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 3

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 15 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador se transforma em um bicho de nível inferior ou igual ao dele (ver BESTIÁRIO), adquirindo todas as estatísticas da criatura (atributos, perícias, habilidades, pontos de vida, etc), mas mantendo o próprio Intelecto (INT), conhecimentos e capacidade de fala. Ao retornar à forma original, o conjurador volta a ter as mesmas estatísticas que possuía antes de se transformar, incluindo os PV. A transformação com Eu-bicho não se restringe aos animais presentes no BESTIÁRIO.

FORJAR MORTE

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 12 horas | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador adapta o próprio corpo para simular a morte. Ele para de respirar, o coração para de bater e várias transformações na aparência do falso cadáver podem acontecer, de acordo com a vontade dele – pele ressecada, carne putrefata, feridas abertas, etc. Nesse estado, o conjurador se torna indistinguível de um cadáver verdadeiro, embora ainda mantenha sua consciência, podendo ouvir e, caso os olhos ainda estejam abertos, também ver o que acontece ao redor. Ele pode voltar ao estado normal quando desejar, bastando gastar uma ação de movimento.

GELATCHIM

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 1 minuto (6 turnos)

DESCRIÇÃO: O conjurador espirra com vontade, soprando sobre o alvo um vento frio e sinistro, cobrindo-o com uma camada fina de gelo e neve. A criatura sofre [1d6] de dano e fica com a mobilidade limitada – perde o direito à ação de movimento de cada turno em que ficar congelado. A vítima tem direito a um teste de Fortitude (CD 14) para resistir ao efeito.

GOLPE ENCANTADO

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: O conjurador concentra energia mágica em uma arma que estiver portando para realizar um ataque ainda mais poderoso. No próximo ataque corpo a corpo realizado, será somado ao dano um bônus igual ao Ori do conjurador. O efeito é cumulativo, mas com um limite de 3 vezes.

IMUNIDADE DO MANGUSTO

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 1 hora | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Torna uma criatura alvo imune a qualquer tipo de veneno por 24 horas.

LEVITROÇO

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: Variável

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 1 minuto (6 turnos, concentração) | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Faz com que uma criatura ou objeto próximo (a uma distância máxima de 20 metros do conjurador) flutue lentamente na direção desejada (1 metro por segundo). O axé consumido para conjurar esta mandinga varia de acordo com o peso do alvo, vide a tabela a seguir. Não é possível usar Levitroço em uma criatura contra a vontade dela.

PESO	CONSUMO (AXÉ)
ATÉ 5KG	1
ENTRE 5 E 50KG	2
ENTRE 50 E 500KG	3



LIMPÁGUA

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: O conjurador transforma água suja ou salgada em água potável. Também anula venenos. Quantidade máxima de 10 litros.

LOURO DELATOR

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 48 horas | DISSIPÁVEL

O conjurador cria um papagaio imaterial que só ele pode ver e tocar. Enquanto a mandinga estiver ativa, o papagaio fica vigiando determinado item ou área à escolha do conjurador. Se alguma criatura não autorizada se aproximar demais (conceito definido por quem o convocou), o papagaio cagete começa a berrar loucamente, alertando todos ao redor. Em seguida, ele se prende à criatura invasora e a acompanha por 1 hora, ainda berrando. Depois disso, o papagaio desaparece.

Ao conjurar a mandinga, é necessário que o conjurador esteja próximo ao item ou à área afetados. Ele também deve definir com antecedência que criaturas podem se aproximar sem ativar o alarme.

PALMA CORTANTE

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: O conjurador bate palmas gerando um estrondo poderoso e liberando uma onda de ar cortante na direção de um alvo. Causando [4d6+2] de dano. O tal alvo tem direito a uma salvaguarda de Esquiva (CD 14) para desviar parcialmente, recebendo apenas metade do dano em caso de sucesso.

PASSO FANTASMA

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DURAÇÃO: 40 segundos (4 turnos)

DESCRIÇÃO: Ao dar uma palmada no próprio traseiro (é preciso ter uma das mãos livre), o conjurador se teleporta rapidamente para um lugar próximo (a até 20 metros de distância) e que ele esteja vendo. Ele desaparece e, num piscar de olhos, surge no local de destino. Dentro dos 3 turnos seguintes, o conjurador pode se teleportar de volta para o ponto de origem pelo custo de uma ação de movimento (não importa que já tenha se locomovido de outra maneira durante esse período).

PEDRA EM LAMA

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: Ao tocar uma rocha ou estrutura feita de pedra, o conjurador a transforma em lama. O volume afetado é equivalente a, no máximo, um cubo de 6 metros de lado. Se esta mandinga for utilizada contra uma criatura feita de pedra, o alvo sofre [8d6] de dano e fica atordoado por 3 turnos.

PRAGUEJAR

DIFICULDADE: 8 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 1 minuto (6 turnos) | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador lança uma das seguintes maldições sobre uma criatura alvo.

MALDIÇÃO

EFEITO

MAU-OLHADO

Enquanto a criatura alvo estiver no campo de visão do conjurador, todas os testes que ela realizar e que resultem em números iguais nos dados (2 e 2, 5 e 5, etc) são considerados falhas críticas.

URUCUBACA

Todo o dano sofrido pela criatura alvo durante o tempo em que a maldição estiver ativa é considerado dano agravado.

MÃO-FURADA

A cada turno, a criatura alvo tem (2/6)% de chance de deixar cair o(s) objeto(s) que tiver nas mãos.

PRESSÃO DO VENTO

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: Uma forte e repentina corrente de ar se choca contra o alvo (e contra o que estiver logo atrás dele), causando [1d6] de dano. Caso ele falhe em um teste de Potência (CD 12), será empurrado para longe e ficará caído. Criaturas de tamanho enorme ou maior não são afetadas, assim como criaturas e objetos muito pesados.

REFORÇO ELEMENTAL

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 1 minuto (6 turnos) | DISSIPÁVEL

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: Concede a uma arma qualquer um reforço de +[1d6] de dano elemental. O conjurador pode escolher um dos seguintes elementos: fogo, gelo ou raio. O elemento se manifesta na extremidade da arma.

REVELEMBRA

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 5 minutos | DISSIPÁVEL

PRÉ-REQUISITO: Um espelho ou outra superfície capaz de refletir imagens

DESCRIÇÃO: Surgem na superfície reflexiva as imagens de uma memória qualquer do conjurador, à escolha dele. Quanto mais recente e marcante ela for, mais nitidamente a imagem aparece. Os sons também são reproduzidos.

SINAL DO VAI

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: Com uma sequência de sinais feitos com uma mão, o conjurador aplica uma força invisível que repele o alvo na direção oposta, empurrando-o para até 10 metros mais longe. A criatura ou objeto atraído precisa ter tamanho médio ou menor, estar no campo de visão do conjurador e a uma distância máxima de 20 metros. Com Sinal do vai é possível, por exemplo, afastar um adversário que esteja tentando atacá-lo, ou até mesmo empurrá-lo de um penhasco em direção à morte. Se o alvo for uma criatura adversária ou um item que esteja em posse dela, a criatura tem direito a uma salvaguarda Potência (CD 12) para resistir ao puxão.

SINAL DO VEM

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: Com uma sequência de sinais feitos com uma mão, o conjurador aplica uma força invisível que atrai o alvo em sua direção, trazendo-o para até 10 metros mais perto. A criatura ou objeto atraído precisa ter tamanho médio ou menor, estar no campo de visão do conjurador e a uma distância máxima de 20 metros dele. Com Sinal do vem é possível, por

exemplo, recuperar uma arma que tenha sido jogada para longe ou impedir que um inimigo ferido escape. Se o alvo for uma criatura adversária ou um item que esteja em posse dela, a criatura tem direito a uma salvaguarda Potência (CD 12) para resistir ao puxão.

TABEFE DA CURA

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: Ao dar um pescotapa na criatura alvo, o conjurador a cura em [1d6+3] PV.

TOQUE COCEGUENTO

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 30 segundos (3 turnos) | DISSIPÁVEL

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: Ao tocar a criatura alvo, o conjurador a obriga a realizar uma salvaguarda de Fortitude (CD 12). Em caso de falha, a criatura terá uma crise de riso, como se alguém estivesse lhe fazendo cócegas. Enquanto o efeito durar, todos os testes que ela realizar serão feitos com desvantagem, e ela terá (3/6)% de chance de não conseguir conjurar mandingas.

TOQUE DA FADIGA

DIFICULDADE: 6 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: A criatura alvo deve ter sucesso em uma salvaguarda de Fortitude (CD 12), ou ficará cansada. Se já estiver cansada, ficará exausta. Se já estiver exausta, desmaiará e terá que fazer os devidos testes de morte.

VISÃO DO XERETA

DIFICULDADE: 7 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DURAÇÃO: 5 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: O conjurador se torna capaz de enxergar através de estruturas e substâncias opacas (muros de pedra, névoa, água turva e assim por diante), exceto se forem particularmente densas ou feitas de materiais com propriedades mágicas. Em condições normais, é possível ver através de portas, pessoas, paredes, roupas, vegetação, etc. O alcance de Visão do xereta é de 30 metros.

CONJURANDO SIMPATIAS

Em comparação às mandingas, as simpatias são truques mágicos de menor poder e de aprendizado mais fácil. Não exigem grande domínio das palavras e podem ser conjuradas por qualquer feiticeiro. Quem tem a habilidade especial Conjuração conhece todas as simpatias da lista. Pessoas comuns que se empenharem bastante também podem aprender a lançar algumas. Quem tem a habilidade Aspirante a feiticeiro tem acesso a [INT+3] simpatias. Todas as simpatias têm dificuldade 5, então ainda é necessário ter poder mágico para conjurá-las. É recomendável que o Griô invente no decorrer do jogo outras simpatias além das que são apresentadas aqui (de preferência, com a ajuda dos demais Jogadores).

» LISTA DE SIMPATIAS «

ABRE-FECHA

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: Abre ou fecha uma porta, janela, baú, bolsa, etc. O objeto precisa estar até 20m de distância do conjurador e não pode pesar mais de 200kg. Esta simpatia não afeta objetos trancados ou bloqueados, mas pode trancar aqueles que fecha.

ACALMAR MENTE

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: Acalma os ânimos de um alvo que esteja sob o efeito de emoções fortes como raiva, medo, ansiedade, etc. Esta simpatia não faz com que alvos hostis se tornem amigáveis, apenas os leva a ter pensamentos mais racionais, evitando que ajam impulsivamente. Caso o alvo esteja abalado ou apavorado, a condição adversa que o afeta é anulada.

ANDAR NAS PAREDES

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DURAÇÃO: 5 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Concede a uma criatura alvo a capacidade de escalar superfícies verticais e afins, contando com a mesma aderência que insetos ou lagartixas teriam.

CONSERTAR OBJETO

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: Conserta um objeto mundano como um jarro, uma cadeira, uma espada, etc. Não afeta artefatos mágicos.

DETECTAR MAGIA

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: O conjurador é capaz de sentir a presença, a quantidade, a localização e a intensidade de auras mágicas emanadas por criaturas ou objetos encantados em um raio de 10 metros ao redor de si. A intensidade de uma aura pode ser fraca, moderada, poderosa ou avassaladora, conforme a quantidade de energia mágica presente no portador.

DETECTAR VENENO

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DESCRIÇÃO: O conjurador sente a presença de veneno, caso haja algum, em líquidos, alimentos, plantas ou criaturas.

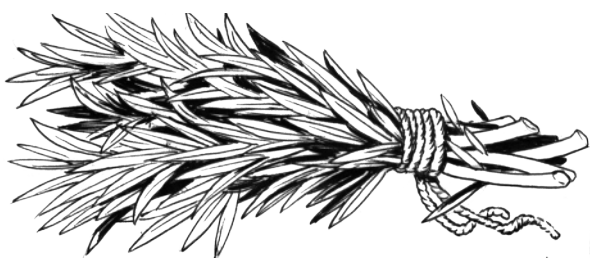
ENFRAQUECER MADEIRA

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

PRÉ-REQUISITO: Toque

DESCRIÇÃO: Ao tocar em uma estrutura de madeira não mágica, o conjurador a apodrece por dentro, tornando-a mais frágil. Portas antes resistentes podem ser quebradas com um mero empurrão; armaduras de madeira deixam de fornecer qualquer proteção, e armas se partem no primeiro ataque. Não é possível enfraquecer grandes estruturas de uma só vez. Uma coisa é apodrecer uma árvore e uma porta comuns; outra coisa é apodrecer um baobá de dois mil anos e os portões de uma cidade. Um gasto maior de axé pode ser empregado para abranger áreas maiores, de acordo com o julgamento do Griô.



ESTICAR MEMBRO

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: O conjurador pode esticar um de seus membros em até 5m, tornando-se capaz de, por exemplo, alcançar objetos distantes, ou realizar ataques corpo a corpo nem tão corpo a corpo assim.

IGNIÇÃO

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DESCRIÇÃO: O estalar de dedos do conjurador libera faíscas capazes de dar início à combustão de materiais inflamáveis. Útil para acender tochas, fogueiras e, ocasionalmente, alguns explosivos.

ORBE DE LUZ

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 2 horas | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Cria um orbe flutuante que emana luz equivalente a uma tocha. O orbe pode se mover conforme a vontade do conjurador, mas é incapaz de se afastar mais de 10 metros dele.

QUEDA SUAVE

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 1

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de movimento

DURAÇÃO: 10 minutos | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Diminui a velocidade de queda de um alvo de tamanho grande ou menor, evitando que ele receba dano no impacto com o solo. Não é voar, é cair com estilo.

RESPIRAÇÃO ANFÍBIA

DIFICULDADE: 5 | CONSUMO: 2

AÇÃO NECESSÁRIA: Ação de combate

DURAÇÃO: 3 horas | DISSIPÁVEL

DESCRIÇÃO: Faz com que até duas criaturas alvos desenvolvam brânquias no pescoço ou em outra parte do corpo, permitindo que respirem normalmente debaixo d'água.



EQUIPAMENTOS

DINHEIRO EM AIYÊ

Embora em regiões remotas o escambo ainda seja o método mais popular de fazer negócios, nos locais em que o comércio é mais intenso, o uso de moedas se tornou comum. As ganas, que consistem em pequenas manilhas de metal, são a moeda mais disseminada e aceita em Aiyê, porém os búzios e o sal também são muito comuns. As ganas comuns são feitas de bronze, mas há versões de prata e de ouro. Estas últimas são mais raras e usadas quase exclusivamente por nobres e mercadores ricos, que trabalham com grandes quantias de dinheiro.

Na realidade, o valor e o tipo de cada moeda varia de acordo com a região. Muitos reinos têm suas moedas próprias, e em alguns lugares se usa esquisitices como vidro de vulcão, noz-de cola, cintilaço, ossos entalhados e outras várias. Mas, para fins de jogo, consideraremos apenas as mais comuns, e com os seguintes valores:

0,5 KG DE SAL = 10 BÚZIOS
10 BÚZIOS = 1 GANA DE BRONZE (G)
10 GANAS DE BRONZE = 1 GANA DE PRATA
10 GANAS DE PRATA = 1 GANA DE OURO

Quando um item é muito baratinho, como um ovo de galinha ou um punhado de farinha, as pessoas costumam usar búzios ou fazer permuta. Comerciantes que aceitam sal têm sempre uma balança ou um recipiente de bambu de tamanho padrão para medir a quantidade negociada. Neste capítulo, os preços dos equipamentos serão medidos apenas em ganas comuns, de bronze. Os valores das tabelas só precisam ser levados ao pé da letra durante a compra de equipamentos na etapa de criação das fichas dos Protagonistas. Depois disso, o Griô está livre para fazer variações nos preços conforme as nuances econômicas e culturais do cenário.

ARMAS

• **ARMAS COMUNS:** São armas que qualquer um que tenha um mínimo de treinamento em combate é capaz de manusear. Todos os Protagonistas sabem utilizar armas comuns.

• **ARMAS EXÓTICAS:** São armas que requerem treinamento específico para serem usadas por serem muito esquisitas e/ou difíceis de dominar. Para manusear uma arma exótica, é necessário possuir a habilidade especial Treinamento exótico.

• **ATAQUE CORPO A CORPO:** Armas que podem atingir apenas alvos adjacentes, como espadas e lanças. Algumas delas, porém, podem ser arremessadas, como a azagaia. Armas arremessáveis estão marcadas na tabela com um asterisco (*). Ataques corpo a corpo são realizados com a perícia Luta.

• **ATAQUE A DISTÂNCIA:** Armas que podem atingir alvos a uma distância considerável, geralmente disparando projéteis, como arcos e fundas. Ataques a distância são realizados com a perícia Tiro.

• **UMA MÃO:** Armas que podem ser utilizadas com uma só mão, permitindo o uso de escudo ou de uma segunda arma (possível somente através da habilidade especial Ambidestro). Criaturas de tamanho pequeno, no entanto, ainda precisam usar as duas mãos para brandi-las, a menos que possuam a característica leve (L).

• **DUAS MÃOS:** Armas que exigem duas mãos para serem manuseadas. Considera-se que todas as armas de ataque a distância, exceto a funda e a faca de arremesso, são de duas mãos. Criaturas de tamanho pequeno não podem utilizar armas corpo a corpo desse tipo, a menos que possuam a habilidade especial Armamento pesado. Também não podem portar arcos longos, bestas pesadas, bestas de repetição e balistas móveis.

• **DANO:** O estrago potencial que pode ser causado por cada arma.

• **ALCANCE:** O quão longe pode ir o projétil disparado ou a arma arremessada. Armas de ataque a distância têm alcances variados, enquanto armas corpo a corpo arremessáveis têm um alcance padrão de 10 metros. É possível atacar alvos que estejam a uma distância de até o dobro do alcance da arma, mas a jogada de ataque é feita com desvantagem.

• **PREÇO:** A indicação do custo médio de cada arma, o que também representa a dificuldade para obtê-la. O preço inclui os acessórios essenciais para o uso das armas, como aljava para os arcos e bainha para as espadas. Eventuais mudanças de valores ficam a critério do Griô.

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO (COMUNS)

ARMA	TIPO	DANO	PREÇO (G)
ADAGA	UMA MÃO (L)	1D6+1	20
AZAGALA*	UMA MÃO (L)	1D6+2	40
BORDÃO	DUAS MÃOS	1D6	1
CIMITARRA	UMA MÃO	1D6+3	70
DIÁLOGO	DUAS MÃOS	2D6	50
ESPADA CORTAL	UMA MÃO	1D6+4	90
ESPADA RETA	DUAS MÃOS	2D6+1	65
EXTIRPE	DUAS MÃOS	2D6+3	130
FACALAU*	UMA MÃO (L)	1D6+1	25
FACÃO DE COMBATE	UMA MÃO (L)	1D6+2	50
FOICE	UMA MÃO (L)	1D6+1	25
GLAIVE	DUAS MÃOS	1D6+4	75
KHOPESH	UMA MÃO	1D6+4	95
LAMINAGULHA	UMA MÃO (L)	1D6+3	80
LANÇA	DUAS MÃOS	2D6+1	55
LANÇA RÚSTICA	DUAS MÃOS	1D6+1	2
MACHADINHA*	UMA MÃO (L)	1D6+1	25
MACHADO DE GUERRA	DUAS MÃOS	2D6+3	135
MANGUAL	UMA MÃO	1D6+1	10
MARTELO DE GUERRA	UMA MÃO	1D6+2	40
PORRETE	UMA MÃO (L)	1D6-1	1
RASGABUCHO	UMA MÃO	1D6+2	45
RUNGU	UMA MÃO (L)	1D6	10
SHOTEL	UMA MÃO (L)	1D6+3	85
SOQUEIRA	UMA MÃO (L)	1D6+1	20
TACAPE	DUAS MÃOS	1D6+2	30

ARMAS DE COMBATE CORPO A CORPO (EXÓTICAS)

ARMA	TIPO	DANO	PREÇO (G)
CHICOTE	UMA MÃO (L)	1D6	10
CORRENTE	DUAS MÃOS	1D6+2	40
ESPADALUA	DUAS MÃOS	2D6+4	135
FURA-TODOS*	UMA MÃO (L)	1D6+4	100
GADANHA	DUAS MÃOS	2D6+2	65
GARRA	UMA MÃO (L)	1D6+2	60
GLAIVE DUPLA	DUAS MÃOS	2D6+4	120
GUILHOTINA	DUAS MÃOS	3D6+3	155
MANGUAL PESADO	UMA MÃO	2D6+2	175
MARRETA DE GUERRA	DUAS MÃOS	2D6+5	140
MONTANTITÁ	DUAS MÃOS	3D6+5	240
POLIDENTE	DUAS MÃOS	1D6+3	80

ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA (COMUNS)			
ARMA	ALCANCE	DANO	PREÇO (G)
ARCO CURTO	24 M	2D6	40
ARCO LONGO	40 M	2D6+1	60
BESTA LEVE	30 M	2D6+2	90
CABAÇA EXPLOSIVA	20 M	4D6	25
CABAÇA INCENDIÁRIA	20 M	2D6	25
FUNDA	18 M	1D6+1	2

ARMAS DE COMBATE A DISTÂNCIA (EXÓTICAS)			
ARMA	ALCANCE	DANO	PREÇO (G)
BALISTA MÓVEL	80 M	3D6+6	350
BESTA DE REPETIÇÃO	40 M	1D6+4	300
BESTA PESADA	50 M	2D6+4	125
FACA DE ARREMESSO	12 M	1D6+1	10

MUNIÇÕES	
MUNIÇÃO	PREÇO (G)
FLECHA COMUM (x10)	1
FLECHA INCENDIÁRIA (x5)	2
VIROTE COMUM (x10)	2
VIROTE DE BALISTA MÓVEL (x1)	5

» DESCRIÇÃO DAS ARMAS «

ADAGA: Uma lâmina pequena e sinuosa. É uma arma discreta, ideal para ataques contra alvos desprevenidos.

ARCO CURTO: Arco muito usado por caçadores. É menos potente, porém mais fácil de carregar nas andanças pela mata fechada e não exige tanta força muscular por parte do arqueiro.

ARCO LONGO: Arco de batalha, ideal para atingir inimigos a grandes distâncias. O comprimento desse arco é equivalente à altura de um ser humano adulto, então não pode ser manuseado por criaturas de tamanho pequeno ou menor.

AZAGAIA: Uma arma prática e extremamente popular. É similar a uma lança, mas a ponta é mais comprida e o cabo é bem menor. Pode ser arremessada.

BALISTA MÓVEL: Uma versão enorme da besta pesada. Dispara virotes do tamanho de braços humanos, capazes de abrir rombos em portas e empalar inimigos com um só tiro. É uma arma temível, mas de difícil manuseio por conta de seu peso e tempo de recarga. Manusear uma balista móvel exige ao menos FOR 2, e recarregá-la consome uma ação de combate. Seus disparos ignoram até 5 de RD da armadura/escudo do alvo. O atributo somado no dano da balista móvel é AGI ao invés de FOR.

BESTA DE REPETIÇÃO: Uma engenhoca reinventada recentemente na Universidade de Mendan. Essa besta possui um mecanismo capaz recarregar virotes de forma prática e veloz, bastando movimentar uma alavanca situada na parte traseira da caixa na qual a munição reserva fica armazenada. Com a besta de repetição é possível realizar dois ataques a distância com a mesma ação de combate. O compartimento de munição tem espaço para até 10 virotes, mas

quando a arma descarrega é preciso repor os virotes manualmente, o que demanda uma ação de combate. O atributo somado no dano da besta de repetição é AGI ao invés de FOR.

BESTA LEVE: Simplificando, é um pequeno arco montado horizontalmente sobre uma haste de madeira. A corda fica tensionada, já com o virote preparado, e um gatilho aciona o disparo. Mais potente e versátil que o arco comum, porém também mais cara. O atributo somado no dano da besta leve é AGI ao invés de FOR.

BESTA PESADA: Maior e mais potente que a besta leve, com uma coronha mais robusta e um arco mais comprido, de metal. Conta com uma manivela para possibilitar a recarga. Seus disparos ignoram 2 da RD da armadura/escudo do alvo. Recarregar uma besta pesada demanda mais tempo, o que consome uma ação de movimento. O atributo somado no dano da besta pesada é AGI ao invés de FOR.

BORDÃO: Um bastão comprido feito de madeira. É uma arma simples e de baixa letalidade, mais usada para treino do que para combate real.

CABAÇA EXPLOSIVA: Uma pequena cabaça que contém um líquido que reage violentamente quando em contato com o ar. É uma fruta rara e perigosa. Cresce em uma espécie de arbusto com flores azuladas e cheiro de pum. A explosão destrói a planta, mas espalha as sementes. Não tente comê-la! O atributo somado no dano da cabaça explosiva é AGI ao invés de FOR.

CABAÇA INCENDIÁRIA: Uma pequena cabaça cujo conteúdo foi substituído por um líquido inflamável. Após o pavio ser aceso, demora apenas alguns segundos para que a combustão se inicie e a cabaça exploda em chamas. Quando é arremessada, incendeia tudo num raio de 2m a partir do local atingido. Inimigos que estejam em chamas recebem 3 de dano por turno, a menos que dediquem uma ação de combate para apagar o fogo.

CHICOTE: Uma corda entrançada presa a um cabo, geralmente usada para castigar escravos e animais, mas também em combate por alguns poucos guerreiros treinados. Pela facilidade de se enroscar nas armas e membros dos inimigos, o chicote concede +2 em manobras para desarmar e derrubar. Jogadas de Luta com chicote podem ser feitos com o atributo AGI em vez de FOR.

CIMITARRA: Uma espada com lâmina curva e mais larga na extremidade. Uma arma de corte muito usada por povos do deserto. Os ricos de lá costumam empunhar exemplares incrustados de joias e repletos de detalhes dourados. Alguns até colecionam.

CORRENTE: Uma corrente de aço com uma lâmina afiada de peso perfeitamente balanceado na ponta. São

necessárias milhares de horas de treino para aprender a manipular essa arma de forma eficiente. Utiliza-se as mãos, o cotovelo e até mesmo o pescoço para controlar a velocidade e o ângulo de giro. Brandir uma dessas exige muita destreza e sagacidade – é preciso ter ao menos 3 pontos no atributo AGI para fazê-lo. A corrente pode efetuar ataques duplos (a habilidade especial Ambidestro é aplicável a ela), e os testes de Luta são feitos com AGI em vez de FOR. Ela também concede um bônus de +2 em manobras de desarmar.

DIÁLOGO: Uma espécie de bastão grosso de madeira coberto de espinhos. É uma arma pesada, brutal e muito pouco elegante – mas funciona que é uma beleza! Não existe conflito que uma boa dose de diálogo não possa resolver.

ESPADA CORTAL: Uma espada de cabo curto e lâmina comprida e larga. É mais pesada que a média, porém mortalmente cortal quando nas mãos certas. É usada pela nobreza, simboliza poder.

ESPADA RETA: Como o próprio nome diz, é uma espada de lâmina reta e bastante longa. É uma arma leve e popular em muitas regiões por sua praticidade.

ESPADALUA: Uma espada grande que, em vez de ter uma ponta afiada, possui uma bifurcação em formato de “C” na ponta, usada para aparar os golpes inimigos. Graças a isso, ela parece uma mistura esquisita de espada e machado deformado. A espadalua concede bônus de +1 em manobras para desarmar.

EXTIRPE: Uma espada para cortar, mas não perfurar. A extremidade é curva em vez de pontiaguda, e as duas pontas na borda dela são perfeitas para rasgar a carne dos adversários.

FACA DE ARREMESSO: Usada por guerreiros treinados que querem esfaquear os adversários sem sujar as mãos. Em ataques corpo a corpo, só causa metade do dano.

FACALAU: Uma faca em formato de “L” cuja lâmina lembra o bico de um calau. Feita para penetrar e rasgar a carne quando é puxada. Nas mãos de guerreiros habilidosos, também pode ser arremessada.

FACÃO DE COMBATE: A lâmina começa fina, mas vai ficando mais larga até chegar na ponta. É usada tanto em exploração, para desbravar matas densas, quanto em combate.

FOICE: Uma lâmina em formato de gancho, muito usada na agricultura, mas afiada o suficiente para matar.

FUNDA: Uma atiradeira simples que consiste em uma correia de couro dobrada na qual se coloca pequenos objetos que se queira arremessar, geralmente pedras. Um teco bem dado pode machucar pra valer.

FURA-TODOS: Uma das armas mais bizarras que circulam por aí. É um cabo com várias lâminas semelhantes às de foices, mas é arremessável. Guerreiros não treinados no uso de armas exóticas têm grandes chances de acabar perdendo um olho ao manusear uma dessas. Quando arremessada, a fura-todos gera um sucesso crítico em qualquer jogada de ataque que resulte em dois números iguais nos [2d6] (como 3 e 3, 4 e 4...), exceto 1 e 1 (que continua sendo uma falha crítica).

GADANHA: Uma espécie de foice, mas com um cabo longo e uma lâmina grande e curva na extremidade, posicionada num ângulo perpendicular. Garante menos perdas durante as colheitas e mais perdas para as tropas inimigas durante o combate. A gadanha concede um bônus de +1 em testes de Intimidação. Ela também aplica sangramento em ataques que resultem em sucessos críticos.

GARRA: Uma carapaça de madeira que fica presa ao antebraço e tem duas lâminas afiadas acopladas ao punho. A garra concede ao usuário +1 RD e é invulnerável à manobra desarmar.

GLAIVE: Uma arma que consiste em uma haste comprida com uma lâmina de um só gume na ponta, usada para cortar e estocar.

GLAIVE DUPLA: Como uma glaive, mas há uma lâmina em ambas as extremidades do cabo. Por exigir muita destreza do usuário, que precisará fazer movimentos rápidos e certos com as duas pontas da haste, essa é uma arma de difícil manuseio, porém incrivelmente mortal se bem utilizada.

GUILHOTINA: Era uma espada utilizada em execuções, criada especialmente para decapitar prisioneiros, mas também ganhou uso em combate. Ela possui um formato estranho: é larga, de um só gume, e sua ponta é curva como uma foice. Ao matar um oponente com a guilhotina, os aliados do defunto que testemunharem a execução precisarão fazer um teste de Vontade (CD 14) para não ficarem abalados até o fim do combate. Cortem-lhes a cabeças!

KHOPESH: Uma mistura eficiente de espada e foice, a khopesh cumpre bem o seu propósito – desarmar o inimigo para então fazê-lo em pedacinhos. Comum entre os terugas, kulvitas e afins. A khopesh concede um bônus de +1 em manobras para desarmar o oponente.

LAMINAGULHA: Sabre fino e pontiagudo ideal para realizar estocadas rápidas e precisas contra os órgãos vitais da vítima.

LANÇA: Por conta de sua versatilidade e fácil manuseio, a lança talvez seja a arma mais popular de todas as eras. Ela consiste em uma longa haste de madeira com uma ponta metálica perfurante. Pode ser usada com uma só mão – nesse caso, aplica [1d6+1] de dano em vez de [2d6+1].

LANÇA RÚSTICA: A versão mais primitiva da lança. É uma haste de madeira com a ponta afiada, geralmente entalhada com uma faca. É uma arma improvisada, útil para a caça e pesca.

MACHADINHA: Uma ferramenta comum, usada para cortar madeira e partir alguns crânios. Pode ser arremessada.

MACHADO DE GUERRA: Um machado de lâmina dupla feito especialmente para o uso em batalhas, ao contrário da machadinha. É uma arma bruta, capaz de decepar membros com facilidade.

MANGUAL: Uma haste ligada por cordinhas a duas ou três pedras. Embora seja uma arma simples, os golpes giratórios com as pedras podem esfarelar a mandíbula de qualquer um, e as cordas também podem ser enroscadas na arma do inimigo para desarmá-lo. O mangual concede +1 em manobras de desarmar.

MANGUAL PESADO: Uma haste de madeira ligada por uma corrente a uma esfera pesada de metal cheia de espinhos. Uma arma avassaladora. Ataques bem-sucedidos com o mangual pesado diminuem em 1 a RD da armadura ou escudo inimigos. Sucessos críticos ignoram toda a RD.

MARRETA DE GUERRA: Uma marreta pesada e com haste longa. Cada golpe tem potencial para transformar os ossos dos inimigos em pó. Sucessos críticos nas jogadas de ataque deixam o alvo atordoado por 1 turno.

MARTELO DE GUERRA: Um martelo de peso moderado – leve o bastante para ser usado com uma mão e pesado o bastante para espalhar uns miolos.

MONTANTITÃ: Uma espadona do tamanho de um humano adulto. Usada principalmente por caçadores de monstros, frequentemente obrigados a encarar bestas colossais contra as quais as armas menores não fariam nem cócegas. Manobras de desarmar feitas com a montantitã, se bem-sucedidas, podem quebrar a arma do adversário. Ataques que resultem em sucessos críticos ignoram RD de armaduras e escudos, derrubam o oponente (se ele for de tamanho enorme ou menor) e também o deixam sob a condição abalado. Além disso, quem estiver portando uma montantitã conta com um bônus de +1 em testes de Intimidação. Para que um personagem de tamanho médio seja capaz de brandir essa belezinha, ele precisará desenvolver a habilidade especial Armamento pesado. Personagens pequenos não podem manusear montantitãs.

POLIDENTE: Haste de metal que termina em três, quatro ou cinco pontas afiadas, ótima para estocadas rápidas que perfuram os pontos vitais do inimigo. O polidente exige muita prática para tornar-se funcional, mas é capaz de fazer bom estrago em mãos bem treinadas.

PORRETE: Um pedaço de pau qualquer. Pode ser o pé de uma cadeira quebrada, um galho grosso ou algum outro cacareco improvisado que sirva para descer o sarrafo no oponente.

RASGABUCHO: O rasgabucho é uma espada fina, reta, leve e bem afiada. A lâmina tem cerca de 40 centímetros de comprimento e o cabo não possui guarda-mão.

RUNGU: Um bastão de madeira com um nódulo na ponta. É considerado uma variante de tacape e é tão popular quanto seu primo.

SHOTEL: Um tipo de sabre com lâmina estreita, curva e de aparência ameaçadora,

SOQUEIRA: Reforço de metal para dar socos mais potentes. Às vezes munido de espinhos.

TACAPE: Uma arma primitiva, grosseira, bárbara, maravilhosa. Consiste em um bastão de madeira com uma pedra lascada amarrada à ponta.

ARMADURAS E ESCUDOS

• **PESO:** Armaduras e escudos têm pesos diferentes, variando de acordo com os materiais dos quais são feitos e a proteção oferecida. Todos os personagens podem usar armaduras e escudos de peso leve. Para trajar os de peso médio e pesado, no entanto, são necessárias as habilidades especiais Usar armadura e Usar armadura II, respectivamente.

• **RD:** É a redução de dano, ou seja, o quanto do dano recebido a armadura ou escudo absorve. Um personagem com RD 5, se for atingido por um golpe que causa 7 de dano, sofrerá apenas 2. Alguns tipos de dano (decorrentes de magias, principalmente) podem ignorar a RD. Nesses casos, o dano estará sinalizado com (NA), que significa negação de armadura.

• **PA:** A penalidade de armadura. É o quanto o peso da armadura ou escudo prejudica a mobilidade do usuário. A PA é aplicada ao atributo AGI. Um personagem com Agilidade 3 e PA 2 passa a ter somente 1 de Agilidade enquanto estiver trajando a armadura.

• **PREÇO:** A indicação do custo médio de cada armadura, o que também representa a dificuldade para obtê-la. Eventuais mudanças de valores ficam a critério do Gm.

ARMADURAS				
ARMADURA	PESO	RD	PA	PREÇO (G)
PROTETORES DE COURO	LEVE	1	0	30
FARDAGEM DE PELES	MÉDIO	3	0	60
PLACAS DE MADEIRA	MÉDIO	3	-1	20
BATA ACOLCHOADA	MÉDIO	4	-1	80
COTA DE MALHA	MÉDIO	5	-2	240
PLACAS DE METAL	PESADO	7	-2	320
ESCUDOS				
ESCUDO	PESO	RD	PA	PREÇO (G)
ESCUDO LONGO DE COURO	LEVE	1	0	20
ESCUDO DE COURO REFORÇADO	MÉDIO	3	0	60
ESCUDO DE MADEIRA	MÉDIO	3	-1	30
ESCUDO DE MADEIRA REFORÇADO	PESADO	5	-2	160
ESCUDO DE METAL	PESADO	7	-2	280

» DESCRIÇÃO DAS ARMADURAS «

BATA ACOLCHOADA: Um roupão grosso de tecido colorido ou fibra vegetal reforçado com placas de madeira e acolchoado com algodão de mafumeira. Inclui um capacete de bronze revestido com pano e adornado com penas de avestruz. cobre o corpo dos joelhos para cima e oferece ótima proteção em comparação ao prejuízo na mobilidade, porém esquenta demais.

COTA DE MALHA: Uma veste longa feita por milhares de anéis metálicos interligados que formam uma malha muito resistente e flexível. cobre boa parte do corpo, inclusive a maior parte da cabeça, deixando apenas os membros inferiores e o rosto desprotegidos. Essa aguenta o tranco.

FARDAGEM DE PELES: Um traje segmentado feito de várias camadas de pele de animal. Protege os ombros, o pescoço e parte dos braços e das pernas. Também conta com um cinturão para cobrir o abdome. Oferece uma defesa satisfatória e não prejudica a mobilidade de forma significativa.

PLACAS DE MADEIRA: Uma armadura rústica que consiste em um conjunto de pequenas tábuas de madeira amarradas umas às outras e presas ao corpo. Pode cobrir o tórax, parte dos braços, das pernas e até da cabeça. É desconfortável, porém não mais desconfortável que uma flecha cravada na carne.

PLACAS DE METAL: A armadura mais bem trabalhada que há. É forte e pesada, geralmente feita sob medida, composta por várias placas ou escamas de metal que cobrem as principais áreas do corpo. Vem com um elmo para proteger a cabeça. É uma armadura cara, mas sua imponência e confiabilidade a tornam favorita entre os reis e generais. Para garantir a qualidade, vale a pena procurar um ferreiro experiente.

PROTETORES DE COURO: Ombreiras, braçadeiras, caneleiras e, às vezes, um elmo – tudo feito de couro animal. cobre apenas uma porção do corpo, então fornece pouca proteção, mas não prejudica a locomoção ou a fluidez dos movimentos.

» DESCRIÇÃO DOS ESCUDOS «

ESCUDO LONGO DE COURO: Também chamado de guni, isihlangu, ikhaka ou escudo banut, ele é comprido e de formato elíptico ou semelhante. É leve e de fácil confecção, geralmente feito de couro de cabra ou vaca. Esse é o escudo mais popular entre as pequenas tribos

de Aiyê, mas também é comum entre os exércitos de grandes impérios. Versões de tamanho reduzido são usadas em rituais religiosos de dança e esportes.

ESCUDO DE COURO REFORÇADO: Feito com algumas camadas de couro resistente (muitas vezes de crocodilo ou rinoceronte) e um reforço de madeira leve por trás. É mais confiável que a versão comum do escudo de couro, porém exige uma quantidade equivalente de material extra.

ESCUDO DE MADEIRA: Um escudo redondo feito de madeira maciça. Simples, mas eficiente.

ESCUDO DE MADEIRA REFORÇADO: Bem mais robusto que um escudo de madeira básico. Esse aqui conta com uma estrutura de metal para fortificá-lo. É mais pesado, porém a eficácia é garantida.

ESCUDO DE METAL: Embora seu peso elevado dificulte o manuseio, esse escudo é capaz de bloquear ataques poderosos. Pode ter diferentes formatos, porém o mais comum é o redondo. Esse é um escudo que nunca te deixará na mão.

CONDÕES

Condões são objetos consagrados e imbuídos de auras mágicas especiais que auxiliam os conjuradores no momento de lançarem suas mandingas. Eles concedem bônus no poder mágico (PM), o que permite conjurar feitiços mais potentes. Os condões devem ser feitos de materiais especiais que facilitem o fluxo de axé pelo corpo, permitindo que ele se concentre todo no ori. Condões improvisados não são de fato itens mágicos, porém ainda colaboram para deixar os usuários mais confiantes e centrados, o que basta para aumentar seu poder (em pelo menos um tiquinho). Já os condões de maior qualidade, além de serem fabricados por especialistas usando os melhores materiais, devem passar por rituais mágicos e ser apresentados ao povo.

Lembre-se que a magia vem da palavra, e as pessoas e os itens mais conhecidos e comentados tendem a ser os mais poderosos também. Por isso condões excelentes são encontrados apenas em cidades sagradas, mosteiros famosos e templos frequentados por muita gente; e os condões obras-primas, ainda mais raros, usados somente por feiticeiros notáveis, aqueles de quem todo mundo já ouviu falar. Muitos condões desse tipo pertenceram a orixás ou mundanas de orixás, e por isso são tão populares entre o povo, tornando-se alvos de lendas e boatos de todo tipo.

CONDÕES			
ITENS	QUALIDADE	BÔNUS	PREÇO (G)
CAJADO	IMPROVISADA	+1	VARIÁVEL ¹
ERUEXIM	NORMAL	+2	100
INSTRUMENTO MUSICAL	BOA	+3	500
MÁSCARA	EXCELENTE	+4	1.000
OFÁ	OBRA-PRIMA	+5	3.00

1 – Cajado (2 G), eruexim (5 G), instrumento musical (40 G), máscara (5 G), ofá (5 G).



Cajados, ofás, eruexins, máscaras e instrumentos musicais são os condões mais comuns. Outros tipos de itens também são válidos, desde que sejam maneiros e tenham a aprovação do Griô. Para que o condão seja funcional, é preciso que o usuário esteja tocando-o com ao menos uma das mãos no momento em que conjurar a mandinga. O bônus concedido não é cumulativo – caso o conjurador esteja portando mais de um condão, é a aura do mais poderoso que prevalece.

Além de comprados, os condões também podem ser fabricados manualmente pelos Protagonistas, mas o Griô deve exigir os ingredientes e os rituais necessários para isso – a dificuldade varia de acordo com a qualidade do artefato. Condões de qualidade extraordinária podem ter propriedades mágicas adicionais, mas só é possível obtê-los de maneiras igualmente extraordinárias. É comum que esses itens possuam nomes próprios.

» DESCRIÇÃO DOS CONDÕES «

CAJADO: Pode ser simplesmente uma haste rústica de madeira, um galho longo entalhado para parecer reto. Alguns conjuradores o adornam com penas, ossos e afins. Os cajados mais refinados, no entanto, podem ser feitos de metais especiais como o orúnio e o afro, cobertos de ouro e incrustados de pedras preciosas, tornando-se símbolos dignos da realeza. Se usados como armas de duas mãos, os cajados causam [1d6] de dano.

ERUEXIM: Uma pequena haste de madeira com um rabo de cavalo na extremidade. É um apetrecho muito utilizado em cerimônias religiosas. Os mais bem ornamentados podem ter entalhes sofisticados no cabo, revestimento metálico e, na ponta, pelos de criaturas mágicas.

INSTRUMENTO MUSICAL: Há muitos tipos – o djembê (tambor), o hungu (berimbau), a kalimba (lamelofone), o corá (harpa-alaúde), o xequerê (chocalho), o kabosy (viola retangular), o fulannu (flauta) e vários outros. O instrumento mais belo e melodioso é também o mais caro, e aquele preparado para ser condão geralmente é feito de madeira de árvore encantada, couro de animal mágico, além de outros materiais exóticos.

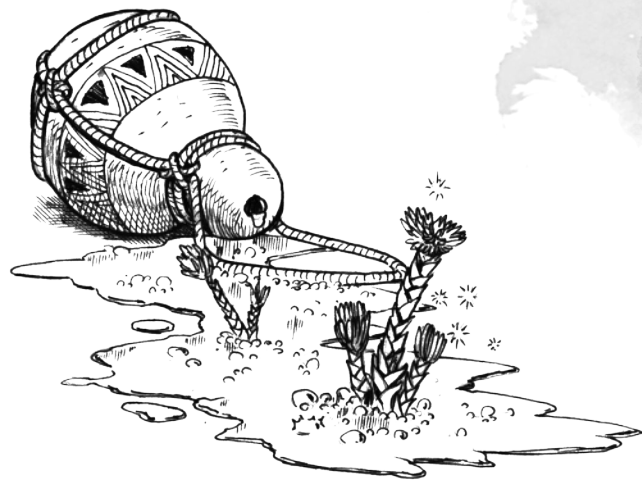
MÁSCARA: Quase sempre feita de madeira, com feições caricatas, engraçadas ou mesmo assustadoras. Imita os rostos dos espíritos e dos guardiões. Utilizada principalmente em cerimônias religiosas, é um artefato coberto de misticismo e que pode permitir a conexão com os ancestrais. As máscaras mais elaboradas podem custar fortunas, e as mais conhecidas pertenceram a deuses-reis e ngangas de grande sabedoria.

OFÁ: Símbolo sagrado em forma de arco e flecha, segurado apenas com uma mão. Representa a destreza na caça e a maestria na guerra. As versões mais singelas são de madeira, enquanto as mais valiosas são feitas de orúnio, platina e tanzanita.



ITENS ALQUÍMICOS

• **FABRICAÇÃO:** Itens alquímicos podem ser comprados já prontos, ou fabricados artesanalmente através de testes com a perícia de ofício Alquimia. Na tabela constam o valor dos ingredientes necessários e a classe de dificuldade do teste para fabricar cada item. Os ingredientes também podem ser obtidos de maneiras alternativas, a depender do Griô. Se o teste de Alquimia falhar, todos os ingredientes são perdidos. Ainda é preciso pagar pelos recipientes (como cabaças, frascos ou jarras) para armazenar as misturas produzidas.



ITENS ALQUÍMICOS			
ITEM	PREÇO (G)	FABRICAÇÃO (CUSTO/DIFIC.)	
ELIXIR DE CURA	50	25	CD 14
FRASCO DE ANTÍDOTO	30	20	CD 12
FRASCO DE VENENO	20	15	CD 11
LAXANTE VIOLENTO	10	5	CD 10
LODO DE PERIOPTALMO	35	20	CD 14
POÇÃO DO AMOR	170	90	CD 17
POÇÃO OLHO-DE-GATO	15	10	CD 12
POÇÃO PESO-PENA	20	10	CD 13

» DESCRIÇÃO DOS ITENS ALQUÍMICOS «

ELIXIR DE CURA: Quem consumi-lo tem as feridas curadas e a vitalidade restaurada – anula o efeito limitador do dano agravado e regenera [3d6] PV instantaneamente. Entretanto, é preciso moderação, pois ingerir muitos elixires em um só dia pode causar overdose mágica. O limite é de 2 elixires para criaturas de tamanho médio e 1 para criaturas de tamanho pequeno a cada 24 horas. Ao ultrapassar o consumo máximo indicado, é necessário ter sucesso em uma salvaguarda de Fortitude (CD 12). Em caso de falha, o infeliz cai convulsionando e precisa fazer os testes de morte para não bater a caçuleta. A classe de dificuldade do teste aumenta em 2 a cada novo elixir ingerido.

FRASCO DE ANTÍDOTO: Anula o efeito de venenos, incluindo o dano agravado, e deixa o usuário imune a toxinas não mágicas por 1 hora.

FRASCO DE VENENO: Se inteiramente consumido, é capaz de matar uma criatura de tamanho médio ou menor, caso ela falhe em uma salvaguarda de Fortitude (CD 14).

Se o teste for bem-sucedido, a criatura sofre “apenas” [8d6] de dano agravado. Golpes com armas cortantes e perfurantes que estejam banhadas em veneno (como flechas, lanças, espadas e afins) causam +2 de dano agravado por turno. Limite de 5 usos por frasco.

LAXANTE VIOLENTO: Você certamente sabe para que isso serve. A salvaguarda é de Fortitude (CD 12).

LODO DE PERIOPTALMO: Deixa o usuário sob o efeito da simpatia Respiração anfíbia. Tem 6 horas de duração.

POÇÃO DO AMOR: Quantidade suficiente para uma dose. Quem a ingere fica perdidamente apaixonado pela primeira criatura que vir em sua frente. Salvaguarda de Vontade (CD 14) evita o efeito. Duração de [1d6] meses.

POÇÃO OLHO-DE-GATO: Concede a quem tomá-la a capacidade de enxergar no escuro. O efeito em criaturas que já possuem tal capacidade é a cegueira temporária. O efeito tem 6 horas de duração.

POÇÃO PESO-PENA: Quem usá-la fica sob o efeito da simpatia Queda suave. Duração de 1 hora.

ITENS E SERVIÇOS VARIADOS



TRANQUEIRAS	
ITEM	PREÇO (G)
ALGEMAS	5
ALJAVA	2
AMPULHETA	10
AMULETO SAGRADO	2
ARPÉU ¹	5
BALANÇA DE MERCADOR	10
BAÚ GRANDE	5
BAÚ PEQUENO	2
BOLSA	2
CABAÇA GRANDE	2
CABAÇA PEQUENA	1
CARNE SALGADA (1 REFEIÇÃO)	1
COBERTOR	2
CORDA (20M)	5
CORRENTE (1M)	10
EQUIPAMENTO DE LADROAGEM ²	45
ERVAS CURATIVAS ³ (1 USO)	3
ESCADA DE CORDA (3M)	5
ESPELHO DE MÃO	25
FRASCO DE TINTA	3
ÍDOLO DE MADEIRA	10
INCENSO (1 USO)	4
INSTRUMENTO MUSICAL ⁴	40
JARRA DE CERÂMICA	3
LIVRO	50
MANTO	2
MAPA REGIONAL	30
MAPA MUNDIAL	145
MARTELO ⁵	10
MÁSCARA DE MADEIRA	5
ODRE	2
ÓLEO (1 USO)	2
PÁ ⁶	15
PANELA DE CERÂMICA	3

TRANQUEIRAS	
ITEM	PREÇO (G)
PAPIRO (1 FOLHA)	3
PICARETA ⁷	25
REDE	10
RELÓGIO DE SOL	10
ROUPAS COMUNS	15
ROUPAS DE NOBRE	100
SACO DE DORMIR	10
SACOLA DE PANO GRANDE	2
SACOLA DE PANO PEQUENA	1
SAL (1KG)	2
TENDA (PARA 2 PESSOAS)	15
TOCHA	1
TRALHAS DE PRIMEIROS SOCORROS ⁸	15

1 – Se usado como arma, causa [1d6] de dano. Arma de combate corpo a corpo (comum, duas mãos).

2 – Uma pasta de couro contendo algumas gazuas, tesouras, alicates e outras pequenas ferramentas usadas para arrombar fechaduras. Seu uso concede vantagem em testes de Ladroagem.

3 – Faz com que o usuário recupere +3 PV durante o descanso longo. Efeito não cumulativo.

4 – Exemplos: djembê (tambor), hungu (berimbau), kalimba (lamelofone), corá (harpa-alaúde), xequerê (chocalho), kabosy (guitarra), fulannu (flauta), etc.

5 – Se usado como arma, causa [1d6] de dano. Arma de combate corpo a corpo (comum, uma mão).

6 – Se usada como arma, causa [1d6+1] de dano. Arma de combate corpo a corpo (comum, duas mãos).

7 – Se usada como arma, causa [1d6+2] de dano. Arma de combate corpo a corpo (comum, duas mãos).

8 – Bolsa contendo bandagens e talas. Permite estabilizar um companheiro desmaiado mesmo sem realizar um teste de Medicina. Também aumenta a regeneração natural de PV (bônus de +1 por descanso longo, não cumulativo). 10 usos.

SERVIÇOS	
SERVIÇO	PREÇO (G)
HOSPEDAGEM SIMPLES (1 DIA)	3
HOSPEDAGEM LUXUOSA (1 DIA)	10
REFEIÇÃO SIMPLES	2
REFEIÇÃO LUXUOSA	5
SERVO LEIGO (POR DIA)	3
SERVO DOUTO (POR DIA)	10
MENSAGEIRO (A CADA 10 KM)	1
TRANSPORTE TERRESTRE (A CADA 10 KM)	2
TRANSPORTE MARÍTIMO (A CADA 10 KM)	3
TRANSPORTE AÉREO (A CADA 10 KM)	5

ANIMAIS		
ANIMAL	TAMANHO	PREÇO (G)
AVESTRUZ DE GUERRA	GRANDE	180
BODE DE BATALHA	MÉDIO	180
BOI	GRANDE	15
CABRA	PEQUENO	10
CÃO DE GUARDA	PEQUENO	20
CAMELO	GRANDE	40
CAVALO	GRANDE	35
CAVALO DE GUERRA	GRANDE	125
GALINHA	DIMINUTO	2
JUMENTO	MÉDIO	15
PORCO	PEQUENO	5
VACA LEITEIRA	GRANDE	40
ZEBRA REAL	GRANDE	400

BEBIDAS ALCOÓLICAS	
BEBIDA	PREÇO (G)
CERVEJA DE BANANA (3 DOSES)	1
AGUARDENTE DE MILHO (2 DOSES)	1
CACHAÇA DE CAJU (1 DOSE)	1
VINHO DE PALMEIRA (1 DOSE)	3

VEÍCULOS	
EQUIPAMENTO	PREÇO (G)
CARROÇA	150
CARRUAGEM	500
BIGA	200
CANOA	100
GALÉ	1.500
NAVIO DE GUERRA	6.000

EQUIPAMENTOS PARA ANIMAIS	
EQUIPAMENTO	PREÇO (G)
ARREIO ¹	20
FERRADURA	1
COLEIRA	2

1 – Conjunto que contém tudo o que é preciso para utilizar uma montaria (sela, estribo, rédeas, etc).

ARMADURAS PARA ANIMAIS		
ARMADURA	Rd	PREÇO (G)
ARMADURA DE COURO PARA MONTARIA	1	20% DO VALOR DO ANIMAL
ARMADURA DE COURO REFORÇADO PARA MONTARIA	3	50% DO VALOR DO ANIMAL
ARMADURA DE METAL PARA MONTARIA	5	100% DO VALOR DO ANIMAL



BESTIÁRIO

SOBRE O BESTIÁRIO

O BESTIÁRIO nada mais é que uma grande lista de criaturas que podem ser encontradas em um jogo de Kalymba. Aqui serão apresentadas as descrições de cada monstro juntamente com suas respectivas estatísticas de combate, ou seja, seus pontos de vida, resistências, habilidades, ataques, etc. O ideal é que os Jogadores evitem ler o BESTIÁRIO, e o Griô seja o único a consultá-lo. A surpresa e a sensação de descobrimento são importantes para a experiência de jogo, então é melhor que os Jogadores nem sempre saibam que tipo de desafio os Protagonistas estão enfrentando. Então, no caso de eles já terem esses conhecimentos prévios sobre as criaturas aqui descritas, sintam-se livres para modificá-las de acordo com a necessidade e até criar outras novas. Kalymba é um cenário em constante expansão e aprimoramento, e você faz parte disso também.

» CATEGORIAS DE CRIATURAS «

As criaturas do BESTIÁRIO estão separadas em sete categorias. Confira a seguir.

- **ABERRAÇÕES:** Seres anormais, bizarros e que surgem através de processos que contrariam a natureza. Não são criações dos orixás, mas frutos de eventualidades, mutações, doenças, maldições ou rituais estranhos.
- **BICHOS:** Animais comuns, bestas irracionais e não mágicas. Têm alma, mas lhes falta o intelecto. Há milhões e milhões de espécies diferentes, e elas compõem a maior parte da vida em Aiyê.
- **ESPÍRITOS:** Seres imateriais feitos de puro axé, entidades que pertencem ao Outro Mundo. Podem ser almas de mortais que ficaram presas ao plano físico ou manifestações de criaturas advindas do Orun.
- **FETICHES:** Construtos, objetos animados, estruturas criadas por meios artificiais e desprovidas de alma ou personalidade. Seres que não são e que não têm vida em si mesmos, geralmente controlados por um mestre.
- **FRATURIANOS:** Demônios do Caos Exterior que vivem apenas para destruir e conquistar. Alimentam-se da energia das coisas, o axé que percorre o universo, e no processo corrompem toda a natureza.
- **GENTE:** As raças cujos indivíduos são considerados pessoas pelo senso comum, capazes de pensar, falar e se organizar em sociedade. Essa categoria também inclui profissões genéricas para Coadjuvantes e que podem ser adaptadas para qualquer raça jogável.
- **MONSTRENGOS:** Monstros atrozes, bestas mágicas, criaturas devoradoras de gente. Seres de anatomia medonha e que podem ser inteligentes ou não. Perigos que espreitam em cada canto de Aiyê.

» CARACTERÍSTICAS DE CRIATURAS «

• **NÍVEL:** Um criatura são mais poderosas do que outras, isso é fato. O nível define o quão poderosa a criatura é em combate em relação a um grupo de três Protagonistas. Essa escala não é precisa, já que o perigo que um monstro oferece varia de acordo com as habilidades e a sorte dos Protagonistas, além das condições sob as quais eles se enfrentam. Mas, de forma geral, considera-se que uma criatura de nível Valente 2 (sendo 2 o grau) é um desafio moderado para um grupo de nível Valente 2; uma de nível Veterano 4 é um desafio moderado para um grupo de nível Veterano 4, e assim por diante. Entende-se “desafio moderado” como um desafio que exige do grupo uma dose significativa de recursos (PV, axé, itens, habilidades, etc), mas oferece baixo risco de morte.

Lembre-se que um grupo de nível Moleque 3 com recursos exauridos é consideravelmente mais fraco que um grupo de mesmo nível com recursos abundantes, então quanto mais combates consecutivos, maior se torna a dificuldade e o risco de alguém bater as botas. Nesse ponto, a medição por nível já perde boa parte de sua utilidade, porque as variáveis são muitas e o balanceamento foi para o caramba. Em todo caso, a experiência e o bom senso do Griô têm um peso maior do que as categorias de nível, e ele pode modificar as estatísticas das criaturas para que se encaixem em situações de maior ou menor periculosidade. Criaturas que estejam três ou mais graus acima do nível dos Protagonistas já são consideradas desafios difíceis de superar.

Alguns monstros funcionam melhor quando em equipe, e outros são absolutamente patéticos se estiverem sozinhos. Por isso, esses inimigos devem estar em grupo se quiserem oferecer algum perigo aos Protagonistas. No caso de inimigos muito fraquinhos ou que andem sempre em bando, haverá uma indicação

de quantos são necessários para formar um desafio à altura dos heróis. O número estará logo depois do grau, separado por barra (/). Uma criatura nível Moleque 1/3, por exemplo, precisa estar em trio para ser páreo contra um grupo de Protagonistas de nível Moleque 1, e uma dupla de criaturas de nível Herói 3/2 é desafio para um grupo de Protagonistas de nível Herói 3.

Se quiser juntar criaturas de diferentes níveis, vai na fé. Calcular os níveis de desafios mistos daria trabalho de mais para precisão de menos, então é melhor apostar na sua própria intuição. Apenas tenha em mente que inimigos em grande número, de forma geral, significam combates mais demorados, pouco dinâmicos e com maiores chances de dar M. Normalmente é melhor errar a quantidade/dificuldade para menos do que para mais.

Nos níveis mais altos (Herói e Lenda) existem criaturas que não podem ser derrotadas através da pancadaria direta – seres colossais capazes de dizimar exércitos num tapa, aberrações com as quais até os orixás têm dificuldade de lidar. Nesses casos, as lutas contra os monstros devem envolver um planejamento especial e talvez toda uma jornada de várias sessões para tornar a vitória minimamente possível. Serão necessários equipamentos tunados, reforços, armadilhas e o que mais puder ser usado contra eles. De forma semelhante, em batalhas contra “chefões” de níveis mais baixos, é interessante que os combates sejam mais árduos do que em batalhas comuns, e nesses casos algumas artimanhas são cabíveis. O Griô pode colocar um bando de capangas, terreno desvantajoso, limite de tempo, clima difícil, etc. Todos esses elementos influenciam na complexidade do desafio. Todo combate deve ser emocionante, mas os grandes confrontos devem ser excepcionais. Mesmo que algum Protagonista vá pro Orun, isso acontecerá de forma memorável.

- **TAMANHO:** A categoria de tamanho à qual a criatura pertence (CATEGORIAS DE TAMANHO).

- **PV:** Os pontos de vida da criatura. Assim como acontece com os personagens dos Jogadores, se uma criatura sofrer um ataque que cause dano equivalente à metade de seus pontos de vida máximos, ela fica atordoada por 1 turno. Só que, ao contrário dos Protagonistas, quando uma criatura Coadjuvante chega a zero PV, ela morre automaticamente. Como sempre, exceções podem ser abertas pelo Griô.

- **DP:** A defesa passiva da criatura. É a dificuldade de acertá-la com ataques corpo a corpo e ataques a distância. Para ter sucesso, o ataque deve superar o valor da DP. Por exemplo, se a DP é 12, é necessário que a jogada resulte em 13 ou mais, senão o ataque falha e a criatura não recebe dano.

- **RD:** A redução de dano, caso haja alguma. A proteção pode ser natural (como no caso de criaturas que têm couro muito grosso, placas resistentes pelo corpo ou qualquer coisa assim) ou concedida por armaduras.

- **PM:** O poder mágico da criatura, mostrado somente se ela souber conjurar mandingas.

- **AXÉ:** O axé da criatura, gasto na conjuração de mandingas e na ativação de certas habilidades.

- **IMUNIDADES E RESISTÊNCIAS:** Proteção contra certas manobras de combate, condições adversas ou tipos de dano. Se a criatura é imune, não é afetada. Se é resistente, tem vantagem nos testes para resistir à manobra/condição ou, no caso de dano, recebe apenas metade.

- **FRAQUEZAS:** Vulnerabilidade a certas manobras de combate, condições ou tipos de dano. Tem desvantagem nos testes para resistir e recebe o dobro de dano.

- **IDIOMAS:** As línguas mais comumente faladas por esse determinado tipo de criatura. Esta é apenas uma sugestão, não uma regra.

- **ATRIBUTOS:** Os atributos que devem ser somados às perícias quando testes forem necessários.

- **PERÍCIAS:** Se uma criatura não possuir determinada perícia em sua lista, o valor é zero, e só o atributo é considerado nos testes. Se tiver, o valor é igual ao bônus concedido de acordo com o nível. Nível Moleque equivale a +3, nível Valente equivale a +4, nível Veterano equivale a +5 e assim vai.

- **HABILIDADES:** As habilidades especiais (passivas e ativas) que a criatura possui e as mandingas que ela é capaz de conjurar. Também estão inclusos aqui os ataques que a criatura pode realizar.



ABATWÁ

• GENTE •

O povo formiga. Vive em colônias subterrâneas bem organizadas nas quais todos os indivíduos trabalham incansavelmente pelo bem comum e o sustento da rainha. Um abatwá tem quatro braços, duas pernas, um par de mandíbulas potentes de formiga e um bocado de força nas juntas, mesmo eles sendo todos pequenininhos, com exceção da própria rainha. Enquanto sozinhos, abatwás são um tanto tapados, mas juntos podem realizar grandes maravilhas. Só o que falta mesmo é a personalidade. Todos na colônia devem ser iguais em aparência e atitude. Abatwás reconhecem uns aos outros pelo cheiro, então não precisam de roupas bonitas nem colares nem chapéus para serem identificados. Os depravados que se destacam demais, querendo ser diferentes, acabam expulsos e têm que se virar sozinhos no mundo hostil. Entre os abatwás, não há lugar para eles fracos.

» SOLDADO ABATWÁ «

Um abatwá comum é forte, destemido e muito burro. Tem quatro braços, duas pernas, dois olhos e um par de antenas. Para se tornar soldado, que é a função responsável por defender a colônia e lutar no frente de batalha, o abatwá passa por um treinamento (bem fajuto, por sinal) que o ensina o básico sobre o manuseio da azagaia, do arco ou de alguma outra arma que estiver disponível. Sozinho, um soldado oferece pouco perigo, mas uma horda deles pode derrubar qualquer inimigo.

— ESTATÍSTICAS DE SOLDADO ABATWÁ —

NÍVEL: MOLEQUE 1/3

TAMANHO: PEQUENO

PV: 11

DP: 11

IDIOMAS: BREU

FOR: 2 | **AGI:** 2 | **VIG:** 2 | **INT:** 0 | **GIN:** 1 | **ORI:** 2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] ESCALADA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[AGI] EQUILÍBRIO

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

FORMIGÃO: o soldado abatwá pode enxergar no escuro e também pode andar em superfícies verticais. Nessa condição, ele fica incapaz de usar dois de seus quatro braços para realizar outras ações. Permanecer grudado à superfície consome uma ação de movimento (no caso, a ação de movimento extra concedida pela habilidade Quatro braços).

QUATRO BRAÇOS: o soldado abatwá pode efetuar uma ação de movimento adicional por turno utilizando seu par de mãos secundário, desde que a ação não seja usada para locomoção. Ele também pode usar suas quatro mãos para portar armas de duas mãos como se fosse uma criatura de tamanho médio.

AZAGAIA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 6 [1d6+3] de dano, corpo a corpo, uma mão (leve), arremessável.

ARCO CURTO [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 8 [2d6+1] de dano, a distância, duas mãos.

ADZE

• MONSTRENGO •

Um diabrete voador de mentalidade maníaca. Tem quatro braços com mãozinhas inquietas, e tanto seus sovacos quanto seu traseiro vaga-lumenesco emitem um brilho radiante e de aparência sobrenatural. No rosto carrega sempre um sorriso alucinado e um olhar de molestador de cabras. Pode se tornar intangível e aumentar a intensidade de suas luzes para cegar os inimigos. Também é capaz de possuir pessoas e enlouquecê-las pouco a pouco. Muitos adzes podem possuir um mesmo corpo, e só um curandeiro experiente consegue detectá-los e expulsá-los da vítima.

O adze costuma atacar enquanto suas presas – animais e aldeões – estão dormindo. Uns dizem que ele entra pelo umbigo, outros garantem que é pela bunda. Alguém que tenha um ou mais adzes no corpo logo começa a ouvir vozes e ficar biruta. Depois de um tempo, quando o diabrete já consumiu bastante suco de miolo, ele vai embora, deixando a vítima doente (ou até morta). Algumas histórias afirmam que o adze pode se transformar em gente, mas isso não é verdade. É que muitas vezes ele trabalha como escravo a serviço de um asiman, que é um vampiro de aparência humana, e aí as pessoas se confundem.



— ESTATÍSTICAS DE ADZE —

NÍVEL: MOLEQUE 2/3

TAMANHO: DIMINUTO

PV: 2

DP: 12

AXÉ: 3

IDIOMAS: ARBÓREO

FOR: 0 | **AGI:** 4 | **VIG:** 0 | **INT:** 1 | **GIN:** 2 | **ORI:** 3

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] ESCALADA

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

VOO: o adze é capaz de voar.

QUATRO BRAÇOS: o adze pode efetuar uma ação de movimento adicional por turno utilizando seu par de mãos secundário, desde que a ação não seja usada para locomoção.

CLARÃO [1 AXÉ]: o adze aumenta muito a intensidade das luzes que emanam de seus sovacos e fiofó, cegando temporariamente criaturas próximas. Criaturas que estiverem olhando diretamente ou indiretamente para o adze no momento do clarão devem fazer uma salvaguarda de Fortitude (CD 12) para não ficarem cegas por 2 turnos.

DIABRETE SAFADO [2 AXÉ, AÇÃO DE COMBATE]: o adze tenta possuir uma criatura alvo. A vítima tem direito a uma salvaguarda de Vontade (CD 11) para resistir. Caso o adze tenha sucesso, ele entra no corpo da criatura e causa uma penalidade de -1 no Ori. A criatura possuída começa a ouvir vozes e ficar biruta. Após 3 dias, a penalidade e o efeito se tornam permanentes. A mandinga Enxotar egun é capaz de expulsar o adze do corpo do hospedeiro. Um mesmo corpo pode ser possuído por mais de um adze ao mesmo tempo.

ARRANHÃO[AÇÃO DE COMBATE]: +3 para acertar, 1 de dano, corpo a corpo.

AGOGWE

• GENTE •

Felpudo e pequetucho, o agogwe é um dos habitantes mais fofinhos de Aiyê. É uma criatura festeira por natureza, está sempre feliz. Sempre mesmo. Na verdade, o agogwe é incapaz de sentir tristeza, ódio e outras emoções negativas. Seu ori não foi feito para assimilar essas coisas – e isso não é nem de longe tão benéfico quanto você pode achar. Agogwe não guarda mágoa, mas também não sente culpa. Não chora pelos entes queridos que se foram e também não entende a dor daqueles que o fazem. Tudo é farra, não importam as circunstâncias. Outras criaturas inteligentes podem alcançar o equilíbrio das emoções – elas podem sorrir quando ouvem uma boa piada, lutar com fúria quando é grande a opressão e chorar quando bate a saudade de um amigo. O agogwe, porém, vive na farra eterna, como se estivesse no paraíso e não pudesse sair de lá.

Os agogwes são muito bons com mandingas. A força física que não possuem, eles compensam com feitiço. Moram em vilarejos no meio das florestas – às vezes bem lá pro meio mesmo – e têm pouco contato com outros povos. Ainda assim, são uma bênção para caçadores e viajantes que se perdem na mata. Encontrar uma comunidade agogwe pode ser a diferença entre a vida e a morte para essa gente. Lá eles são recebidos com festa, fumo e massagem nos pés. Os forasteiros mal-intencionados, é claro, costumam se aproveitar da infinita boa vontade dos nanicos – acabam com o estoque de comida, roubam objetos valiosos e, não raras vezes, sequestram alguns deles para vender ou para

servirem de miniescravos de estimação. Por isso é até comum ver um ou outro agogwe em cidades próximas a grandes florestas – mesmo lá eles continuam felizes, pois sempre têm algum motivo para comemorar. São uma coisa estranha, esses carinhas.



— ESTATÍSTICAS DE AGOGWE —

NÍVEL: MOLEQUE 1/5

TAMANHO: DIMINUTO

PV: 5

DP: 12

PM: 5

AXÉ: 9

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): ABALADO

IDIOMAS: COMUM E ARBÓREO

FOR: 0 | **AGI:** 3 | **VIG:** 0 | **INT:** 1 | **GIN:** 5 | **ORI:** 3

PERÍCIAS (+3):

[FOR] ESCALADA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[ORI] PERCEPÇÃO

[ORI] VONTADE

— HABILIDADES —

SIMPÁTICO: o agogwe pode conjurar normalmente qualquer simpatia.

LANCINHA [AÇÃO DE COMBATE]: +3 para acertar, 3 [1d6] de dano, corpo a corpo, duas mãos.

ARQUINHO [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 4 [1d6+1] de dano, a distância, duas mãos.

ARANHA-DIABO

• BICHO •

Esse grande aracnídeo é um predador da floresta e do subterrâneo, é o terror dos perdidos e dos desatentos. Com o uso de feiras localizadas em duas de suas oito patas, a aranha-diabo tece teias enormes entre as árvores ou em cavernas e túneis escuros. Em seguida, se esconde em algum lugar por perto, sempre à esquerda, pois sabe que é só questão de tempo até que algum infeliz fique enroscado nas redes da morte. Cada fio de teia corta como navalha – qualquer movimento brusco pode causar ferimentos profundos, e muitas vezes a aranha nem precisa se dar ao trabalho de executar a vítima antes de devorá-la. Caçadora esperta, ela sabe escolher os lugares certos para preparar suas emboscadas.

Com a presa imobilizada, a aranha-diabo usa seu par de pinças afiadas para matá-la, destroçar a carne e só então comer. Ela também tem o hábito de estocar alimento para mais tarde – com a vítima ainda viva, a aranha inocula uma dose não letal de veneno, apenas o bastante para incapacitá-la, e então a enrola com várias camadas de teia e a prende em alguma parede de seu covil, ou no teto, onde definhará até chegar a hora do banquete. A aranha-diabo é uma velha inimiga dos abatwás. Teias abandonadas em túneis são uma constante causa de acidentes em áreas próximas às colônias. Os yumbos também costumam evitar áreas da floresta em que já tenham visto atividade dessa criatura traiçoeira. A única motivação da aranha-diabo é encher seus três estômagos, e tanto no idioma breu quanto no arbóreo ela é chamada pelo nome de j'ba fofi, que, numa tradução literal, significa “pernas com fome”.

— ESTATÍSTICAS DE ARANHA-DIABO —

NÍVEL: MOLEQUE 4

TAMANHO: ENORME

PV: 52

DP: 13

RESISTÊNCIA (MANOBRAS): CEGAR, DERRUBAR

RESISTÊNCIA (DANO): VENENO

IDIOMA: NENHUM

FOR: 3 | **AGI:** 3 | **VIG:** 3 | **INT:** -2 | **GIN:** -1 | **ORI:** 1

PERÍCIAS (+3):

[FOR] POTÊNCIA
[FOR] ESCALADA
[AGI] INICIATIVA
[AGI] CORRIDA
[AGI] EQUILÍBRIO
[AGI] FURTIVIDADE
[ORI] PERCEPÇÃO
[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

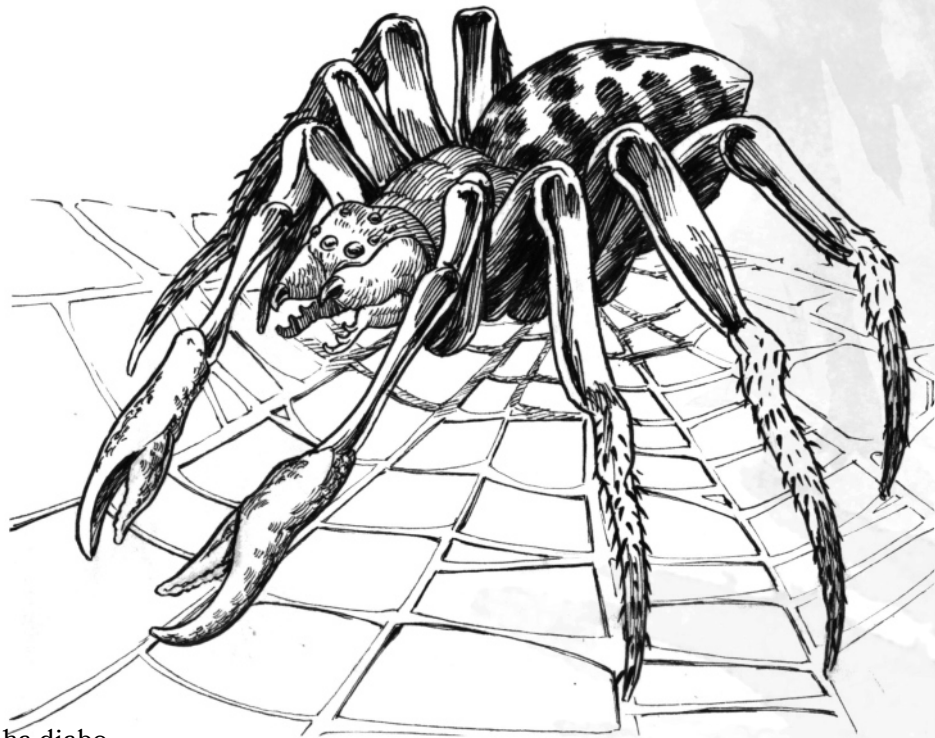
ARACNOLHOS: a aranha-diabo pode ver no escuro e tem vantagem em testes de Percepção para enxergar coisas.

TEIA CORTANTE: os fios de teia da aranha-diabo são extremamente cortantes. Alguém que caia ou se enrosque na teia de uma aranha-diabo sofre 7 [2d6] de dano e fica sob a condição agarrado. Enquanto presa na teia, a vítima sofre mais 7 [2d6] de dano em cada turno em que realizar movimentos bruscos. Para se soltar por conta própria, a vítima deve passar em um teste de Potência ou Fuga (CD 12). Mesmo se bem-sucedida, ela ainda sofre o dano por ter se movimentado. Perceber a presença de uma teia de aranha-diabo exige um teste de Percepção (CD 12).

***ATAQUE MÚLTIPLO:** a aranha-diabo pode fazer dois ataques usando a mesma ação de combate (sem desvantagem), exceto duas picadas.

PICADA [AÇÃO DE COMBATE*]: a aranha-diabo pica uma criatura que esteja agarrada ou incapacitada de outra maneira, inoculando nela seu veneno. Se a vítima não tiver sucesso em uma salvaguarda de Fortitude (CD 14), recebe 14 [2d6+7] de dano agravado e fica paralisada por 1 hora. Se tiver sucesso, sofre apenas metade do dano e não fica paralisada. Tomar um antídoto anula a paralisia e o efeito limitador do dano agravado decorrentes da picada.

PINÇAS [AÇÃO DE COMBATE*]: +4 para acertar, 7 [1d6+4] de dano, corpo a corpo.



e grandes cavernas no subsolo, e todas as suas construções são de pedra, desde as casas e palácios até os livros. Alguns madebeles acumulam fortunas em ouro, joias e terras, e para essa raça, nada do que é perecível tem valor real. Eles são inteligentes, mas não gostam de interagir com seus vizinhos (em especial os humanos, a quem muito desprezam).

Os anões são baixos, parrudos e têm os pés virados para trás. Graças a uma maldição que afeta toda a raça, eles se transformam em pedra conforme envelhecem. Mesmo quando petrificados, a consciência permanece, e isso é para eles uma tortura insuportável. Por esse motivo, a maioria dos anões se mata antes de alcançar a terceira idade, e só os criminosos são mantidos vivos, presos nos calabouços profundos, onde rapidamente enlouquecem. Outra coisa interessante é que os madebeles não têm filhos: todos brotam do chão nas regiões que chamam berçários, já como jovens adultos. Um berçário fica no extremo sul de Aiyê, outro fica no extremo norte. Muitas cidades anãs se formaram ao redor desses locais, mas também há outras espalhadas pelo mundo, inclusive em Mádaga.

ANÃO

• GENTE •

Os anões, ou madebeles, são uma raça antiga. Deveriam ter sido os verdadeiros humanos, mas graças à traição de Oduã, foram lançados nas profundezas de Aiyê e tratados como escória. Mesmo assim, suas civilizações prosperaram, e eles já estiveram entre os povos mais influentes de todo o mundo. Vivem em montanhas

— ESTATÍSTICAS DE ANÃO —

NÍVEL: MOLEQUE 1/3

TAMANHO: MÉDIO

PV: 15

DP: 9

RD: 1 (NATURAL)

IDIOMAS: COMUM E BREU

FOR: 2 | **AGI:** 1 | **VIG:** 3 | **INT:** 3 | **GIN:** 1 | **ORI:** 2



PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA
[AGI] INICIATIVA
[ORI] INTUIÇÃO
[ORI] PERCEPÇÃO
[ORI] VONTADE
[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

PICARETA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 7 [1d6+4] de dano, corpo a corpo, duas mãos.

CHEMOSIT
• MONSTRENGO •

Uma perna, duas asas e nove nádegas cujos furicos ejetam labaredas mortais. Na cara tem um bico de pássaro e dois olhos vermelhos como sangue. O chemosit é um monstro medonho e faminto por carne. É capaz de reproduzir qualquer som que já tenha ouvido e usa isso para atrair suas presas, que geralmente são crianças tolas que entram na floresta à procura

da origem da música ou dos barulhos esquisitos que ouviram. Os chemosits são criaturas espertas, capazes de planejar emboscadas e de se comunicar com seus semelhantes através de cantoria. Alguns dizem que o canto do chemosit, que mais parece um grunhido pavoroso de dor, foi o que deu origem à lenda dos trinadores sinistros, que supostamente seriam pássaros amaldiçoados cujos berros representam mau-agouro ou sentença de morte.

Chemosits vivem sozinhos e só se unem a outros em período de reprodução. Eles nunca enfrentam criaturas que lhes ofereçam perigo, preferem as presas indefesas como os pirralhos e os velhos. São covardes – em vez de lutar, tentarão fugir, e apenas se engajarão em combate direto quando não houver alternativa. Nesse caso, eles peidarão fogo por seus quatro fiofós e cuspirão ácidos estomacais contra a ameaça. Chemosits fazem seus ninhos em cavernas, ruínas ou morros íngremes, mas sempre perto da civilização. Se um ninho é descoberto, eles o abandonam e fazem outro. Cada chemosit é ao mesmo tempo macho e fêmea. Depois de acasalarem, eles vomitam um único ovo bem grande. Tem gente que come essas coisas, mas é nojento.

— ESTATÍSTICAS DE CHEMOSIT —

NÍVEL: MOLEQUE 4

TAMANHO: GRANDE

PV: 40

DP: 12

AXÉ: 4

RESISTÊNCIA (DANO): FOGO.

IDIOMA: NENHUM

FOR: 4 | **AGI:** 4 | **VIG:** 4 | **INT:** -2 | **GIN:** 2 | **ORI:** 2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA
[FOR] POTÊNCIA
[FOR] ESCALADA
[AGI] ESQUIVA
[AGI] INICIATIVA
[AGO] CORRIDA
[AGI] FURTIVIDADE
[ORI] PERCEPÇÃO
[ORI] VONTADE
[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

OLHOS VERMELHOS: o chemosit pode enxergar no escuro.

REMEDAR: o chemosit pode reproduzir perfeitamente qualquer som que já tenha ouvido.

VÔMITO CORROSIVO [AÇÃO DE COMBATE]: +4 para acertar, 3 [1d6] de dano. O acerto diminui em 1 a RD da armadura da vítima.

LABAREDA FLATULENTA [1 AXÉ, AÇÃO DE MOVIMENTO]: +3 para acertar, 11 [2d6+4] de dano. Em caso de acerto, deixa o alvo em chamas – a vítima sofre 3 de dano por turno até que dedique uma ação de movimento para livrar-se dessa condição).

BICADA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 6 [1d6+3] de dano, corpo a corpo.

COBRA

• BICHO •

Sem braços nem pernas, elas rastejam por aí. Quando se aproximam da civilização, podem matar as galinhas, engolir as cabras ou entrar nas casas durante a noite para o pavor de toda família. Nem todas são peçonhentas, mas quem no mundo não tem ao menos um conhecido que já perdeu parente por picada de cobra? Mesmo as que não têm veneno são perigosas, porque são sempre as maiores, daquelas que se enrolam no teu corpo e não soltam mais. É um bicho danado, esse. Pode até encantar os olhos com os padrões bonitos que têm na pele e o rebolado quase hipnótico que fazem ao serpentearem pelo chão, mas não se engane – é bem mais seguro apreciar à distância.

» COBRA CONSTRITORA «

Compridas, escamosas e feitas de puro músculo, as cobras constritoras se enrolam em suas vítimas e as esmagam até sufocarem. Logo em seguida, as abocanham e engolem inteirinhas, para então voltarem à toca e repousarem até o fim da digestão.

— ESTATÍSTICAS DE COBRA
CONSTRITORA —

NÍVEL: MOLEQUE 1/3

TAMANHO: GRANDE

PV: 12

DP: 9

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): CAÍDO

IDIOMA: NENHUM

FOR: 3 | **AGI:** 1 | **VIG:** 2 | **INT:** -2 | **GIN:** 0 | **ORI:** 0

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[FOR] NATAÇÃO

[AGI] FURTIVIDADE

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE



— HABILIDADES —

SENTIDO VÍPERO: a cobra constritora pode ver no escuro e pode sentir, através das vibrações no solo, os movimentos de criaturas de tamanho diminuto ou maior que estejam em raio de 10 metros. Criaturas imóveis ou que não estejam em contato com o chão não podem ser detectadas dessa maneira.

MORDIDA [AÇÃO DE COMBATE]: +4 para acertar, 3 [1d6] de dano, corpo a corpo.

ABRAÇO OFÍDICO [AÇÃO DE MOVIMENTO]: a cobra constritora pode se enroscar em uma criatura que tenha acabado de morder. A vítima sofre 8 [1d6+5] de dano.

» **COBRA VENENOSA** «

Existem víboras tão peçonhentas que uma simples gota da toxina que elas produzem pode matar um cavalo em questão de minutos. Se alguém sobrevive à picada de uma cobra venenosa, é porque ou foi abençoada pelos orixás, ou recebeu socorro de um bom curandeiro. De qualquer forma, a maioria dos que passam por essa experiência estão fadados a carregar sequelas graves pelo resto da vida. Quando você for perambular pela floresta, tenha cuidado onde pisa.

— **ESTATÍSTICAS DE COBRA VENENOSA** —

NÍVEL: MOLEQUE 1/4

TAMANHO: DIMINUTO

PV: 3

DP: 11

RESISTÊNCIA (DANO): VENENO

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): CAÍDO

IDIOMA: NENHUM

FOR: 0 | **AGI:** 1 | **VIG:** 1 | **INT:** -2 | **GIN:** 0 | **ORI:** 1

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[FOR] NATAÇÃO

[AGI] FURTIVIDADE

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

SENTIDO VÍPERO: a cobra venenosa pode ver no escuro e pode sentir, através das vibrações no solo, os movimentos de criaturas de tamanho diminuto ou maior que estejam em raio de 10 metros. Criaturas imóveis ou que não estejam em contato com o chão não podem ser detectadas dessa maneira.

PICADA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 7 [2d6] de dano agravado, corpo a corpo. Aplica sangramento (2 de dano por turno durante 10 turnos). Se a vítima passar em uma salvaguarda de Fortitude (CD 13), sofrerá apenas metade do dano e não ficará sangrando. Tomar um antídoto estanca o sangramento.

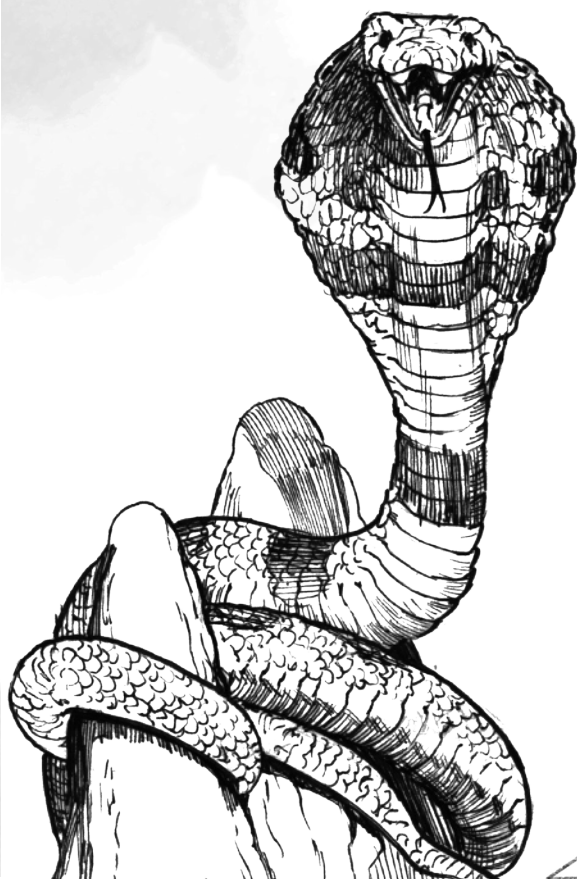
COMBATENTE

• GENTE •

Treinado para a guerra, para a defesa, para a caça, para a porrada.

» **GUARDA** «

Um soldado que está sempre a vigiar. É quem permite que o povo durma em segurança. Mais ou menos. Enquanto alguns guardas doam suas próprias vidas em benefício da comunidade, há também os corruptos e os truculentos, que abusam do poder, aceitam suborno e praticam atrocidades em troca de um punhado de búzios.



— ESTATÍSTICAS DE GUARDA —

NÍVEL: MOLEQUE 1/3

TAMANHO: MÉDIO

PV: 16

DP: 10

RD: 2 (ESCUDO)

IDIOMAS: COMUM E OUTRO QUALQUER

FOR: 2 | **AGI:** 2 | **VIG:** 2 | **INT:** 2 | **GIN:** 2 | **ORI:** 2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[ORI] INTUIÇÃO

[ORI] PERCEPÇÃO



— HABILIDADES —

SERVIR E PROTEGER: quando os PV do guarda são reduzidos a menos da metade, a DP dele aumenta em 1. Dura até o fim do combate.

AZAGAIA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 6 [1d6+3] de dano, corpo a corpo, uma mão (leve), arremessável.

ARCO CURTO [AÇÃO DE COMBATE]: +4 para acertar, 8 [2d6+1] de dano, a distância, duas mãos.

CROCODILO

• BICHO •

Na verdade, há várias espécies diferentes, mas todas se resumem a répteis semiaquáticos que querem acabar com a tua vida e destruir e os teus sonhos. Têm dentes, muitos dentes; um crânio comprido e uma mordida tão forte que esmaga ossos e até cascos de tartarugas. O couro é duro, muito usado na confecção de armaduras e escudos. As lendas dizem que quando a batalha entre Obaltá e Oduã expandiu os relictos para as bordas do mundo, só os crocodilos ficaram para trás. Eles viviam na terra, mas quando a briga começou, se jogaram no rio para não serem destruídos, e lá vivem até hoje. Com exceção do crocodilo gigante, esses bichos medem entre 1,5 e 8,5 metros de comprimento.

» CROCODILO COMUM «

Há o crocodilo-kulvita, o crocodilo-de-focinho-delgado, o crocodilo-anão, o crocodilo-pança, o crocodilo-de-água-salgada e muitas outras espécies. Esse monstro do rio usa a mandíbula potente para rasgar a carne de suas presas e engole membros inteiros sem mastigar. Come zebras, gnus e outros ungulados, mas também peixes e pequenos répteis. Ao abocanhar a vítima, o crocodilo a arrasta para a água e fica girando, girando e girando até matá-la afogada ou arrancar um bom pedaço de seu corpo. Essa técnica é conhecida como giro da morte, e, para os que são pegos nela, há pouca chance de sair com vida.

— ESTATÍSTICAS DE CROCODILO COMUM —

NÍVEL: MOLEQUE 1/2

TAMANHO: GRANDE

PV: 24

DP: 9

RD: 2 (NATURAL)

RESISTÊNCIA (MANOBRAS): DERRUBAR

ÍDIOMA: NENHUM

FOR: 3 | AGI: 1 | VIG: 3 | INT: -2 | GIN: -1 | ORI: 1

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[FOR] NATAÇÃO

[AGI] INICIATIVA

[AGI] FURTIVIDADE

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— **HABILIDADES** —

VISÃO DE CAÇADOR: o crocodilo comum pode ver no escuro.

SEMIAQUÁTICO: o crocodilo comum tem movimentação plena na água e pode prender a respiração por até 1 hora.

MORDIDA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 8 [1d6+5] de dano, corpo a corpo. A vítima fica agarrada e precisa fazer um teste de Potência ou Fuga (CD 12) para se soltar (consome ação de combate). Depois de morder, o crocodilo pode, com uma ação de movimento, efetuar o “giro da morte”, causando 8 [1d6+5] de dano adicional.

ENCOSTO

• ESPÍRITO •

Às vezes a alma de uma pessoa morta está tão agarrada aos assuntos mundanos que, para não ser arrastada ao Orun pelos ventos de Uyá, ela se prende a um novo corpo (que pode ser um objeto ou um outro ser vivo), passando a assombrá-lo. Emoções particularmente intensas, como uma paixão doentia ou um ódio profundo, podem criar vínculos poderosos que algo tão efêmero quanto a morte não é capaz de quebrar. Quando o egun (que é o espírito do morto) se ancora em um objeto inanimado – uma vassoura, um colar, uma espada, um jarro ou qualquer outra coisa sem vida – ele une sua própria essência à matéria daquele artefato. Embora o novo “corpo” do egun mantenha todas as propriedades que tinha antes da possessão, ele permite que o espírito permaneça em Aiyê e interaja com o ambiente próximo.

O egun pode vagar pelas redondezas mudando coisas de lugar, fazendo barulhos perturbadores e, dependendo de sua índole e das emoções que o prenderam ao mundo material, atacando quem se aproxima. É por isso que às vezes o povo pensa que a

casa tal ou o bosque tal estão assombrados, quando na verdade a fonte do problema é um único objeto – uma tapeçaria, uma pedra, um esqueleto abandonado. As ações do encosto sempre estarão relacionadas aos sentimentos que o motivam. Se for paixão, o espírito tentará alcançar a pessoa amada, ou fará de tudo para mantê-la por perto, tomá-la só para si. Se for ganância e egoísmo, o espírito pode agredir qualquer um que se aproximar demais de seus tesouros, e vai passar o resto da eternidade lutando para obter mais riquezas. Se a emoção for ódio, o espírito tentará matar, torturar e destruir, atacando até mesmo pessoas que se parecem com o alvo original.

Como não é capaz de mover sozinho o artefato ao qual está associado, o encosto pode selar acordos com terceiros ou, se for traçoeiro, enganá-los para que o ajudem a completar seus objetivos. Destruir o objeto possuído por um encosto não garante que a alma será levada para o Orun. A forma mais eficaz de expulsar um egun do mundo material é através de rituais mágicos de exorcismo. Também existem simpatias para afastar os maus espíritos, evitando que se prendam às coisas da casa. É bom que as pessoas usem amuletos e entoem canções de liberdade e limpeza sempre que alguém conhecido morre, em especial se for uma pessoa próxima. Quando não há ao que se agarrar, os ventos de Uyá se encarregam de levar o egun para o Outro Mundo, onde ele será julgado e receberá o que merece, seja isso bom ou ruim.

Não é assim tão difícil evitar os males trazidos por objetos assombrados, mas quando o egun se prende a uma pessoa, a situação muda de figura. Primeiro porque é difícil identificar o problema, já que os sintomas variam muito de hospedeiro para hospedeiro e espírito para espírito. Coisas estranhas começam a acontecer com a pessoa possuída e ao redor dela, e com passar do tempo as manifestações vão se intensificando. O egun de uma esposa ciumenta pode deixar doentes as mulheres que se aproximam do marido viúvo; o egun de um ladrão pode fazer pertences de uma vítima desaparecerem misteriosamente, e o egun de uma criança assustada pode abraçar a mãe enquanto ela dorme, fazendo-a acordar em pânico toda noite. Pessoas assombradas também podem ouvir vozes e ter sintomas físicos como marcas inexplicáveis pelo corpo, insônia e cansaço crônicos e o descontrole dos próprios membros, que às vezes de movem sozinhos. Expulsar o egun, nesses casos, exige ainda mais cuidado, e é melhor que o ritual seja feito por um especialista, já que qualquer erro pode prejudicar o corpo e a sanidade da vítima. Uma pessoa assombrada que morre também se torna um encosto, e é assim que se originam as epidemias espirituais que afetam muitos vilarejos.

— ESTATÍSTICAS DE ENCOSTO —

NÍVEL: MOLEQUE 3

TAMANHO: MÉDIO

PV: 30

DP: 11

AXÉ: 13

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): TODAS

IMUNIDADE (DANO): DANO NÃO MÁGICO

IDIOMAS: OS MESMOS QUE CONHECIA ENQUANTO VIVO

FOR: 0 | **AGI:** 2 | **VIG:** 2 | **INT:** 2 | **GIN:** 2 | **ORI:** 3

PERÍCIAS (+3):

[AGI] INICIATIVA

[AGI] FURTIVIDADE

[ORI] VONTADE



— HABILIDADES —

CORPO ETÉREO: pode flutuar, atravessar objetos sólidos e enxergar no escuro, e ele só fica visível aos olhos mortais quando tem vontade. O encosto só é capaz de interagir fisicamente com objetos e seres mundanos através da habilidade Uuuh, que consome axé. Sentir a presença de um encosto exige um teste de Percepção (CD 13).

VÍNCULO MATERIAL: o encosto está sempre ligado a um determinado objeto ou indivíduo assombrado. Ele não pode se afastar mais de 100 metros do hospedeiro e, caso o hospedeiro seja destruído, o encosto tem (4/6)% de chance de ser levado para o Orun pelos ventos de Uyá. Do contrário, ele se prende a outro hospedeiro próximo. Uma criatura que morre enquanto ainda está sendo assombrada também se torna um encosto. Se o encosto for derrotado na base da violência, ele reaparece na noite seguinte totalmente recuperado. É possível expurgar um encosto através da mandinga Enxotar egun ou por meio de outro ritual de exorcismo.

ESPÍRITO DA NOITE: durante a noite o encosto ganha +1 em todos os atributos.

UUUH [1 AXÉ, AÇÃO DE MOVIMENTO]: permite que o encosto interaja fisicamente com um objeto ou ser vivo. Ele pode arremessar trechos, abrir ou fechar portas, trocar itens de lugar, etc.

AAAH [2 AXÉ, AÇÃO DE COMBATE]: as criaturas próximas do encosto fazem uma salvaguarda de Vontade (CD 13). Se falharem, recebem 5 [1d6+2] de dano agravado e ficam apavoradas (mas podem refazer a salvaguarda a cada turno para anular a condição). Se tiverem sucesso, ficam imunes a essa habilidade pelas próximas 24 horas.

GA-GORIB

• MONSTRENGO •

As lendas contam poucos detalhes sobre esse monstro, mas os griôs advertem as crianças quanto aos truques sujos que ele usa para caçar. O ga-gorib não é um predador como os outros. Ele não tem garras ou uma mandíbula poderosa; não corre rápido como o guepardo nem é feroz como o dingonek. É uma criatura baixinha e pançuda, com olhos redondos como os de um sapo e separados por um nariz largo e anormal. Os dentes são todos pontudos, mas pouco resistentes – caem à toa e logo voltam a crescer. As orelhas são pequenininhas; a testa é enorme, dura feito aço e um bocado mágica (falaremos disso mais adiante). Quando o ga-gorib fica com raiva, surge um monte de pintinhas escuras pela pele, que é quase totalmente desprovida de pelos. (Na verdade, o nome da espécie vem dessa característica – “gorib” significa “o que tem manchas”).

Sobre as habilidades do monstro, é preciso saber que qualquer projétil arremessado contra a cabeça dele volta imediatamente para quem o atirou, e com o dobro da força usada. A criatura engana os jovens, desafia os tolos e assusta os caçadores para que joguem pedras e flechas em sua direção, as quais ele rebate com o poder de seu crânio encantado (e é assim que faz suas vítimas). Quando a pessoa atingida cai no chão, já desacordada ou morta, o ga-gorib a devora. O monstrego também tem dedos musculosos que usa para atirar pedrinhas e coisas do tipo, e dessa maneira consegue caçar presas mais espertas e afastar presenças indesejadas de seu covil.

O ga-gorib costuma viver próximo a fossas, precipícios, montanhas, poços abandonados ou quaisquer lugares altos de onde possa derrubar suas vítimas. Alguns indivíduos da espécie – boa parte deles, na verdade – vivem sozinhos, mas outros formam pequenos bandos de caça. Ainda se sabe muito pouco sobre seu comportamento social, então todo griô acaba inventando uma informaçãozinha ou outra para complementar a história, algo mais que natural. Mas é fato que o ga-gorib é capaz de raciocinar, falar, negociar e mentir. Quando caça em conjunto, o ga-gorib pode atirar seixos nas testas de seus companheiros, e assim eles redirecionam os projéteis para pegar os alvos de surpresa e acertá-los com ainda mais força. Enquanto um ga-gorib solitário se limita a abater crianças e caçadores desinformados, um bando de ga-goribs pode representar perigo até para grupos de guerreiros experientes, ainda mais durante emboscadas. Morrer na base da pedrada não deve ser nada legal...

— ESTATÍSTICAS DE GA-GORIB —

NÍVEL: MOLEQUE 3/3

TAMANHO: PEQUENO

PV: 12

DP: 10

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): ATORDOADO

FRAQUEZA (CONDIÇÕES): CONFUSO

IDIOMAS: ARBÓREO, BREU, COMUM E SAVÂNICO

FOR: 2 | **AGI:** 2 | **VIG:** 1 | **INT:** 3 | **GIN:** 3 | **ORI:** 2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] ESCALADA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] SALTO

[AGI] FURTIVIDADE

[ORI] PERCEPÇÃO

[ORI] VONTADE

— HABILIDADES —

VISÃO DE CAÇADOR: o ga-gorib pode enxergar no escuro.

CRÂNIO ENCANTADO: projéteis lançados contra o ga-gorib (como flechas, armas de arremesso, tijolos, berinjelas, etc) sempre atingem a cabeça dele, causando-lhe 1 de dano. Em seguida, o projétil retorna magicamente na direção do atacante. Para evitar ser atingido pelo próprio disparo, o atacante deve fazer uma salvaguarda de Esquiva (CD igual ao resultado da jogada de ataque). Em caso de falha, o atacante recebe o dano total do ataque e +[2d6] adicionais.

RICOCETE: o ga-gorib pode atirar pedras contra a testa de outro ga-gorib aliado para aumentar a potência do tiro e causar mais dano ao alvo final. O ga-gorib faz a jogada de ataque com desvantagem, mas, se acertar, a pedra ricocheteia na testa do aliado e atinge o alvo com ainda mais força, causando +[2d6] de dano.

PEDRADA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 6 [1d6+3] de dano, a distância, uma mão.



HIPOPÓTAMO

• BICHO •

Há uma história engraçada sobre os hipopótamos que é frequentemente contada ao redor da fogueira: Muitos e muitos milênios atrás, quando os orixás ainda estavam enchendo o mundo de vida e movimento, um deles resolveu inventar uma criatura peculiar. Mas incapaz de decidir que tipo de bicho seria, foi só misturando as características que vinham na cabeça. Seria um bicho grande, violento, com uma bocarra enorme e dentes assustadores... mas que comeria grama, não carne. Ele habitaria regiões quentes como a savana e afins, onde o calor castiga mais... só que sua pele seria sensível ao sol. Ele seria um corredor veloz, capaz de perseguir seus inimigos com selvageria... porém teria perninhas curtas e uma pança digna de uma javali prenha. E assim foi feito o hipopótamo, um dos animais mais esquisitos e agressivos de Aiyê.

Também é falado que o primeiro hipopótamo, Kibokotupu, insatisfeito com a forma que tinha e incomodado com as queimaduras de sol, disse ao criador que queria viver na água. Ouvindo o clamor do grandalhão desengaçado, o orixá respondeu: “Tudo bem, mas primeiro você precisa pedir permissão para os habitantes dos rios, pois chegaram lá primeiro”. E assim Kibokotupu fez. Mas as criaturas da água não confiavam no hipopótamo. “Com esse bocão, ele vai devorar todos os peixes!”, disse alguém, e todos concordaram. Para resolver o conflito, Kibokotupu prometeu comer apenas a erva que crescia no leito e nas margens do rio. “E para provar que não estou mentindo, de tempos em tempos abrirei minha boca para que vocês vejam que não há peixe, e abanarei meu rabo sempre que cagar, espalhando a bosta para que vocês verifiquem que não há ossos nela”. E a partir daí, Kibokotupu e todos os seus descendentes passaram a viver dentro d’água, onde é seu lugar, e lá estão até os dias de hoje.

Os hipopótamos são brutamontes hostis a qualquer um que invada seus territórios. Suas mandíbulas poderosas matam muita gente todos os anos, mais frequentemente pessoas de aldeias próximas a corpos d’água – rios, lagos, manguezais, etc. Os hipopótamos vivem em grupos, cada um liderado por um macho dominante (que também é o indivíduo mais agressivo da manada). Via de regra, os eles são herbívoros e, ao contrário do que diz o mito, a maior parte de sua alimentação acontece em terra. Eles saem da água para pastar depois que o sol se põe – sozinhos, não em bando – e comem até 70 kg de vegetação por noite. Às vezes detonam lavouras no processo, de modo que os agricultores os odeiam.

— ESTATÍSTICAS DE HIPOPÓTAMO —

NÍVEL: Moleque 2

TAMANHO: GRANDE

PV: 33

DP: 9

IDIOMA: NENHUM

FOR: 4 | **AGI:** 2 | **VIG:** 3 | **INT:** -2 | **GIN:** 1 | **ORI:** 2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

ANIMAL NOTURNO: o hipopótamo pode enxergar no escuro.

SAI DA FRENTE [AÇÃO DE MOVIMENTO]: o hipopótamo corre até um alvo, atropelando tudo e todos que estiverem no caminho. Quem estiver na trajetória precisa realizar uma salvaguarda de Esquiva (CD 11) para escapar. Em caso de falha, o encontrão causa 8 [1d6+5] de dano e derruba a vítima. Salvaguarda de Equilíbrio (CD 12) evita o tombo.

MORDIDA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 13 [2d6+6] de dano, corpo a corpo.

KONGAMATO

• BICHO •

Quando os primeiros seres do mundo foram criados, o kongamato estava entre eles. E quando os grandes répteis monstruosos, os relictos, fugiram para as bordas do mundo, o kongamato foi junto, temendo a fúria dos orixás. Tempos depois, no entanto, ele voltou a habitar antigas terras, que já estavam povoadas com as outras criaturas, muitas delas inteligentes. Mas o kongamato não se intimidou com a presença daquela gente, pois ainda considerava o mundo como seu território.

Com suas asas poderosas, ele foi o primeiro monstro a dominar os céus, e mesmo não sendo o maior de todos, era o mais veloz e um excelente pescador. E é por isso que quando alguém pega um peixe no rio, o kongamato se sente no direito de tomá-lo para si. E se o pescador resistir, o kongamato o ataca, jogando-o para fora do barco e, se estiver de mau humor, mordendo-o e tentando afogá-lo. Os ataques raramente são fatais, mas ao menos o infeliz aprende a lição. Não se nega peixe ao rei do rio!

O kongamato é um grande réptil voador. Não possui bico, mas uma bocarra com fileiras de dentes finos como agulhas. As asas não têm penas, são de couro. Bem em cima da cabeça há uma placa óssea que ostenta sua realeza. O corpo é protegido por uma couraça de cores berrantes dignas de um monarca, sendo esse um artigo valioso na produção de roupas e decorações de vários tipos. O kongamato vive sempre em regiões litorâneas ou próximas a rios e lagos e jamais ataca pessoas para devorá-las, pois sua dieta é composta quase exclusivamente de peixes. Ainda assim, ele é um estorvo para populações ribeirinhas, tanto que em alguns lugares já foi caçado até a extinção.

— ESTATÍSTICAS DE KONGAMATO —

NÍVEL: MOLEQUE 1/3

TAMANHO: MÉDIO

PV: 10

DP: 12

IDIOMA: NENHUM

FOR: 2 | **AGI:** 2 | **VIG:** 2 | **INT:** -2 | **GIN:** 1 | **ORI:** 2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

VOO: o kongamato é capaz de voar.

MORDIDA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 7 [1d6+4] de dano, corpo a corpo.

GARRAS [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 5 [1d6+2] de dano, corpo a corpo. Além de aplicar dano, as garras podem realizar as manobras de combate agarrar, derrubar ou empurrar.



MEIO-FRATURIANO

• FRATURIANO •

Um ser maldito contaminado pelo Caos. Abraçou a Fratura, a manifestação da entropia neste mundo, e foi dominado por ela. No passado era filho de Olodum, mas hoje caminha na corrupção, compartilhando do mesmo desejo por morte e ruína que os demônios do além possuem. Meio-fraturiano pode ser ex-gente, ex-bicho, ex-monstro; mas as mutações sinistras tomaram seu corpo e o transformaram em algo diferente, profano, antinatural. A mente também foi afetada, completamente pervertida pela loucura e pelo sadismo, e para ela não há esperança de redenção, pois tudo o que resta é o ódio, a ganância e a fome. Para um meio-fraturiano, não há a possibilidade de retorno, e nem mesmo os orixás podem curá-lo. A única solução é o fogo e a espada.

Os meios-fraturianos servem ao Kalunga, mas não necessariamente têm associação com os demônios que nasceram dele. Na verdade, muitos meios-fraturianos são apenas criaturas desafortunadas que foram corrompidas de maneira involuntária, frutos da dominação fraturiana sobre os povos de Aiyê. Os askumitas, que hoje estão espalhados pelo mundo, são o maior exemplo disso. Até hoje eles misturam a fé ancestral com as ideias lunáticas do Caos Exterior, o que dá origem a tradições e rituais macabros de todo tipo. Escalpelam, esfolam, estupram, esquartejam, banham-se em sangue, canibalizam – tudo em nome do Nada, a grande entidade que não vê, não ouve e não pensa, mas exige tripas e silêncio.

Essas ex-criaturas, agora convertidas em vassalas do Caos, são consumidas pouco a pouco pelas forças malignas, e em alguns milênios seus corpos aberrantes se desfazem, pois não podem resistir a ela. Até lá, tudo o que lhes está reservado é a dor, o distúrbio, a mutação e a guerra. Mas enquanto viverem, seus muitos olhos estarão atentos, seus muitos braços estarão armados, e, mesmo se tiverem os crânios abertos e os intestinos espalhados pelo chão, os meios-fraturianos continuarão a lutar, clamando em um coro rouco e demoníaco as palavras incompreensíveis que só podem surgir nas mentes perturbadas pelo Caos, e que apenas os loucos são capazes de interpretar. Não há mandinga que possa purificá-los, não há deus que possa salvá-los e nem discurso que os faça mudar de ideia. Talvez a morte os liberte, caso ainda tenha sobrado alguma alma para ir ao Orun. (Ou talvez isso apenas dê a eles o que querem de fato: o fim. O silêncio. A paz).

— ESTATÍSTICAS DE MEIO-FRATURIANO —

NÍVEL: MOLEQUE 4/2

TAMANHO: MÉDIO

PV: 24

DP: 11

RESISTÊNCIA (DANO): TODAS AS MANDINGAS

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): ABALADO, APAVORADO, ENJOADO

IDIOMAS: FRATURÊS E OUTRO QUALQUER

FOR: 2 | **AGI:** 2 | **VIG:** 3 | **INT:** 1 | **GIN:** -1 | **ORI:** 1

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[AGI] FURTIVIDADE

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

LADRÃO DE ENERGIA: ao agarrar uma criatura, o meio-fraturiano rouba dela energia vital e mágica. A criatura sofre [2d6] de dano agravado e perde [1d6] axé, enquanto o meio-fraturiano adquire PV e axé na mesma medida. Se o meio-fraturiano absorver mais PV ou axé do que a vítima possui, ela cai inconsciente e precisa fazer os devidos testes de morte.

ALMASSUGA: uma criatura que morra em decorrência do ataque direto de um meio-fraturiano tem sua alma consumida e não vai para o Orun.

***ATAQUE MÚLTIPLO:** o meio-fraturiano pode fazer dois ataques com a mesma ação de combate (desvantagem no segundo ataque), um com a machadinha e um com o membro aberrante.

MACHADINHA [AÇÃO DE COMBATE*]: +5 para acertar, 6 [1d6+3] de dano, corpo a corpo, uma mão (leve), arremessável.

MEMBRO ABERRANTE [AÇÃO DE COMBATE*]: +6 para acertar, 8 [1d6+5] de dano agravado, corpo a corpo, uma mão. Sucessos críticos aplicam confusão por 3 turnos. Salvaguarda de Vontade (CD 15) para resistir.



NZUMBI

• ABERRAÇÃO •

É o cadáver de uma pessoa reanimado por magia. Não tem ori nem traço de inteligência, pois o espírito já abandonou o corpo. Ele não pensa e não é capaz de realizar mais que algumas tarefas simples ordenadas por seu mestre, que quase sempre é um feiticeiro necromante ou nkuyunana. É natural que muitos povos vejam a prática da reanimação de cadáveres como profana, digna de repúdio e punição severa, pois desrespeita tudo o que o corpo do indivíduo morto um dia já representou.

Normalmente, nzumbis são erguidos por feitiços poderosos com o objetivo de servirem de escravos leais para seus senhores. Às vezes formam exércitos terríveis de guerreiros desmorts, às vezes servem de guardas de locais importantes. Vigiam palácios, tumbas, ruínas e passagens secretas, e às vezes surgem espontaneamente em regiões amaldiçoadas em reação a alguma distorção bizarra no axé que flui por esses lugares, talvez causada por interferência da Fratura. Esses podem ter ainda vestígios de lembranças das vidas passadas (a magia às vezes reacende o cérebro), porém continuam sendo apenas sacos de carne putrefata e sem alma. Nzumbi não é gente, embora um dia tenha sido.

Um nzumbi pode portar e manusear armas normalmente, desde que tenha recebido treinamento enquanto era vivo. O defunto é incapaz de aprender coisas novas e só pode realizar atividades que estejam gravadas na memória muscular, ou que sejam simples o bastante para um idiota descebrado fazer. Enquanto a língua não é comida pelos vermes, o nzumbi pode até balbuciar algumas palavras sem significado, mas, depois disso, tudo o que emite são grunhidos medonhos de um cadáver vazio. Quando não tem um mestre que o controle, esse morto-vivo apresenta comportamentos muito variados – pode dançar, correr em círculos, comer a própria carne, atacar quem se aproxima, ou fazer qualquer outra coisa que der na telha.

Quando o tempo passa, as tripas e os músculos dos nzumbis apodrecem e se desprendem dos ossos, e tudo o que resta é um esqueleto ambulante. Os ossos são protegidos pela magia que os controla, então não sofrem decomposição. Nesse estado, nzumbis tornam-se muito menos fedorentos, e podem vagar por aí durante toda a eternidade. Então não é de surpreender que estejam presentes em muitas ruínas do mundo antigo.

— ESTATÍSTICAS DE NZUMBI —

NÍVEL: MOLEQUE 1/3

TAMANHO: MÉDIO

PV: 12

DP: 9

IMUNIDADE (CONDIÇÕES): ABALADO, APAVORADO, CANSADO, ENJOADO, EXAUSTO, SANGRANDO

IMUNIDADE (DANO): AGRAVADO, PSÍQUICO, VENENO

IDIOMAS: OS MESMOS QUE CONHECIA ENQUANTO VIVO, PORÉM AGORA É INCAPAZ DE FALAR

FOR: 2 | **AGI:** 1 | **VIG:** 2 | **INT:** -2 | **GIN:** -2 | **ORI:** -2

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[AGI] TIRO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

CORPO MALDITO: o nzumbi é um cadáver ambulante e cheira como um. Inimigos adjacentes a ele precisam fazer uma salvaguarda de Fortitude (CD 9) para não ficarem enjoados. Se tiverem sucesso, ficam imunes a essa habilidade pelas próximas 24 horas.

FANTOCHE FIEL: enquanto estiver sendo controlado por um mestre, o nzumbi tem vantagem em todas as salvaguardas.

LANÇA [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 9 [2d6+2] de dano, corpo a corpo, duas mãos.

ARCO CURTO [AÇÃO DE COMBATE]: +4 para acertar, 8 [2d6+1] de dano, a distância, duas mãos.

RINOCERONTE

• BICHO •

Uma caixa de músculos armadurada e munida de dois chifres pontudos alocados bem no focinho, um atrás do outro. É um bichão corpulento, cabeçudo, de olhos pequenos, orelhas engraçadas e pernas curtas – mas que corre rápido que é uma desgraça, podendo alcançar incríveis 45km/h (enquanto um ser humano comum não passa dos 20km/h). A pele é grossa e enrugada, o que dá a impressão de ser composta por placas rígidas como as de uma armadura. Não enxerga bem, mas tem um ótimo olfato. Apesar do tamanho, é um herbívoro, só come mato. Ainda assim, é um animal agressivo – atropela e perfura com os cornos tudo o que estiver no caminho, e é quase impossível domesticá-lo. O rinoceronte macho, especialmente, é muito territorial. Não o provoque.

— ESTATÍSTICAS DE RINOCERONTE —

NÍVEL: MOLEQUE 2

TAMANHO: GRANDE

PV: 42

DP: 11

IDIOMA: NENHUM

FOR: 4 | **AGI:** 3 | **VIG:** 3 | **INT:** -2 | **GIN:** 1 | **ORI:** 1

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] POTÊNCIA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[AGI] EQUILÍBRIO

[ORI] PERCEPÇÃO

[VIG] FORTITUDE

— HABILIDADES —

INVESTIDA: +6 para acertar, 13 [2d6+6] de dano, corpo a corpo. O rinoceronte corre na direção do alvo para atropelá-lo e perfurá-lo com o chifre pontudo. Se o alvo for atingido, deverá fazer uma salvaguarda de Equilíbrio (CD 12) para não ser derrubado.



TIKOLOSHE

• MONSTRENGO •

Um nanico endiabrado que invade galinheiros e morde os dedos das pessoas enquanto elas dormem. O tikoloshe é um monstrinho mais feio do que bater em mãe. Tem uma boca grande e imunda, cheia de dentes dentuços; dois olhos bem escuros, sem sobrancelhas; e dois orifícios melequentos bem no meio da testa, que são as narinas. Tem três dedos em cada mão e em cada pé, todos com unhas pontudas. Anda envergado, por vezes apoiando-se nos braços para correr mais rápido, como se fosse um macaco. Mas o tikoloshe não tem pelos, a não ser nos ombros e nas costas, onde eles são abundantes e podem abrigar uma multidão de pulgas e carrapatos.

O tikoloshe não costuma atacar pessoas – tem medo até das crianças, é um verdadeiro cagão. Mas quando não tem ninguém olhando, ele invade galinheiros e currais para matar galinhas e machucar as cabras (não apenas para se alimentar, mas também por diversão). Ele ainda causa prejuízo nas plantações, arrancando os brotos do chão e jogando para o alto, como se fosse festa. Quando fica abusado, também entra nas casas durante a noite para roubar e quebrar objetos e para morder os dedos dos moradores desprevenidos. É por isso que em lugar em que há tikoloshes, as pessoas vivem em casas altas, ou ao menos dormem em redes distantes do chão.

O tikoloshe é burro. Burro que nem uma porta. Tão burro que nem consegue falar. Mesmo assim, fica tentando imitar os sons que mais lhe chamam a atenção, como os dos cachorros latindo ou dos bebês chorando. Se em algum momento você ouvir uma voz nanica e vomitosa repetindo burramente algum barulho qualquer, pode desconfiar que tem um tikoloshe por perto. E ele pode estar bem perto, pertinho mesmo, ainda que você não o veja, porque tikoloshes são capazes de ficar invisíveis quando bebem água (não pela boca, mas pelos orifícios na testa). Quando não estão atazanando as pessoas na aldeia, os tikoloshes ficam em suas tocas dormindo ou catando os piolhos uns dos outros. Formam pequenos bandos e não vivem muito tempo, principalmente por serem burros, burros como portas.



— ESTATÍSTICAS DE TIKOLOSHE —

NÍVEL: MOLEQUE 1/2

TAMANHO: PEQUENO

PV: 10

DP: 11

RESISTÊNCIA (MANOBRA): CEGAR

IDIOMAS: NENHUM

FOR: 1 | **AGI:** 3 | **VIG:** 1 | **INT:** -1 | **GIN:** 0 | **ORI:** 3

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] ESCALADA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[AGI] SALTO

[AGI] FURTIVIDADE

[AGI] FUGA

[ORI] PERCEPÇÃO

— HABILIDADES —

PESTINHA INVISÍVEL: ao ingerir água, o tikoloshe se torna invisível durante 1 minuto. Ataques contra ele têm (5/6)% de falhar automaticamente. O tikoloshe também recebe +6 em Furtividade, e os inimigos ficam desprevenidos em relação a ele.

MORDIDA: +4 para acertar, 4 [1d6+1] de dano, corpo a corpo.

PEDRADA: +6 para acertar, 3 [1d6] de dano, a distância, uma mão.

WOKULO

• GENTE •

Wokulos são seres baixinhos, com cerca de um metro de altura, feios que dói. Nas bocas, têm dentes pontudos que nem de bicho; e nas cabeças, cabeleiras ruivas e desgrenhadas. Eles vivem em aldeias fortificadas (comumente chamadas de bomas), onde constroem cabanas, fabricam armas de pau e pedra e sacrificam pessoas em rituais sinistros. Pelo comportamento selvagem e inteligência questionável, há quem discorde que wokulos são gente. Mas a verdade é que, embora mal vistos por outros povos, esses parentes dos anões são, sim, capazes de formar grandes tribos e manter relações sociais complexas. Wokulos têm uma língua própria, além de costumes incomuns que carregam desde muito tempo. Por ser difícil compreendê-los, as demais raças preferem vê-los como monstros, tadinhos.

Da mesma forma que os madebeles, os wokulos não têm fêmeas entre eles. Mas ao contrário dos anões de pedra, que brotam do chão espontaneamente, os wokulos só se reproduzem depois de plantados. Funciona assim: alguns wokulos são escolhidos dentre o povo para terem a honra de serem os pais da próxima geração. Esses escolhidos passam a comer como reis e são engordados durante cerca de um ano. Depois desse período, quando já estão gordos como porcas prenhas, eles são enterrados vivos em suas respectivas casas, e esse é um dia de muita alegria e festança para a tribo. Passadas três luas cheias, cavam-se buracos nos lugares em que os escolhidos foram enterrados, e lá dentro se encontram os novos bebês wokulos, dormindo na maior tranquilidade. Em geral, brotam de seis a dez wokulinhos para cada adulto enterrado, e dentre esses apenas um possui umbigo. Wokulos umbigados são considerados especiais, de casta superior. Eles são destinados aos cargos de liderança e recebem todo tipo de regalia.

Os bebês umbigados recebem, cada um, um filhote de ngoloko. Os ngolokos são companheiros para toda a vida, e, depois de certa idade, é obrigação dos donos cuidar deles em tempo integral, alimentando-os, escovando seus pelos, catando os carrapatos e limpando a caquinha. O vínculo de um ngoloko com seu dono é muito poderoso, e eles se tornam amigos para valer. Tanto que, em certo momento, os assoviadores da tribo, sobre os quais falaremos daqui a pouco, realizam um ritual mágico para uni-los. Um olho do ngoloko é trocado por um olho do wokulo, e os dois passam a compartilhar a visão. É por isso que tanto os wokulos umbigados quanto seus companheiros de quatro patas usam tapa-olho. O olho coberto do wokulo enxerga o mesmo que o olho descoberto do ngoloko, e vice-versa. O período médio de adaptação é de uma semana, mas alguns wokulos não resistem e acabam endoidando. Mesmo assim, essa é uma tradição milenar, mantida desde a Primeira Era. Quando adultos, os ngolokos têm tamanho mais do que suficiente para servirem de montaria para seus donos. Tornam-se animais de caça e de guerra, e com a ajuda deles é mais fácil capturar os prisioneiros que serão oferecidos nos rituais de sacrifício.

A história dessa prática bárbara remonta aos tempos longínquos da era anã, pouco depois do surgimento da raça dos wokulos. Segundo a lenda, os wokulos nasceram da barriga aberta de Kolicolu, o grande não-homem que Obaltá criou para ser o primeiro humano, mas que acabou sendo descartado e passou a morar nas profundezas da terra. Os wokulos, assim como seus irmãos anões, nasceram com os pés virados para trás, e isso atrapalhava muito na hora de subir em árvores ou escalar rochedos em busca de comida. Os wokulos odiavam os próprios pés. Naquela época, eles ainda eram um único povo; ainda não haviam se espalhado pelo mundo e tinham apenas um rei. Um dia, o rei dos wokulos, cujo nome era Curummana, cansou-se dos pés que tinha e resolveu que era hora de mudar. Sabendo que um diabo morava naquelas terras, escondendo-se dos deuses pois não queria trabalhar, Curummana foi até ele para firmar um acordo.

O nome do diabo era Dume, e ele tinha chifres grandes e muito poder. Ao vê-lo, Curummana tremeu na base. Sua presença era medonha – uma máscara branca e mal-encarada em meio a um manto negro e sem fim, cheio de fogo e mistérios. Mas quando Curummana explicou a situação, Dume concordou prontamente em ajudar os wokulos. Prometeu mudar a direção dos pés deles, sem dor nem enrotação, mas em troca queria ser tratado como um deus, receber oferendas, sacrifícios. Como os wokulos sempre foram tapados para as coisas espirituais e não sabem nada sobre o Orun e os diabos, o rei aceitou a proposta em nome de toda a raça. Em toda noite de lua cheia, sacrifícios vivos seriam ofertados a Dume, e assim foi feito durante muito tempo. Como prometido, o grande diabo desentortou as pernas dos

wokulos, agora seus súditos, e eles enfim puderam jogar chuta-bola e nadar direito.

Só que a cada dia Dume exigia mais e mais coisas, e os wokulos tinham que caçar muitos e muitos bichos para satisfazê-lo, até que começaram a sacrificar gente também. E Dume se agradava daquilo, porque coração de diabo só fica contente com o sofrimento alheio. Em certo ponto, ele ordenou que só lhe trouxessem sacrifícios de pessoas, o que deu início a um grande massacre. Não demorou para que bandos de heróis surgissem para combater os wokulos. Eles entravam nas aldeias, derrubavam os altares, queimavam os assoviadores e matavam até os bebês e os filhotes. Desesperados, um grupo de wokulos correu até Dume para pedir ajuda, sem perceberem que estavam sendo seguidos pelos inimigos. Quando os heróis avistaram o diabo, partiram para cima dele com ferro e magia, e a fúria deles era tremenda. Dume, sendo pego assim, de surpresa, não pôde resistir. Derrotado, fugiu depressa para o Orun.

Naquela noite, ao verem seu mestre voar para o além, os wokulos pensaram que ele tinha ido morar na lua. Como eles não sabiam (e continuam sem saber) bulhufas sobre os espíritos e o Outro Mundo, essa ideia se espalhou, e eles continuaram a sacrificar pessoas sempre que era noite de lua cheia. É claro, os tais heróis malvados voltaram a atacar. Sem condições de reagir, os wokulos todos acabaram se dispersando, e o próprio rei Curummana foi cruelmente decapitado. Por sorte, a tradição jamais se perdeu. Até hoje os wokulos fazem oferendas para Dume, derramando o sangue de prisioneiros de guerra e de vítimas sequestradas, esperando assim manter suas pernas certinhas, do jeito que estão.

Na verdade, os rituais ficaram ainda mais complexos com o tempo. Na maioria das aldeias, os wokulos passaram a não apenas cultuar a lua, mas também tudo o que tem formato redondo. Eles lapidam a rocha para fazer esferas, esculpem círculos de madeira, fabricam anéis, pulseiras, colares, além de roubarem qualquer objeto de contorno semelhante. Jogar chuta-bola virou uma atividade sagrada, assim como arremessar pelotas para os ngolokos buscarem. Nos rituais de sacrifício, também virou costume quebrar as pernas das oferendas antes da imolação. E depois que o sangue jorra sobre o altar, todos na aldeia precisam molhar os pés no vermelho para que eles continuem virados para o lado certo. Ao que parece, tem funcionado. Quem pode negar?

E assim vivem os wokulos, cultuando a lua, as pedras, as bolas, os globos oculares. Eles matam os aleijados, invocam o diabo e fazem círculos de sangue. Eles quebram pernas, cortam gargantas, colecionam pés. Eles montam em feras, caçam gente e enterram gordinhos para colher bebês. Wokulos não entendem



os deuses, os ancestrais ou o inferno. Eles creem no que veem, e em nada além disso. Eles veem a lua, então creem em Dume. Eles veem as pedras, então creem na lua. O resto é bobagem, invenção dos inimigos, daqueles povos que atacam as aldeias, queimam os assoviadores e matam os bebês e os filhotes. Essa gente danada que tem inveja dos wokulos e seus joelhos perfeitinhas, e os querem só para si! Covardes! Bruxos! A verdade verdadeira é que essas coisas de que eles falam simplesmente não existem. A vida acaba, os cadáveres são comidos pelos pássaros, os pássaros colocam ovos, os wokulos comem os ovos, os wokulos gordos são enterrados e dão origem a mais wokulos. Esse é o verdadeiro ciclo da vida! Redondinho, como deve ser.

» BATEDOR WOKULO «

Os wokulos saem todo dia para caçar, e caçam tanto bicho quanto gente. Wokulo que tem umbigo monta em ngoloko, mas os desumbigados, que são a maioria, andam a pé. Esses nanicos carregam arcos, azagaias, bordunas e faquinhas de osso e acácia, e juntos são capazes de derrubar até gigantes.



— ESTATÍSTICAS DE BATEDOR WOKULO —

NÍVEL: MOLEQUE 1/4

TAMANHO: PEQUENO

PV: 9

DP: 11

RESISTÊNCIA (MANOBRAS): DERRUBAR

IDIOMAS: ARBÓREO OU SAVÂNICO

FOR: 1 | **AGI:** 3 | **VIG:** 1 | **INT:** 1 | **GIN:** 1 | **ORI:** 1

PERÍCIAS (+3):

[FOR] LUTA

[FOR] ESCALADA

[AGI] TIRO

[AGI] ESQUIVA

[AGI] INICIATIVA

[AGI] CORRIDA

[AGI] CAVALGADA

[AGI] SALTO

[AGI] EQUILÍBRIO

[ORI] PERCEPÇÃO

— HABILIDADES —

AZAGAIA [AÇÃO DE COMBATE]: +4 para acertar, 5 [1d6+2] de dano, corpo a corpo, uma mão (leve), arremessável.

ARCO CURTO [AÇÃO DE COMBATE]: +5 para acertar, 8 [2d6+1] de dano, a distância, duas mãos.

Kalyumba

