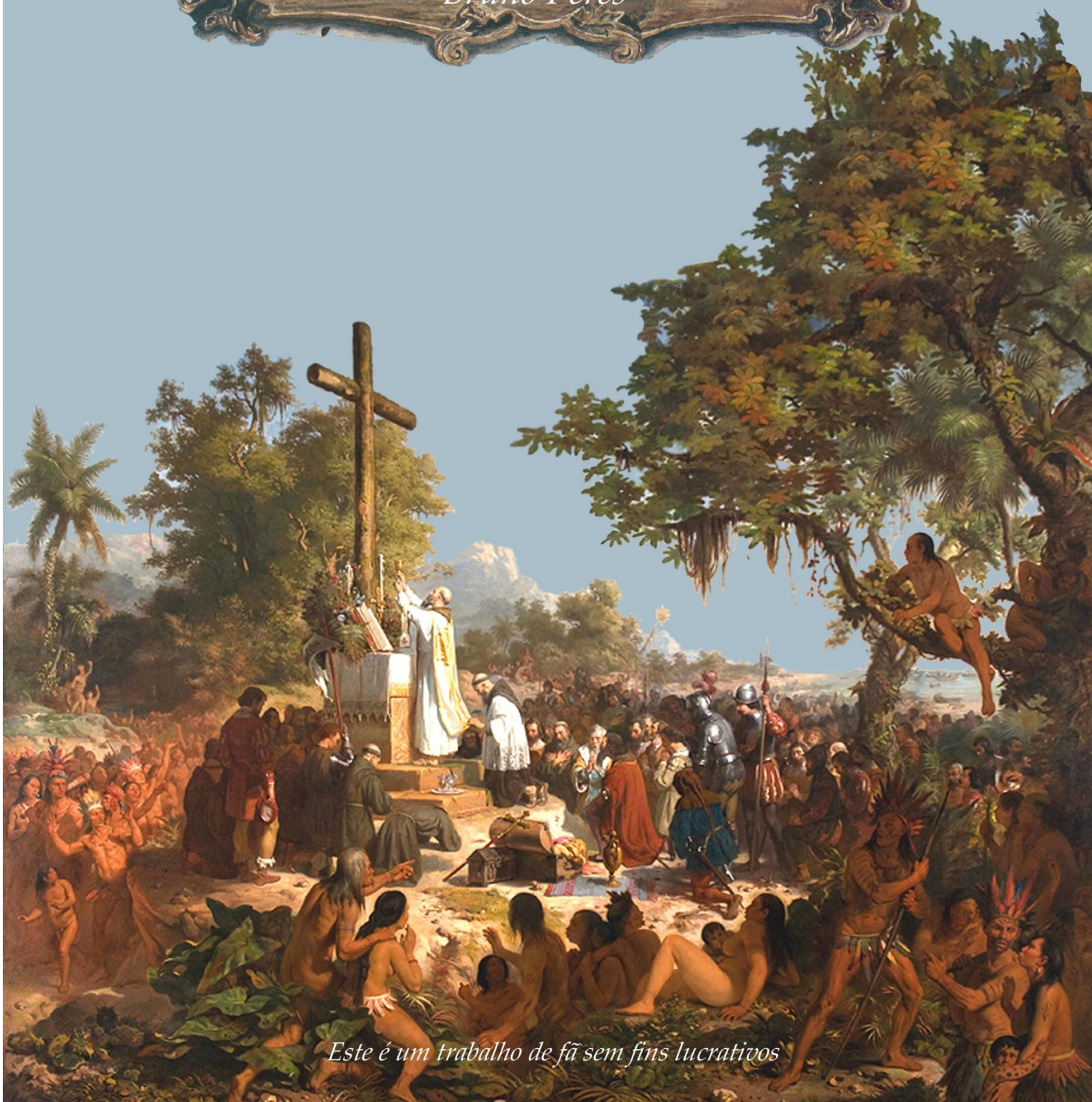


Complemento para  Desafio dos
Bandeirantes
Religiões & Magia
Bruno Peres



Este é um trabalho de fã sem fins lucrativos

Módulo de Ambientação
Complemento não-oficial

O Desafio dos Bandeirantes

Religiões & Magia

Vs 1.1

Bruno Peres

Créditos

Criação e Desenvolvimento

Bruno Peres

Diagramação

Bruno Peres

Edição

Bruno Peres

Grupo de Teste

Bruno “Malk” Catarino

Daniel “Guma” Granero

Daniele “Danny” Campos

Evandro “Brutus” Pereira

Giovani “Olórin” Rodrigues

Lilian “Lilith” Lima

Paulo “Cobra” Mariano

Rafael Mota

Ricardo “Pipis” Pintoni

Rodrigo “Hobbit” Castro

Luis Eduardo “Guris” Facioli

Revisão de Texto

Rei Anantê

Mapiguari

Curupira

Ilustração de Capa

Quadro de Victor Meirelles – A primeira Missa no Brasil

O RPG O ***Desafio dos Bandeirantes*** é uma criação de Carlos Eduardo Klimick Pereira, Flávio Mauricio Andrade e Luiz Eduardo Ricon de Freitas

Nenhuma parte desta publicação pode ser utilizada para fins lucrativos, este material é um trabalho de fãs e não é destinada a comercialização, nem pretende ferir os detentores dos direitos autorais da obra.

O Desafio dos Bandeirantes é uma marca registrada de seus autores e todos os direitos estão reservados.

Essa é uma obra de ficção livremente inspirada no folclore, na história e na cultura do Brasil. Todos os personagens aqui retratados são fictícios e qualquer semelhança com pessoas ou personagens de qualquer época terá sido mera coincidência.

Esta obra não reflete as crenças pessoais dos autores, que condenam veementemente o racismo, a escravidão e a intolerância religiosa.

Apresentação

Este complemento não-oficial é um trabalho de fãs para o primeiro *RPG* ambientado em temática nacional e conhecido como *O Desafio dos Bandeirantes*, publicado pela GSA.

Após anos de campanhas e jornadas pela *Terra de Santa Cruz* muitas histórias foram se desenvolvendo e, o que é natural em todo cenário jogado com amor, tudo vai se tornando mais detalhado dinâmico. Histórias e elementos vão sendo acrescentados por diferentes jogadores e narradores com diferentes pensamentos e formas de jogar. Quando tudo isso é organizado e colocado dentro da sua mesa, do seu jogo surge um trabalho de fã, surge um complemento não-oficial, mas cheio de vida, experiências, testes e boas intenções.

Neste livro você encontrará explicações mais detalhadas sobre as principais religiões povos encontrados no *Novo Mundo*: brancos, negros e indígenas. Uma visão geral de seus credos, costumes, panteão de deuses, organização e relacionamento entre outras religiões e atitudes frente às formas de magia encontradas a *Terra de Santa Cruz*.

No segundo capítulo você obterá mais informações magias revisadas pela errata lançada logo após no primeiro suplemento da série, outras magias criadas e usadas ao longo de nossas campanhas.

No capítulo três foi disponibilizada uma nova classe, o Bruxo, melhorada por Flávio Andrade e disponível em seu *website*. Achamos interessante disponibilizá-la aqui para facilitar o trabalho dos fãs e por ter total coerência com o assunto tratado neste complemento.

No capítulo quatro você encontrará novos itens mágicos para serem utilizados em suas campanhas ou como motes para aventuras. Para finalizar, você encontrará uma opção de ficha de personagem atualizada e uma sugestão para um grimório de magias.

Sinta-se à vontade para ampliar, modificar e enriquecer o jogo. Um trabalho de fã para outros fãs. Vemos-nos na *Terra de Santa Cruz*.

Índice

Apresentação	03
Introdução	
Cartas à Coroa	05
Capítulo 1	
Religiões	07
Capítulo 2	
Novas Magias	13
Capítulo 3	
O Bruxo	16
Capítulo 4	
Itens Mágicos	19
Capítulo 5	
Nova Ficha de Personagem	21
Capítulo 6	
Grimório de Magias	22
Capítulo 7	
Bibliografia	23

Cartas do padre Bernardo Paes Freire a D. Gaspar de Bragança y Andrade, Arcebispo de El Rei



ogando misericórdia e bênçãos de Deus para Vossa Eminência, senhor Arcebispo de El Rei, escrevo no ano da graça de Nosso Senhor de 1652. Seguindo em minhas viagens por estas terras há tanto tempo que, por vezes, chego a me esquecer da vida nas terras de El Rei. Afirmo que consegui enviar-te esta carta através de uma pequena bandeira que partia rumo ao porto da vila de São Francisco do Sul, assim que nossa expedição chegou à Vila Rica. Almejo que esta te encontre bem e que meus humildes relatos possam ser recebidos de forma tranquila e na paz de nosso bom Deus, posto que o que vivi e presenciei ainda assustam-me a alma, mostram-me uma realidade diferente por onde evangelizamos na Companhia de Jesus.

A cada dia na Terra de Santa Cruz muitos de meus medos ressurgem e muitas dúvidas voltam a meus pensamentos. Postulei-me a duvidar, e disso recorde-me em prantos, se a palavra de Deus pode ser recebida por todos. Ouvida por diferentes raças, por estranhas criaturas que por vezes relatei em outras de minhas cartas. Às vezes pergunto-me qual o destino que Nosso Senhor reservou para todas essas almas e quais instrumentos nós, seus humildes servos, devemos acreditar estarem certos em nossas atividades evangelizadoras.

Durante nosso trajeto até cá, ao meio do que chamam de Planalto Sul, próximo a Serra dos Ventos, muitos homens brancos se juntaram a nós. Por estes lados indígenas ainda são forçados a trabalhar e amarrados a pesadas correntes, tendo de carregar os pesos dos ricos bandeirantes, mas a chegada desses brancos que relatei acima me atraiu especial, e inexplicável, atenção. Como de costume, eles não fizeram questão de apresentar vossas origens ou intenções, apenas por sua raça foram bem aceitos e juntaram-se à nossa bandeira, que por destino Vila Rica.

O Senhor D. Mario Cortez de Albuquerque, homem bruto, comanda a todos com sua vasta experiência e sua inabalável fé em Deus, foi quem decidiu nosso rumo e por assim se fez por algumas semanas. Passado algum tempo tomei de investigação um dos homens que havia se juntado à nossa bandeira, talvez enviados de Nosso Deus estivessem alertando-me de algo em minhas orações matinais, ou apenas encontrava-me curioso por demasia. Percebi que a cada parada, ele e seus amigos se embrenhavam pela mata, retornando apenas pela manhã, por vezes machucados e visivelmente alterados. Apenas eu, e poucos mestiços, podíamos perceber tal comportamento, visto meu costume acordar antes mesmo do por do sol, junto aos pássaros.

Chegamos em Vila Rica bastante cansados, aquela região se mostrou fria e húmida demais para nossos pés e para os precários trajés eu portávamos. D. Cortez de Albuquerque decidiu, então, que ficaríamos alguns dias para reabastecer nossas provisões, descansar e para que seus homens pudessem fazer negócios antes que partíssemos rumo ao Forte Albuquerque.

Chovia muito quando chamei um mestiço para que me acompanhasse em meio a noite. Minhas orações divinas haviam me mostrado que uma sombra crescia mais forte na escuridão, como se as trevas falassem e me mostrassem algo surgindo da estalagem próxima à praça central. Esgueiramo-nos por entres os cavalos até uma das janelas que ficavam próximas ao final da rua do comércio. O mestiço cuidou para que não fôssemos vistos e me debrucei para ver o que

acontecia ali dentro. Orei e desejei não ter visto o que, fatalmente, vi. O tal homem que eu investigava, e seus comparsas, haviam se juntado em uma espécie de prática que não seguem as leis de Deus. Havia sangue e símbolos macabros em velhos pergaminhos. As palavras que proferiam me causavam medo e foi quando um pequeno ser, que me parecia ser feito de barro e pedaços de madeira, ganhou vida, se levantando do centro de um dos círculos que ali havia. Que força oculta é capaz de tal ato, meu Deus? Como, devia eu, enfrentá-los, meu Senhor? Encontro-me sozinho em tais companhias em meio aos perigos da Terra de Santa Cruz, um lugar esquecido por muitos, repleto de criaturas e seres desconhecidos. Às vezes, apenas a palavra de Deus não pode prender homens detentores de tais forças quando nem sempre posso contar com o apoio de outros já evangelizados. Muitas vezes, como sabemos, o poder e o interesse pelo ouro pesam mais que a fé. Forças ocultas perambulam por estas terras e, a cada dia, acredito que elas podem reger partes das forças mundo e, aqui, elas se fazem mais fortes, longe de nossa Santa Igreja.

Alguns dias depois, partimos de Vila Rica e não demorou até que, estranhamente, eu caísse doente em uma terrível febre do sertão. Aclaro-me em fé que isso tenha sido obra de forças ocultas controladas por aqueles homens brancos. Eu estava fadado a morrer, sendo carregado em uma velha padieira debaixo de forte sol e outras intempéries do tempo. Já não mais entendia o que se passava diante de meus olhos e com poucas forças apenas tentava comer e rezar a Deus por minha alma. Buscava a tranquilidade de Jesus, certo de que havia feito o possível para concluir minha missão nestas terras. Foi quando retomei brevemente a consciência e percebi um negro velho, vestido apenas de uma suja calça branca e de seus pés descalços conversando com estranhas formas que surgiam da fumaça de seu charuto. Com certeza havia algo mais entre nós, porém, a febre não me deixava ver e, em delírio, imaginei que ele se comunicava com o que pareciam ser espíritos, todos ao nosso redor. Não mais entendia, apenas rezava e ele continuava a dizer estranhas palavras, em algum idioma do continente negro. Uma poção foi derramada sobre mim e outra foi me dada a beber. Eu estava entre a vida e a morte e meu corpo simplesmente aceitou tal ajuda.

E porque o negro fazia aquilo? O que seria tal religião ou tal ato? Como posso julgá-lo, ou a seus métodos, se o que fez me salvou de uma mortífera doença? Com o passar dos dias fui me recuperando. Serei eternamente grato aos mestiços que me carregaram e me alimentaram por todo esse tempo. E, para sempre, rezarei em agradecimento ao negro que, com seus feitiços, salvou minha vida. Percebi também, algo entre os fiéis seguidores de D. Cortez de Albuquerque, ouvi entre os escravos que eles se uniram para combater o que chamaram de bruxos, e que, supostamente, haviam se infiltrado em nossa bandeira. E assim, tais homens que eu havia testemunhado em Vila Rica, fugiram e não mais foram vistos. Aquele negro velho trouxe paz e bênçãos ao nosso grupo, mas se foi com receio de minha presença assim que recuperei de fato minhas forças. Senti-me culpado, e talvez fosse a forma que Deus havia encontrado para nos mostrar o caminho e a tolerância que devemos germinar por aqui.

Esta terra ainda nos reserva muitas surpresas. A cada viagem me deparo com diferentes religiões, estranhas tradições, criaturas que jamais imaginei conhecer, mesmo em meus mais terríveis pesadelos. Muitas forças perambulam por toda a Terra de Santa Cruz, boas e más. Contudo, seguirei meu caminho diante da palavra de Nosso Senhor, sem, jamais, perder a fé. Que Jesus nos ilumine e nos acompanhe no caminho do bem. Hoje e sempre.

*Seu humilde servo
Bernardo Paes Freire*

Religião Iorubá

Esta é a crença e prática religiosa dos negros, e alguns mulatos, no *Continente Negro* e no *Novo Mundo*. Ela possui uma forte relação e ligação entre os mundos sobrenatural, onde vivem seu Deus e os seres espirituais; tendo Orun como representante deste plano, e o mundo natural, onde vivem os seres materiais; tendo Aiyé como representante.

A religiosidade dos negros reconhece a existência de apenas um deus, o da Criação, chamado de Olorun. Os povos afirmam que esse deus é invisível e que não possui uma forma física. O principal aspecto da religião Iorubá é a presença do Poder Místico que permeia os mundos, e Olorun, como o criador deste poder, pode dar acesso a ele para outras entidades a seu desejo. De costumes simples seus orixás não aceitam oferendas, pois tudo o que existe e pode ser ofertado pertence a Olorun.

Vida após a morte

Segundo as tradições da crença Iorubá as pessoas consistem em uma formação de corpo e de um espírito. A morte destrói apenas o corpo, mas o espírito continua em uma vida seguinte. A relação entre a vida e a morte é cultivada de maneiras diferentes, sendo mais forte em algumas sociedades do que outras, pois consideram estarem os mortos mais perto de Deus do que dos seres humanos, mas ainda assim, passíveis de comunicação e até de intervenção no mundo material.

A morte para os negros termina formalmente com os "ritos de passagem" que são observados em muitas comunidades. Os ritos enfatizam uma testemunha pública de que uma pessoa esteve adicionada à comunidade visível e quando morre eventualmente parte para o mundo invisível.

Relação com a magia e outras religiões

A magia faz parte das crenças Iorubá, seja através dos feiticeiros que

mantêm contatos com os espíritos através de rituais ou mesmo os sacerdotes que buscam nos Orixás sua fonte de poder.

Por pensarem dessa forma, os negros, não olham de uma maneira diferente aos costumes indígenas, o que não significa que o estreito contato que estes possuem com as matas convençam os negros de que uma real magia possa vir de tal lugar.

Sua relação com os Jesuítas e com a religião branca é um tanto quanto conturbada, devido a proibição aos seus cultos, o que acaba gerando revolta e repulsa perante seus opressores. Para poderem cultuar seus Orixás, muitas vezes, os negros usam como camuflagem um altar com imagens de santos católicos e por baixo deixam escondidos objetos e imagens de suas crenças.

Para os mais velhos isso é considerado uma grande ofensa, porém isso vem criando um fenômeno interessante entre os mais jovens, que muitas vezes acabam incorporando certas características do catolicismo aos costumes Iorubá.

O Mito da Criação

Na mitologia Iorubá o deus supremo Olorun criou o mundo, as águas, terras e todos os filhos das águas e do seio das terras. Criou plantas e animais de todas as cores e tamanhos. Até que ordenou que Oxalá criasse o homem a partir do ferro e depois da madeira, mas ambos eram rígidos demais. Criou-o de pedra e ainda assim era, por demais, frio. Tentou a água, mas o ser não tomava forma definida. Tentou o fogo, mas a criatura se consumiu. Fez um ser de ar que depois de pronto retornou ao que era. E, então, se entristeceu por suas tentativas infecundas,

Oxalá sentou-se à beira do rio, de onde Nanã emergiu indagando-o sobre a sua preocupação. Oxalá fala sobre o seu insucesso, Nanã mergulha e retorna da profundidade do rio e lhe entrega lama. Oxalá, então, cria o homem e percebe que ele é flexível, capaz de mover os olhos, braços e pernas.

Então, assim, sopra-lhe a vida e faz surgir a humanidade e o povo Iorubá.

Principais orixás

Na mitologia Iorubá, Olorun criou as divindades, chamadas de Orixás, para representar todos os seus domínios no mundo material. Esses não são considerados deuses, e sim, ancestrais divinizados responsáveis pela conexão entre o visível e o invisível.

Abaixo, a lista dos principais Orixás que podem ser utilizados nas interpretações e histórias da religião negra na *Terra de Santa Cruz*.

- † **Exu**, Orixá guardião dos templos, encruzilhadas, passagens, casas, cidades e das pessoas, mensageiro divino dos oráculos.
- † **Ogum**, Orixá do ferro, guerra, fogo, e das lutas.
- † **Oxóssi**, Orixá da caça e da fartura. Habita as florestas, auxilia os caçadores e protege os fiéis contra as feras.
- † **Logunedé**, Orixá jovem da caça e da pesca
- † **Xangô**, Orixá do trovão, das tempestades e raios, protetor da justiça.
- † **Obaluaiyê**, Orixá das doenças epidérmicas e pragas, Orixá da Cura.
- † **Oxumaré**, Orixá da chuva e do arco-íris, o Dono das Cobras.
- † **Ossãe**, Orixá das Folhas sagradas, medicinais e litúrgicas..
- † **Iansã**, Orixá feminino dos ventos, relâmpagos, tempestades. É a única capaz de enfrentar os espíritos dos mortos.
- † **Oxum**, Orixá feminino dos rios, do ouro e protetora dos recém nascidos.
- † **Iemanjá**, Orixá feminino dos lagos, mares e fertilidade, mãe de muitos Orixás.
- † **Naná**, Orixá feminino da chuva, dos pântanos e da morte.
- † **Yewá**, Orixá da beleza, da adivinhação e da fertilidade.
- † **Obá**, Orixá feminino do amor, das águas agitadas e da guerra.
- † **Ibeji**, divindade protetor dos gêmeos. Sobrevive da crença no duplo, na sombra, no reflexo e na sobrevivência da alma.
- † **Irôco**, Orixá da árvore sagrada.
- † **Egungun**, Ancestral cultuado após a morte em Casas separadas dos Orixás.
- † **Iyami-Ajé**, é a sacralização da figura materna, a grande mãe feiticeira.
- † **Oxalá**, Orixá da Paz, da Fé. Criador do mundo e dos corpos humanos, um dos mais respeitados.
- † **Ifá**, Orixá da Adivinhação e do destino. Possui os segredos das predições.
- † **Olokun**, Orixá masculino do mar
- † **Omulu**, Orixá das doenças.
- † **Olossá**, Orixá dos lagos e lagoas
- † **Oko**, Orixá da agricultura



Cristianismo

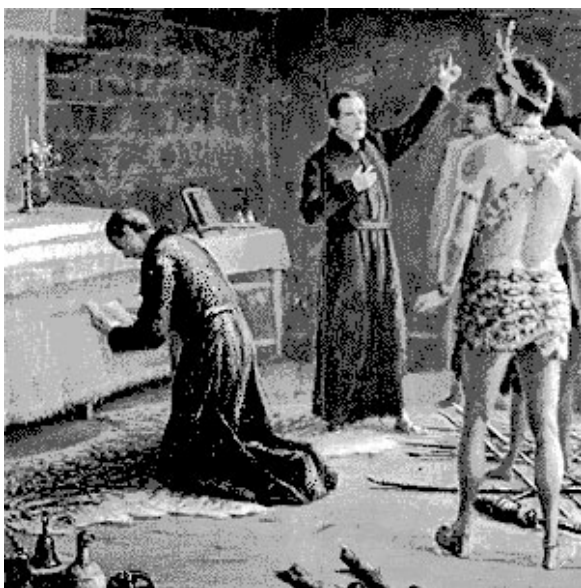
A Companhia de Jesus

Com os descobrimentos ultramarinos a igreja, que começa a enfrentar, no *Velho Continente*, diversas manifestações e revoltas contra suas crenças, viu no *Novo Mundo* a possibilidade de expandir os ensinamentos de Jesus para aqueles que eram vistos apenas como força de trabalho a ser explorada. Então, no ano de 1530 os primeiros missionários desembarcaram na *Vila de Todos os Santos* e logo as primeiras igrejas começaram a ser construídas.

A Companhia de Jesus foi escolhida como responsável pela catequização dos povos indígenas em toda *Terra de Santa Cruz* e são os principais defensores da Lei de Santa Luzia que em 1630 proibiu a escravização dos nativos.

No *Velho Mundo* a Companhia de Jesus tem a permissão de se estabelecer em todas as colônias sem encontrar os impedimentos colocados pelos castelanos a outras ordens. Junto com o primeiro governador-geral vieram os primeiros missionários jesuítas, como os padres Antônio da Nóbrega, Manuel Pires, Vicente Navarro e Aspicuela Rodrigues. Nóbrega, que viera à frente dos demais, tornou-se Provincial com a fundação da província jesuítica de *Piratininga*.

Apesar de não ter sido a primeira ordem se instalar no *Novo Mundo*, vem se tornando a mais importante e de maior influência na vida colonial regional.



A Santa Inquisição

Inquisição é um tribunal cristão utilizado para investigar casos de heresia, feitiçaria, bigamia, sodomia e apostasia. O culpado é acusado por causar uma "crise da fé", pestes, doenças e miséria social, e é entregue às autoridades do Estado, que devem puni-los. Essas penas variam desde confisco de bens, perda de liberdade, até a pena de morte.

A Inquisição foi criada e utilizada pela Igreja Católica devido à pluralidade de crenças populares entre os católicos, tal como a adoração de plantas e animais, que são consideradas "heresias". Os tribunais da inquisição não são permanentes, sendo instalados quando surge algum caso a ser julgado e, logo depois, são desfeitos.

“Atualmente (em 1650, data em que se passa o jogo de *O Desafio dos Bandeirantes*), a Igreja e a Santa Inquisição têm uma forte presença nas principais cidades da *Terra de Santa Cruz*, desde a Região Norte até o extremo sul do *Novo Mundo* (principalmente nas colônias de Castela). Os Inquisidores são intransigentes com aqueles que consideram inimigos do Senhor. Bruxas e Feiticeiros Negros, quando identificados, normalmente vão para a fogueira. Sua única chance de salvação é que a confissão de seus “crimes” seguida de uma prova de arrependimento e conversão à fé cristã que consiga comover padres e Inquisidores.

Sacerdotes Negros devem ser convertidos pela palavra (quando possível) ou pela força (quando necessário). Os pajés são apenas marginalmente tolerados para não prejudicar o esforço de catequese. A maioria dos Jesuítas, apesar de achar esses métodos um tanto quanto extremos, concorda que eles são, infelizmente, necessários.” (Parágrafo por Carlos Eduardo Klimick Pereira)

Na *Terra de Santa Cruz* a Inquisição está subordinada ao Luso Tribunal em São Sebastião, que envia, ocasionalmente, um visitador às pequenas cidades para investigar presencialmente como se encontram a fé e o cumprimento dos dogmas católicos pela população. Geralmente esse visitador tem o objetivo de produzir um relatório, informando a situação dos lugares onde visita e, vendo-se a necessidade da criação de um tribunal local ele mesmo deve começar a preparar tudo para a chegada de outros inquisidores.

Trazer os povos das novas terras para o seio da Igreja Católica; impedir nelas a penetração das seitas "heréticas", dando-lhes combate lançando as bases da Igreja romana, mantendo a vigilância sobre os colonos de forma a que não se desgarrassem dos preceitos católicos. Tais são as funções outorgadas às ordens religiosas, particularmente à Companhia de Jesus.

As Missões geralmente acompanham as migrações dos indígenas à medida que estes fogem dos principais centros de colonização, tentando escapar da escravização a que os colonos os submetiam antes do *Tratado de Santa Luzia*. Dessa forma fixaram-se principalmente no sertão, em regiões que não apresentam atrativos de exploração imediata, o que não quer dizer que estão isentas de investidas, e que não formem um alvo de cobiça dos bandeirantes pela quantidade de índios domesticados que lá vivem e que ainda podem ser comerciados às margens da lei.

Nomeando Consagrados

Os Jesuítas, por estarem sozinhos em sua missão de catequizar o *Novo Mundo*, podem nomear ajudantes, e estes são chamados de Consagrados.

As pessoas consagradas decidiram levar uma vida de um modo especial a Deus com a profissão dos conselhos evangélicos, castidade no celibato, pobreza e obediência. Esta forma de vida é reconhecida pela Igreja Católica, sendo classificada como uma resposta livre a um chamamento de Cristo, mediante a qual os Consagrados se entregam totalmente a Deus e tendem a seguir os jesuítas em suas missões errantes. Muitos mestiços catequizados são nomeados consagrados.

Outras Ordens

Coube à Ordem dos Franciscanos a precedência sobre todas as outras em sua chegada *Terra de Santa Cruz*. As notícias de muitos povos pagãos recém-descobertos despertaram o zelo apostólico entre os

frades de toda a Europa, oferecendo-se numerosos deles para pregar o Evangelho aos indígenas.

Seguiram-se a eles os dominicanos, cuja obra missionária é inspirada num grande rigorismo ético. Em termos de jogo essas ordens figuram em menor número, podem haver contato com os jesuítas.

Hierarquia Católica

A Igreja Católica tem uma estrutura hierarquizada e é formada por Leigos e pelo Clero.

Os Leigos

A maioria dos membros da Igreja Católica são Leigos, que têm a missão de testemunhar e difundir o Evangelho, bem como uma vocação própria de procurar o Reino de Deus, sendo batizados e seguindo todas as premissas católicas.

O Clero

Formado pelos sacerdotes consagrados na ordem de servir a instituição e construir a família de Deus na Terra. Estão divididos em: Papa, Cardeais, Arcebispos de El Rei, Arcebispos, Bispos, Abades Territoriais, Vigários Apostólicos, Vigários-Gerais, Capelães e Vigários.

Cada nível hierárquico corresponde a poderes, direitos e responsabilidades dentro da instituição.

Vida após a Morte

Os católicos não acreditam em uma vida após a morte e sim na concepção de Céu e Inferno, onde as pessoas que seguem e obedecem a Deus vão a seu encontro, usufruindo de todas as bondades e ensinamentos que teve em vida. Já os hereges e pessoas que não seguiram os mandamentos de Cristo e da igreja rumam para o inferno junto a Satanás, onde vão sofrer eternamente todo o mau que exerceram em vida.



Relação com a magia e outras religiões

Heresia! Apenas uma palavra pode resumir a visão oficial da igreja, e seus seguidores, perante essa forma de poder considerada pagã. Qualquer um que for visto por seguidores fiéis do cristianismo deve, por lealdade a Deus, denunciá-lo à inquisição. Porém a realidade nas matas da *Terra de Santa Cruz* não é tão simples assim. Solitários em jornadas contra inúmeros perigos, os religiosos testemunham cenas que jamais imaginam existir e, muitas vezes, precisam agir com bom senso para garantir sua própria vida. Não é nada saudável tentar aprisionar um Feiticeiro Negro em meio a um ataque de raiva ou mesmo um Bruxo quando ambos estão sozinhos na mata com o religioso.

Outra experiência que vem se tornando cada vez mais comum na realidade dos jesuítas é a obtida através na catequese dos nativos, onde plantas e outros conhecimentos acabam se tornando fundamentais para a sobrevivência de um homem de Deus, o que o coloca de encontro com seus ensinamentos e dogmas mas pode, muitas vezes, salvar sua vida e a de seus semelhantes. Por isso, cada vez mais, o relacionamento com outras religiões deve ser levado com bom senso, buscando a fé ante o mal.

Religião Indígena

Cada nação possui crenças e rituais religiosos diferentes, porém, todas as tribos acreditam nas forças da natureza e nos espíritos dos antepassados. Para os índios, deuses e espíritos são homenageados e contatos através de rituais, cerimônias e festas. O pajé é o responsável por transmitir estes conhecimentos aos habitantes da tribo.

Os indígenas rezam a Tupã, que é o ser supremo, cuja voz se faz ouvir nas tempestades, através dos trovões. Tudo o mais que não pode ser explicado é visto como uma obra dos deuses e espíritos da floresta, o que leva todas as nações nativas a respeitarem o território onde vivem e os animais que os cercam.

Vida após a morte

Algumas tribos enterram os corpos de seus iguais em grandes vasos de cerâmica, onde além do cadáver, ficam objetos pessoais, pois se crê que pode-se ascender em uma outra vida e se tornar uma entidade menor, dependendo de suas atitudes no passado. O que permite a comunicação entre vivos e mortos, entre homens e animais.

A organização social dos índios

As tribos indígenas possuem uma relação baseada em regras sociais, políticas e religiosas. O contato entre as tribos acontece somente em momentos de guerras, casamentos, cerimônias de enterro e também no momento de estabelecer alianças contra um inimigo comum. O que varia de acordo com o comportamento de cada tribo.

Dois figuras importantes na organização das tribos são o pajé e o cacique, sendo que este possui o papel de chefe, organizando e orientando o restante da tribo. Na educação indígena, os pequenos índios, conhecidos como curumins, aprendem o modo de viver de seus antepassados desde pequenos e, de forma prática, costumam observar o que os adultos fazem e praticam desde muito cedo. Quando o pai vai à caça, costuma levar aprendizes junto e estes aprendem e já realizam tais tarefas. Quando atingem entre 13 e 14 anos os jovens passam por um teste e uma cerimônia para ingressar na vida adulta.

O Pajé

O Pajé é o sacerdote da tribo tido por muitos como portadores de poderes ocultos. Ele pode conhecer todos os rituais indígenas, pode receber mensagens dos deuses e ser orientadores espirituais. Ele também é o curandeiro conhecedor de chás e ervas para curar doenças ou realizar a invocação de entidades da floresta. Faz o ritual da pajelança, onde evoca os deuses e entidades ancestrais para ajudar na cura.



Normalmente o conhecimento da utilização da planta correta para cada caso ou situação é passado de geração em geração e seu cargo de representante é escolhido de maneiras diferentes em cada uma das nações.

Mito indígena da criação

A figura primária da criação na maioria das lendas jaguaris e das tribos mais comuns da *Terra de Santa Cruz* é Tupã, o deus Sol. Com a ajuda da deusa lua Araci, Ele desceu à Terra e deste local criou tudo sobre a face do mundo, incluindo o oceano, florestas e animais. Também as estrelas foram colocadas no céu nesse momento.

Tupã então criou a humanidade (a maioria das tribos acredita que eles próprios foram os primeiros a serem criados pelo deus Sol) em uma cerimônia especial, formando estátuas de argila do homem e da mulher com uma mistura de vários elementos da natureza. Depois de soprar vida nas formas humanas, deixou-os com os espíritos do bem e do mal e partiu.

Relação com a magia e outras religiões

Como citado, o Pajé é o elo entre os deuses e os outros habitantes das aldeias e o único privilegiado com o uso de magia. Outros nativos encaram de uma forma estranha quando observam negros realizando atos inexplicáveis, o que pode gerar conflitos caso isso seja feito contra a floresta e seu povo, caso contrário um misto de curiosidade e repulsa costuma permear entrar os indígenas perante outras culturas, geralmente não agressivo, o que vai depender da tribo em questão e do comportamento para com esse nativo. Por esse motivo muitos índios acabam aceitando a aproximação e até a conversão dos jesuítas, o que passa a ser cada vez mais comum nos dias atuais.

Na primeira tiragem do livro básico do jogo O Desafio dos Bandeirantes, algumas magias vieram com algumas falhas, que foram corrigidas na segunda tiragem. Para evitar qualquer confusão, pegamos a errada do primeiro complemento e apenas descrevemos corretamente essas magias.

Novas magias separadas por classe:

Para Bruxos

Vício

Criar Trabalhador

Abertura da Boca dos Mortos

Para Feiticeiro Negros

Golem de Espíritos

Comunhão com a Floresta

Para Feiticeiros de Ferro e Fogo

Flecha de Chamas

Para Pajés

Imobilizar Animais

Comunhão com a Floresta

Cura

Purificar Água

Para Jesuítas

Heroísmo

Evocação Divina

Purificar Água

Para Sacerdote Negro

Duplo

A seguir a lista com a descrição e funcionamento das novas magias, em ordem alfabética.

Abertura da Boca dos Mortos

Custo: 04

Tempo de Preparação: 1 rodada

Poção: ingerida

Descrição: esta magia confere ao falecido a habilidade de respirar e falar no mundo dos mortos por alguns segundos através de seu próprio cadáver. A Abertura da Boca dos Mortos só funciona se o cadáver ainda possuir uma cabeça e língua intactas. O Bruxo deve borrifar o cadáver com água e sal, colocar três amuletos sobre o corpo e recitar uma prece funerária. No final ele

deve tocar a boca do cadáver enquanto o comanda a falar.

Se a magia for bem sucedida o morto poderá ouvir e falar por um minuto, mas não poderá executar nenhum outro tipo de ação. O ritual não obriga o cadáver a falar a verdade; nem sequer ele sabe nada além do que já sabia antes de morrer. Ele, além disso, não poderá falar da vida após a morte e nem do mundo dos mortos (se perguntado sobre ele ficará confuso e não responderá). A Abertura da Boca dos Mortos só funciona uma vez para cada corpo morto.

Comunhão com a Floresta

Custo: 04

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: o feiticeiro, através de um transe místico de comunhão com a floresta, tem visões sobre um assunto desejado.

Exemplo: o pajé quer localizar um caçador que está escondido nas matas. Ao entrar em comunhão com a floresta ele tem uma visão de seu alvo em uma caverna a dois dias de caminhada.

Criar Trabalhador

Custo: 15

Tempo de Preparação: 12 horas

Poção: -

Descrição: O feiticeiro é capaz de dar vida a servos simples e praticamente desprovidos de inteligência. Esse servo pode executar tarefas simples e repetitivas como cavar, varrer, puxar e carregar. Trabalhadores não podem lutar e geralmente são pequenas estátuas e barro, argila, gesso, madeira e etc.

Sistema: Independentemente de seu formato ou material que foi produzido, este Trabalhador possui apenas dois pontos em cada Atributo, apenas Habilidades simples obedecidas a um comando de voz e 1d6 pontos de vida. Esta magia leva 12 horas para ser concluída, sem interrupções.

Cura

Custo: variável

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: recupera os pontos de resistência do próprio personagem ou de

qualquer outro. Para recuperar 01 ponto de resistência gasta-se 01 ponto de poder; para recuperar 02 pontos de resistência gasta-se 02 pontos de poder; e assim por diante, sem limites.

Para eliminar o efeito de uma doença ou veneno é necessário gastar 10 pontos de cura de uma vez só, sem recuperar a resistência. Caso contrário o personagem não será curado, sofrendo novamente os efeitos da doença ou veneno.

Duplo

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Duração: enquanto ibeji estiver incorporado

Descrição: Este encanto cria uma imagem de um ser qualquer, desde que esteja em contato visual com o sacerdote. O ser criado não é real, apenas uma imagem ilusória e imaterial.

Exemplos: criar um duplo de si mesmo para despistar seus perseguidores, criar um duplo de um monstro para distraí-lo, etc...

Evocação Divina:

Custo: 04

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: a evocação só pode ser realizada uma vez por dia. Este encanto permite chamar diversos seres conforme a lista abaixo:

Nível baixo - Bons espíritos

Tempo de preparação: 02 rodadas

Custo: 03

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

Atributo de Sabedoria: 20

Nível médio - Protetores

Tempo de preparação: 03 rodadas

Custo: 12

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

Luz divina: 95%

Cura: 95%

Pode divino: 50

Força: 50

Resistência: 52

Destreza: 20

Sabedoria: 40

Nível alto - Guardiões

Tempo de preparação: 10 rodadas

Custo: 50

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

Luz divina: 95%

Cura: 95%

Pode divino: 200

Força: 120

Resistência: 120

Destreza: 30

Sabedoria: 60

Observação: A arma divina só causa dano a seres malignos.

Flecha de Chamas

Custo: 04

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: -

Descrição: o sacerdote pode transformar até cinco flechas, dardos, virotes, balas ou pedras, e, normais em versões em versões flamejantes, que causam 1d6 pontos de dano adicional. Esta magia possui um alcance de 3 metros e dura por 3 rodadas.

Golem de Espíritos

Assase (espírito da morte) ou Yorcka (espírito dos mortos)

Custo: 08 + Variável

Tempo de Preparação: Variável

Poção: -

Descrição: o Sacerdote pode suturar partes separadas de cadáveres de humanos e animais, em um formato humanóide e convidar um espírito a ocupar e animar esse Golem remendado por um período de tempo.

Formas típicas dependem das tradições locais ou das afinidades dos espíritos que serão invocados. Golens de Espíritos podem incluir homens e mulheres com cabeças de animais, bestas com cabeças e mãos humanas, ou mesmo um corpo recém falecido. Para criar qualquer tipo de Golem é preciso um corpo humano ou animal em boas condições.

Poucos são os fantasmas que consentem em ocupar tal cadáver remendado com aspectos animais ou corpos já mortos, o que acaba trazendo fantasmas malignos e enlouquecidos. A magia dura até que o corpo termine seu

estado contínuo de putrefação, ou que o espírito deseje abandonar tal corpo.

Além do teste habitual para a realização da magia e o gasto básico de ativação do feitiço, é necessário um gasto adicional de Pontos de Magia para determinar a força e poder que do corpo que o espírito ocupará. O jogador e o narrador devem definir as Estatísticas do Golem antecipadamente, que já começa com 8 pontos em cada Atributo e duas habilidades com nível de 45%. Sendo possível aumentar 1 ponto de Atributo para cada Ponto de Magia gasto pelo Sacerdote ou 5% de aumento no nível da habilidade.

Um Golem de Espíritos não poderá possuir nenhuma Habilidade que seu criador não possua, ou em um nível superior a esse. E este golem é um personagem por si só que deverá ser interpretado pelo Narrador do jogo de forma independente, pois o espírito dentro do Golem possui uma mente e interesses próprios.

Heroísmo

Custo: 05

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: ingerida

Descrição: esta magia imbui o alvo do Jesuíta com coragem e valentia, desde que ele acredite na fé e na proteção do padre. O alvo recebe um bônus de +10% nas jogadas de ataque e defesa, ganha +10 pontos de vida temporários por 5 rodadas e fica imune a medo e magias de controle.

Imobilizar Animais

Custo: 05

Tempo de Preparação: instantâneo

Poção: borrifada em grande quantidade

Descrição: Esta magia paralisa qualquer tipo de animal com um alcance de até 9 metros e apenas um animal por vez, deixando-o imobilizado. Ele continua consciente e respirando normalmente, mas não pode executar qualquer ação física. A cada rodada o animal pode fazer um novo teste de Resistência a Magia para sair do efeito de imobilização.

Purificar Água

Custo: 02

Tempo de Preparação: instantâneo

Dobrar: área

Poção: misturar com a água

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

Remover encantos e feitiços

Custo: variável

Tempo de Preparação: variável

Poção: ingerida pela vítima

Descrição: este feitiço/encanto só pode ser usado para remover encantos e feitiços que tenham sido impostos a outras pessoas. Feitiços auto-impostos como metamorfose e pele de ferro não são removíveis.

Para remover um feitiço/encanto, deve haver um tempo de preparação e gasto equivalente ao que está sendo removido.

Se o nível de poder usado for suficiente para remover o feitiço/encanto, mas de pelo menos 50% do necessário, o feitiço/encanto cessará temporariamente, retornando depois de algum tempo. É preciso lembrar que alguns feitiços possuem uma orientação específica quanto à utilização deste feitiço/encanto.

Vício

Custo: 06

Tempo de Preparação: 2 rodadas

Poção: -

Descrição: esta magia pode fazer o alvo do Bruxo associar, inconscientemente, alguma ação específica com uma enorme sensação de prazer, o que aumentará seu desejo de realizar tal ação novamente. Um Bruxo criativo pode viciar suas vítimas em substâncias ou comportamentos bastante interessantes.

Durante a ação escolhida, o Bruxo deverá conjurar a magia tendo o alvo em sua linha de visão e segurando algum pertence da vítima. Caso esta falhe em um teste de proteção, sentirá um prazer fora do normal. Se um mesmo alvo for atingido por esta magia três vezes ou mais na mesma atividade ou substância, se tornará viciado e sentirá necessidade de realizá-la sempre que estiver em busca de prazer. A única forma de quebrar um vício é passando em uma quantidade de testes de resistência à magia superior ao seu nível de Constituição.

Por Carlos Eduardo Klimick Pereira

Os Bruxos e, principalmente, as Bruxas são os detedores da antiga sabedoria e dos mistérios do *Velho Mundo*. Sabedoria de religiões que se perderam no tempo, mas que foram parcialmente preservadas através das eras. Como nos séculos XVI e XVII a religião cristã se encontrava enfraquecida pela Reforma e Contra-Reforma, essas antigas seitas tentaram se erguer e conquistar o apoio da população. A resposta da igreja foi rápida e terrível. Os Bruxos foram acusados como hereges, adoradores do demônio e perseguidos pela Santa Inquisição. A perseguição imposta aos Bruxos e Bruxas tinha dois aspectos:

- † **Religioso:** Como vimos, muitos Bruxos tentaram competir com o cristianismo professando antigas seitas (às vezes apenas com o interesse de obter poder sobre o povo). Muitas vezes eles realmente evocavam e utilizavam seres malignos e demônios para atingirem seus objetivos, fazendo inclusive sacrifícios humanos (através dos feitiços de Conjuração e Controlar entidades). Se a Igreja já considerava heresia a filosofia de muitos Bruxos, ela jamais poderia aceitar a união destes com os inimigos das obras do Senhor.
- † **Político:** Muitos dos Bruxos e Bruxas pertenciam a famílias ricas e bem influentes. Denunciá-los era uma forma segura de se livrar de um adversário político e ficar bem-visto pela sociedade ao mesmo tempo. Inúmeras vezes o delator recebia pelo menos metade dos bens e posses do herege. Um outro aspecto da perseguição política é o caráter subversivo do Bruxo. Ele não exerce sua magia em nome de uma divindade, portanto não está preso a nenhum código de ética. A bruxaria oferece uma alternativa de poder em relação à fé ou às armas de fogo. Riquezas e armaduras não podem proteger um nobre de feitiços contra ele lançados por alguém incógnito na multidão. Mulheres podem dominar seus maridos com magia e servos podem atingir seus senhores através de rituais. E como prender uma pessoa que pode

se transformar em um ratinho para escapar das algemas e fugir por um buraco na parede? Como se proteger de uma Bruxa que pode invadir um castelo como uma andorinha para se apoderar de um objeto mágico através do qual poderá controlar a mente do barão? A bruxaria é uma ameaça à ordem estabelecida e como tal deve ser eliminada. Este aspecto político é tão importante quanto o religioso na perseguição aos Bruxos e Bruxas.

No Novo Mundo

A situação dos Bruxos e Bruxas na *Terra de Santa Cruz* é muito delicada. Nos primórdios da colonização, muitas pessoas acusadas de bruxaria foram degredadas para as colônias pela metrópole. Nesse período inicial, os Bruxos gozavam de relativa tranquilidade. A atuação dos Jesuítas era ainda fraca e inteiramente colada para catequese dos índios. A atuação dos governos locais era frouxa e pouco organizada. A pequena população das vilas vivia em um ambiente de irresponsabilidade e promiscuidade em relação às nativas. Obviamente, ninguém estava preocupado em identificar e perseguir Bruxas nessa época. Muitos Bruxos e Bruxas adquiriram fortuna e reputação de integridade nesse período (conseguindo esconder suas habilidades especiais, é claro).

Porém, com o avanço da colonização, a descoberta de riquezas, disputa com outras nações pela colônia e o crescimento das cidades coloniais, a metrópole passou a ter uma atuação cada vez maior na *Terra de Santa Cruz*. A influência da igreja cresceu no Novo Mundo, condenando a promiscuidade e perseguindo as heresias da população das cidades e fazendas. A Santa Inquisição chegara ao Novo Mundo (*Veja mais no Cap.1 – Religiões – A Santa Inquisição*).

Enquanto alguns conseguiram enriquecer nas primórdios da civilização, outros já vieram com sua fortuna da metrópole (ou seja, saíram de lá antes que fossem descobertos e tivessem seus bens confiscados pela Coroa). Com o crescimento

das cidades e a descoberta de novas riquezas em *Santa Cruz*, as intrigas e manobras políticas se tornaram parte integrante da vida da colônia. Assim, os Bruxos se viram envolvidos em um jogo de chantagem e traição por indivíduos ávidos por manipular seus poderes ou se apropriarem de suas riquezas. Denúncias envolvendo famílias ricas e influentes na *Terra de Santa Cruz* foram feitas, o que reforçou ainda mais a atuação dos inquisidores. A maior parte de Bruxos e Bruxas se encontra intimidada por essa situação. Alguns Bruxos chegaram a abandonar sua arte, outros esconderam-se nas sombras com medo, vários se tornaram cristãos ao longo do tempo (continuando ou não a praticar seus feitiços), muitos fugiram para o interior (em busca de fortuna, paz ou compreensão) e há ainda aqueles que decidiram contra-atacar. Um número não tão pequeno de Bruxos se encontra envolvido nesse emaranhado de intrigas políticas, manipulando pessoas e denunciando Bruxos falsos e verdadeiros. Outros decidiram mostrar aos delatores o verdadeiro significado da palavra terror.

Interpretando um Bruxo

Inspirados no desempenho de alguns jogadores em tardes de jogo, temos aqui alguns exemplos bem distintos de como o jogador pode desenvolver o seu personagem Bruxo ou Bruxa.

- † **O maligno:** Este Bruxo ou Bruxa é o sonho dourado de todo Inquisidor. Mau, vil e perverso, ele se alia a diversos seres diabólicos para atingir seus objetivos. Este é o Bruxo que se compraz em amaldiçoar pessoas, que sequestra bebês para usá-los em rituais macabros perpetrando horrores indizíveis na noite. O seu desprezo pela dignidade e pela vida humana é chocante. Para ele os seres humanos são, ou deveriam ser, seus escravos. Os demais usuários de magia são rivais que devem ser eliminados. Este tipo de bruxo é mais adequado para PNJ's que serão heróicamente chacinados pelos jogadores.
- † **O Manipulador:** Este Bruxo ou Bruxa se utiliza de outros seres para obter seus fins. É um mestre em utilizar as emoções, desejos e temores das outras pessoas para alcançar seus objetivos. Adora manipulá-las, considerando-as meros peões em seu jogo ou apenas se divertindo com elas. Não necessariamente maligno, esse maquiavélico Bruxo não costuma correr riscos. Seus feitiços favoritos são: Advinhação, Apaixonar, Conjuração, Controlar entidades, Controlar mentes, Criar dor intensa, Criar ilusão e Trevas. Suas habilidades favoritas são: Diplomacia/Persuasão, Percepção, Ocultismo e Ler lábios.
- † **O Sobrevivente:** A principal preocupação deste Bruxo ou Bruxa é a sua própria sobrevivência. Desconfiado e cauteloso, ele evitará ao máximo que sua verdadeira profissão seja descoberta. Se isso acontecer, ele terá que decidir se foge, mata quem o descobriu ou, muito dificilmente, confia na pessoa. As sombras e o subterfúgio são seus aliados. O medo, a solidão e a paranóia são suas companheiras constantes. Ele jamais confiará plenamente em alguém, mas valorizará ao máximo qualquer aliado que porventura conseguir fazer. Seus feitiços favoritos são: Advinhação, Aura, Criar dor intensa, Criar ilusão, Desviar ataques, Levitar, Metamorfose, Trevas, Viegame astral e Visão noturna. Suas habilidades favoritas são: Detectar armadilhas, Diplomacia/persuasão, Esconder-se nas sombras, Mover-se silenciosamente, Luta com pistola/garrucha e Correr.
- † **O brincalhão:** Esta Bruxa ou Bruxo busca emoções fortes e adora se divertir com seus poderes. Ele adora se arriscar e muitas vezes se expõe perigosamente. Pregar uma peça em um Inquisidor seria o ponto alto em sua carreira. Normalmente de boa

índole, costumam se colocar do lado de pessoas indefesas e são leais aos companheiros. Porém, seu total desrespeito pelas autoridades, seu espírito de aventura e amor ao perigo costumam colocar o grupo em encrencas. Seus feitiços favoritos são: Amaldiçoar (de leve, para se divertir), Apaixonar (loucamente), Conjuração (garantido para animar bailes), Controlar entidades, Criar ilusão, Desviar Ataques, Controlar mentes, Levitar, Mau-olhado (para aquele nobre que se acha intocável), Metamorfose, Trevas e Viagem astral. Suas habilidades favoritas são: Abrir fechaduras (simplesmente irresistível), Acrobacia, Detectar armadilhas, Diplomacia/persuasão (muito útil com os guardas), Esconder-se nas sombras, Furtar (um desafio), Luta espada/facão, Luta com pistola/garrucha e correr (muito necessário).

† **O justiceiro:** Ele é a voz da vingança contra a perseguição sofrida pelos Bruxos e Bruxas. Alguns mais determinados encarnam a vingança contra todos aqueles que oprimem o povo. A noite é sua aliada e o terros a sua principal arma. Ele atua com rapidez e precisão, sua missão deve ser cumprida e que Deus tenha piedade dos que cruzarem o seu caminho na noite. Apesar de ter boa índole. Sombrio, calmo, de poucas palavras e com um olhar capaz de gelar qualquer um até a medula, este Bruxo é metódico e perigoso. Ele se provará leal aos companheiros e o pior pesadelo de seus alvos. Seus feitiços favoritos são: Amaldiçoar (pesado, bem pesado), Aura, Controlar entidades, Criar dor intensa, Desviar Ataques, Detectar magia, Mau olhado, Metamorfose, Trevas, Viagem astral, Visão astral e Visão noturna. Suas habilidades favoritas são: Abrir fechaduras, Ataque surpresa, Escalar, Esconder-se nas sombras, Estrangular com fio,

Ervas e plantas/veneno, Mover-se silenciosamente, Luta com espada/facão e luta com pistola/garrucha.

† **O galante:** Este bruxo ou Bruxa adora se exhibir. Usando seus poderes de forma dissimulada, ele busca romance, emoção e aventura. Ele se vê como um herói desbravador, protetor dos fracos e oprimidos. Seu rosário de aventuras românticas poderia encher um livro (ou a paciência de qualquer um). Por ser um grande metido, costuma ser irritante. Calado, porém, é um ótimo companheiro. Este tipo de Bruxo ou Bruxa é bastante incomum, porém não é de todo desconhecido em tardes de jogo (e pode ser até bem divertido). Seus feitiços favoritos são: Apaixonar, Aura, Controlar entidades, Criar ilusão, Desviar ataques, Levitar, Metamorfose, Trevas e Visão noturna. Suas habilidades favoritas são: Diplomacia/persuasão, imitar sons, tocar instrumentos, Jogos de Azar, Luta com espada/facão e Luta com pistola/garrucha.

Em suma, existem diversas formas de se interpretar um Bruxo ou uma Bruxa no jogo *O Desafio dos Bandeirantes*. As personalidades expostas acima são apenas sugestões, o jogador é livre para criar novos tipos ou misturar os já existentes. Lembre-se apenas que diversas pessoas perseguem o Bruxo, seja para manipulá-lo, seja para jogá-lo na fogueira. O Bruxo deve evitar ao máximo ser descoberto e, mais ainda, ser apanhado. Se você não gosta desta parte de caça às Bruxas, aventure o seu personagem pelo interior, onde a presença da Santa Inquisição é pequena ou até inexistente. Mas se esse ambiente de medo e intriga o atrai, as cidades grandes da costa (São Sebastião) ou do interior (Piratininga) são um prato cheio. Agora, se depois de tudo o que foi dito você ainda não persebeu que o Bruxo não pode ficar fazendo feitiços na frente dos outros, faça um Guerreiro, um Rastreador ou até mesmo um Jesuíta.

Capítulo 4

Itens Mágicos

Após alguns anos de jogo, alguns itens foram desenvolvidos para inúmeras campanhas e aqui trouxemos alguns que podem inspirar a criação de histórias e muitas aventuras.

Cruz Sagrada

O sagrado símbolo dos jesuítas se tornou uma arma sagrada nas mãos dos mais fervorosos fiéis. Uma cruz prateada, medindo 40 centímetros e de cantos dourados foi encontrada entre os pertences de *São Francisco de Assis* e, desde então, trás consigo todo o poder de sua fé.

Na parte de trás é possível encontrar uma frase cravada com os dizeres: “*Auream crucem video (Vejo a cruz de ouro).*”

Benefícios: Enquanto o usuário estiver empunhando a Cruz Sagrada, nenhuma criatura de tendência maligna ou espíritos trevosos conseguirá se aproximar. O efeito deste poder atinge um raio de 10 metros.

Regras: Este item funciona apenas aos portadores que possuírem a mesma fé do santo que a criou. O usuário deve empunhar a cruz e gritar os dizeres, que estão cravados na parte posterior do item, contra seu(s) alvo(s).

Qualquer criaturas das trevas, como Vampiros, Mortos-vivos, espíritos malignos, mulas-sem-cabeça (e até o próprio Diabo), que tentarem adentrar a área de proteção levarão 1d6 de dano por turno, até um máximo de turnos igual ao Poder Divino do jesuíta que a empunha.



Frasco de Hipnos

Inspirado no deus do sono, o poder deste item mágico trás a personificação do da sonolência em um frasco de cristal vermelho no formato de cabeça de um demônio. A lenda diz que tal item foi criado por bruxas que fugiam da *Santa Inquisição* no velho mundo e se utilizavam de tal poder ao se sentirem investigadas, colocando seus visitantes para dormir e fugirem em seguida.

Benefícios: Qualquer líquido colocado neste frasco se torna uma poção do sono.

Regras: O dono do artefato precisa furar o dedo na ponta da cabeça do demônio esculpida no frasco, localizada em sua tampa. Feito isso, o efeito descrito acima funcionará como a *Magia Sono*, sem qualquer custo ao usuário.

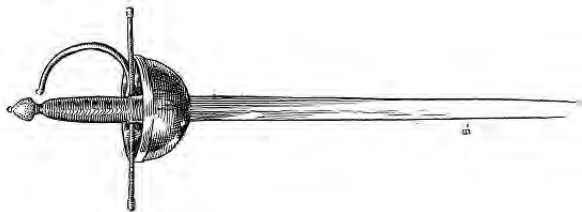
Espada de Toledo y Salamanca

Alencar de Toledo y Salamanca foi um dos maiores exploradores das terras próximas ao Império do Sol e suas histórias contam que ele foi capaz de encontrar os maiores tesouros do mundo antes de seu repentino desaparecimento. Dentre suas conquistas estaria a espada que, hoje, leva seu nome e detêm o poder de destruir criaturas malignas, protegendo seu detentor.

Toda revestida de ouro este item é inquebrável, leve e extremamente cortante. Sua simples presença é capaz de inspirar toda uma bandeira, e também de atrair ladrões e caçadores de recompensas.

Benefícios: Esta arma inspira os aliados de seu portador, facilita o combate e o enfretamento de criaturas sobrenaturais enquanto se luta com ela.

Regras: O portador da Espada de Toledo y Salamanca ganha + 25% em suas jogadas de ataque e defesa. O dano desta arma é de 2d6+2 quando em combates com inimigos naturais e 3d6+3 contra criaturas mágicas e sobrenaturais. Enquanto estiver no grupo e em combate, todo o grupo aliado ganha + 5% em suas jogadas de ataque.



Livro Capa Preta de Cipriano

O mais famoso e, talvez o item mágico mais procurado por bruxos de todos os continentes. Tal livro consiste em um grimório escrito em hebraico com diversos rituais e magias das forças ocultas. Ele foi redigido há alguns séculos, antes da conversão do bruxo Cipriano em católico.

São Cipriano, como ficou conhecido após sua conversão e canonização, escreveu três livros: o Capa Preta, o Capa Branca e o Capa de Aço, sendo que os três se completariam e ainda exigiriam do dono a solução de códigos ou enigmas contidos neles, com os quais pode-se invocar a presença do Diabo.

Algumas cópias podem ser encontradas entre círculos de bruxos, mas o único e verdadeiro item é algo extremamente raro e deve ser utilizado com cautela. A *Santa Inquisição* considera pecado possuí-lo ou simplesmente tocá-lo e caçará qualquer um que esteja em busca ou que possua alguma pista que leve a tal item. Muitos acreditam que o

simples fato de ler alguns trechos do livro atrai mal agouro, pesadelos e tragédias.

Regras: O livro é um grimório mágico com magias, o bruxo que a possuir pode escolher TODAS as magias de bruxos do livro, aprendê-las e utilizá-las com seu custo pela metade em testes de dificuldade, em custo de Poder Mágico e também em custo de aquisição da nova magia a cada nível. No caso das magias que o bruxo já possui, enquanto estiver com o Livro de Capa Preta de Cipriano elas também passarão a custar metade. Enquanto estiver em posse do Livro, o Bruxo e todos que estiverem em um raio de 10 metros terão sua Sorte diminuída em 2 pontos.

Se o livro for lido de trás para a frente Diabo pode ser atraído para uma conversa.



Capítulo 5

BIBLIOGRAFIA

http://www.multirio.rj.gov.br/historia/modulo01/area_vicentina.html acessado em 12 de Março de 2009.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Religi%C3%A3o_Yor%C3%B9b%C3%A1 acessado em 09 de Março de 2009.

http://pt.wikipedia.org/wiki/Mitologia_iorub%C3%A1 acessado em 09 de Março de 2009.

http://ifatola.com/index.php?option=com_content&task=view&id=16&Itemid=51 acessado em 10 de Março de 2009.

<http://www.colegiosaofrancisco.com.br/alfa/companhia-de-jesus/religiao-no-brasil-colonial.php> acessado em 10 de Março de 2009.

<http://www.suapesquisa.com/indios/> acessado em 10 de Março de 2009.

<http://paginas.terra.com.br> acessado em 11 de Março de 2009.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Inquisi%C3%A7%C3%A3o> acessado em 11 de Março de 2009.

<http://pt.wikipedia.org/wiki/Inquisi%C3%A7%C3%A3o> acessado em 11 de Março de 2009.

1992, O Desafio dos Bandeirantes — livro de regras e ambientação (Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luiz Eduardo Ricon) / Ed. GSA;

1993, A Floresta do Medo/O Engenho — suplemento de aventuras para O Desafio dos Bandeirantes (Carlos Klimick, Flávio Andrade e Luiz Eduardo Ricon) / Ed. GSA;

1995, O Vale dos Acritós — suplemento de aventura para O Desafio dos Bandeirantes (Carlos Klimick e Flávio Andrade) / Ed. GSA;

1995, Quilombos da Lua — suplemento de regras e aventura para O Desafio dos Bandeirantes (Flávio Andrade, Luiz Eduardo Ricon) / Ed. GSA.



Some Rights Reserved

Esta obra está licenciada sob uma **Licença Creative Commons**
Compartilhe, melhore e sempre dê os devidos créditos.

A religião guia os homens através dos perigos da Terra de Santa Cruz e muitos desafios colocam esta fé à prova.

Neste livro você encontrará explicações mais detalhadas sobre as principais religiões dos povos brancos, negros e indígenas. Uma visão geral de seus credos, costumes, panteão de deuses e organização. Entenderá o relacionamento entre as religiões e atitudes frente às mais diversas formas de magia encontradas no novo mundo.

Como a Santa Inquisição se comporta perante tal diversidade? Quais os desafios de feiticeiros, jesuítas e sacerdotes em meio às bandeiras?

Conheça mais sobre os Bruxos em um texto detalhado escrito por Carlos Eduardo Klimick Pereira, um dos autores deste cenário.

Tenha acesso à novas magias para todas as classes, assim como, magias revisadas da primeira edição e novos itens mágicos para incrementar suas aventuras e campanhas.

Nenhuma parte desta publicação pode ser utilizada para fins lucrativos, este material é um trabalho de fãs e não é destinada a comercialização, nem pretende ferir os detentores dos direitos autorais da obra.

O Desafio dos Bandeirantes é uma marca registrada de seus autores e todos os direitos estão reservados. Este é um complemento, não oficial, para o jogo original e não pode ser usado separadamente.

