

LAMENTO DE TUPÃ

RPG sobre mitos indígenas

(Sistema CENA)

A maioria das pessoas sabe que os índios eram ingênuos, bondosos e sem tecnologia. Viviam na perfeita harmonia com a natureza, formando sociedades igualitárias onde tudo era de todos. Os *caciques* eram líderes justos. Os *pajés* eram sacerdotes que mediavam as crenças primitivas daquela raça, cujas doenças e fenômenos da natureza, incompreensíveis para eles, eram tidos como manifestações de espíritos. A paz reinava naquele paraíso tropical de abundância, beleza e paridade. Até que os conquistadores portugueses chegaram com toda sua pérfida hiância mercantilista, destruindo a utopia dos “bons selvagens”.

O que a maioria das pessoas sabe não passa de um monte de baboseiras.

Nunca houve “índios”: este é um termo generalista criado pelos europeus. Existiram *guaranis*, *tupinambás*, *aymorés*, *goytacazes*. Eles não eram ingênuos: criaram técnicas brutais de combate rápido e letal, táticas de caça e de camuflagem que beiravam a invisibilidade e conhecimentos sobre venefício cujas curas ou letalidade levariam escolásticos do Velho Mundo a perderem noites de sono estudando-as. Suas sociedades não eram igualitárias; variando enormemente de Nação para Nação (ou até mesmo aldeia para aldeia), hierarquias sociais estabeleciam fronteiras de acordo com a idade, gênero, talento, coragem e sabedoria. A liderança dos caciques era baseada numa chefia tribal que freqüentemente descambava para o despotismo e vaidade. A paz nunca reinou entre eles, cujas tribos viviam em guerras sangrentas, constantes e com pouquíssimo espaço para misericórdia. E, numa disputa tão ferrenha por território, harmonia com a natureza era alienígena para povos que recorriam a incêndios na floresta para prejudicar inimigos.

Em suma, os “índios” formavam sociedades complexas, fascinantes, tensas e desiguais. Não deveríamos nos surpreender. Afinal eles são *humanos*, a despeito de todo tempo em que nossa empáfia cegou-nos para isso.

Como nos tem cegado para o conhecimento dos antigos *Pajés*.

Sua sabedoria era ensinada à beira da fogueira, pintada em cavernas, entalhada em árvores e vivida através de rituais que existem desde antes das maiores potências europeias surgirem. Eram tradições estavam muito além de serem credices primitivas de quem não compreende o relâmpago ou a chuva. O conhecimento destes povos constitui-se de mitologias muito mais profundas.

E a verdade, como descobriram os originais habitantes da terra, é bem mais chocante do que supõem os leigos, a menosprezá-los por tantos séculos.

Tupã, amargurado, retirou-se entre as estrelas. Abandonou à Criação. E a angústia de desconhecer qual será sua decisão acerca da Terra só não é maior que a ignorância e maldade dos homens.

A Origem de Tudo

Antes de tudo existir, antes mesmo da própria Existência, havia uma força, um *vento incognoscível*.

Tal poder movia-se pela ausência primordial, um vácuo chamado de *Tau* (escuridão, vácuo). Deste mover, gerou-se o *aña* (a-ni-á), que é a essência da alma e matéria prima de todo espírito.

Sussurram alguns pajés, em outras versões deste mito (não há nenhuma canonicidade, nem mesmo a pretensão disto, entre as nações ditas “indígenas”), que este movimento não se deu em meio a inexistência, porém destruindo uma realidade posterior.

De qualquer forma, foi a partir da *aña* que a força primordial gerou a matéria, numa forma maleável como o barro molhado pela água.

Foi do próprio *aña* que brotaram os *Yibiás*, ou “aqueles que zelam por algo”. Seres poderosos e conscientes, dominavam de forma profunda determinados aspectos do *anã*. Foram assim então gerados os céus, as nuvens, o mar, os lagos, as plantas, as árvores, os animais e os cerrados: cada um destes aspectos, cada rio, cada lago, cada espécie de fera tinha um *Yibiá* como supervisor, dando-lhe forma na matéria assim como se dá forma ao barro.

Aqui novamente há versões conflitantes. Algumas Nações insistem que os *Yibiás* participaram da criação sob a supervisão do poder maior. Alguns cultistas de totens mais obscuros (e pouco compreendidos pelo homem branco) alegam que os *Yibias* eles apenas tornaram-se senhores de aspectos da criação, tomando posse deles por serem conhecedores de suas características.

De qualquer forma, os *Yibiás* recebem este nome justamente por terem participado da Criação e, desde então, serem os zeladores dela.

De fato desde a Criação, os *Yibiás* cuidam dos fundamentos do Mundo. Os Pajés compreendiam seu papel no universo, devotando-lhes respeito e barganhando com eles ao passar por seus domínios.

A própria força pré-existente tornou-se senhor de sua primeira e maior criação: o Sol. As Nações indígenas o chamam de *Nhanderuvuçu*, embora outros títulos como *Yamandú* ou *Nhandejara* sejam usados dependendo da tribo, nação ou mesmo tradição.

Todavia, Nhanderuvuçu era grandioso demais para a Criação em movimento. Sua total manifestação decerto a destruiria. Para que ele se manifeste dentro da Criação, precisa usar uma partícula de seu poder, na forma de um *Yibiá*, ainda que muitíssimo mais poderoso: *Tupã*. Os Jesuítas, quando chegaram ao Brasil, jamais entenderam este conceito, considerando-o como o filho de Nhanderuvuçu e deus do Trovão. Na verdade, *Tupã* representa o *poder manifesto* do pré-existente Vento Sagrado, conceito filosófico tremendamente complexo para a mente etnocêntrica dos teólogos do século XVI.

A Criação completou-se com a geração dos primeiros homens e das primeiras mulheres, os avós e pais celestiais, antigos casais primordiais. Os *Yibiás* tiveram participação central na gestação, mas aqui novamente os mitos divergem: eles teriam feito isto de forma independente, ou sob a supervisão e autoridade de *Nhanderuvuçu* (ou *Tupã*)? Ninguém sabe ao certo. O consenso que se alcança com alguma consistência é que os *Yibiás* que participaram diretamente da Criação do mundo físico e dos homens são chamados de *Os Primeiros*. Seus nomes podem variar de Nação para Nação. Os demais *Yibiás* podem ter milênios, outros têm apenas alguns séculos de idade. Porém, outrora livres e venerados, a chegada dos *Kari* mudou muito sua existência. Muitos deles partiram de volta ao *Ikurui*, mundo espiritual fonte da *aña*. Outros ainda permanecem em seus domínios, enfrentando a desonra e os costumes bárbaros dos novos homens de *Pindorá*. Uns poucos, contudo, mergulharam nos costumes dos *Kari* vagando próximos ou mesmo em meio às suas cidades, buscando vingança, prazer ou simplesmente um lugar neste novo mundo.

O Primeiro Lamento de Tupã

Os homens foram criados, e deram origem genealógica as Nações naquele passado imemorial. Suas trajetórias eram de tragédia e honra, sabedoria e bravura, tolice e ambição. Cada Nação teve seus mitos fundadores, seus heróis e seus algozes. Constituíram tribos tão numerosas quanto às sementes de todas as árvores. E não tardaram a guerrear.

Aqueles Heróis não eram homens ou mulheres comuns. Instintiva ou conscientemente, eles afloraram uma minúscula parte do *aña*, “menor que a semente da jabuticaba”, ainda que o *aña*

fosse “maior que mil oceanos”. O fizeram através de sua virtude, beleza, bravura, sabedoria ou talento, tornando-se exemplos para seus irmãos e filhos.

Mas, em meio à vastidão paradisíaca do *Pindorá* (nome original da terra), as Nações destilaram toda a sua brutalidade e egoísmo. Os guerreiros mais poderosos tornaram-se chefes tribais vaidosos, separando para si as mais belas mulheres e a melhor parte da caça. Os caçadores abusavam dos animais e até utilizavam o fogo para destruir o território alheio, despertando a fúria dos *Kaapuãs* e das *Igupiaras*. Mulheres eram tratadas como presentes para amigos, moeda de negociação entre aldeias e mimos colecionistas aos mais poderosos. A guerra não era pela sobrevivência ou honra, mas primeiro por ganância e depois por ódios seculares (às vezes, milenares), entre aldeias ou mesmo tribos inteiras.

O *Dilúvio que devastou a terra* arrefeceu seus ânimos, mas não foi o suficiente para chamá-los à consciência. As guerras eram cada vez mais sangrentas, acompanhadas agora por fluxos migratórios que deixavam rastros de destruição por onde passavam. Os espíritos, as matas e os rios se entristeceram, e sua tristeza chegou a Tupã.

Este foi seu *Primeiro Lamento*.

Do Oceano, vieram bestas brancas, malcheirosas e peludas, levemente semelhantes aos homens. Traziam com eles ferramentas incompreensíveis: canoas gigantes capazes de transportar aldeias inteiras; minérios indestrutíveis com os quais faziam suas armas; paus de ferro e madeira cujo pó negro fazia voar o fogo. Nos seus olhos havia uma cobiça jamais precedida, mesmo no mais ambicioso dos homens que em *Pindorá* viviam. Seu sangue tinha o poder de acumular as piores pestes, tal qual um caldeirão, e estas pestes eles transmitiam somente com um toque ou uma palavra. Era indiscutível o poder daquelas criaturas peludas, avessas ao banho e estranhas, cuja fome insaciável pelo metal dourado assemelhava-se a de um homem possesso por um espírito sinistro.

As Nações divergiram quanto aos invasores: alguns se aliaram a eles, outros fecharam-se em suas aldeias, matando-os e devorando-os antes de ouvir seus estranhos tratados de paz. Mas uma coisa ficou clara: a ambição atroz que os trouxe a terra.

Eram chamados de *kari* ou *caraíba*.

Nos os chamamos de *européus*.

As bestas seriam um castigo de Tupã, que lhes abriu o Oceano para que achessem *Pindorá*. Contudo, existem lendas mais detalhistas quanto a isto. Segundo alguns, *Sumé* se apercebeu da tristeza de Tupã, e revoltou-se ao ver todo o conhecimento que deu aos homens estar sendo usado com maldade. Sob a permissão de Tupã (ou antecipando-se a ela...), ele deu aos homens de Além do Oceano o conhecimento para chegarem a *Pindorá*. Julgava que, diante de tal ameaça, as Nações se uniriam contra os invasores, aprendendo a viver em paz e harmonia, ensinado também tais valores aos estrangeiros de além mar.

De qualquer forma, o castigo que se seguiu foi terrível. Mas, para a surpresa de Tupã (ou de *Sumé*...), os homens não se arrependeram de seus atos. Pelo contrário: uniram-se às bestas brancas do Oceano! Juntando-se a eles, tomaram parte em suas imundícias. Aprenderam a roubar, a saquear. Viviam nas suas aldeias, em meio ao fedor e ao lixo, sendo contaminados pelo desejo do metal dourado. Outros resistiram, mas foram dizimados ou forçados a fugir sem nunca unirem-se de verdade. Os que sobreviveram foram submetidos a uma Tradição cruel e jamais imaginada, que os invasores chamavam de *escravidão*. E aqueles que estavam longe do litoral pouco se importaram com o que acontecia aos demais, crentes que estavam a salvo nos confins da mata e próximos ao Monte Sagrado *Areguá* (localizado, talvez, em algum ponto do Paraguai ou do Pantanal).

Pindorá estava se transformando. *Sumé* observava o novo mundo diante de si, aguardando o destino dos novos homens mestiços da Terra. Os *Yibiás*, que outrora eram reverenciados e tratados com respeito, igualmente tentavam entender seu lugar diante deles, considerando o fato de que eram ignorantes, mesquinhos e totalmente alienados acerca dos fundamentos da Criação. O mundo havia mudado: se outrora os *Yibiás* eram seres bidimensionais, com uma existência espiritual e concomitante a uma existência palpável como a carne dos homens, perderam totalmente esta essência. Ou foram separados da terra tornando-se imateriais, ou foram aprisionados em formas físicas. Como cada "índio" de *Pindorá*, foram violentamente tirados de sua Existência e lançados para outra, hostil e sem a mínima compreensão de sua importância.

Enquanto isso, *Tupã* ainda esperava que eles se tornassem algo melhor e mais honrado, como os ancestrais de outrora, fundadores das Nações.

Debaixo dos poderosos raios de sol, os novos homens construíam a *Terra de Santa Cruz*, sobre os destroços do que foi um dia *Pindorá*. E cada vez mais a ânfora de barro de Tupã enchia-se de amargura.

O Segundo Lamento de Tupã

Partindo do litoral, os homens criaram um novo mundo. O metal dourado, junto com o prateado e demais pedras brilhantes, era o motor das aldeias brancas, fervilhantes em casas de pedra e fedor de esterco. Novas formas de plantio foram trazidas, estranhamente exaurindo a terra em troca de um único fruto: a cana. Mais homens e mulheres chegaram do oceano, mas estes tinham a pele negra como a noite, também criados pela tradição sinistra da *escravidão*. Os *kari* lhes tratavam com crueldade nunca dantes concebida em *Pindorá*.

Eras se passaram. As Nações foram destruídas na guerra e pela peste produzida no sangue dos *Kari*. As tribos que restaram uniram-se as bestas brancas, ou esconderam-se em quinhões de terra concedidos pelos poucos *kari* que pareciam arrependidos de tudo o que seus ancestrais fizeram. Entretanto, estes eram minoria: seus irmãos ainda desprezavam as Nações, sem compreendê-las, respeitá-las ou importar-se com elas.

A maldade não conhecia limites. Não havia honra na guerra. As plantas eram arrancadas e queimadas. Os animais eram caçados e esfolados sem compaixão ou temor aos *Kaapuãs*. As mulheres eram trancadas nas casas de pedra. A sabedoria dos antigos calou-se, enquanto os Pajés dos *kari* achavam que, queimando aqueles que veneravam os *Yibiás*, os purificariam a seu Deus.

As casas de pedra tornaram-se montanhas. Os rasgos de barro em meio a floresta, feitos para que suas máquinas de rodas circulassem com o metal dourado, foram cobertas com uma pele cinza e fervilhante. As máquinas tornaram-se maiores e mais potentes, feitas agora não de madeira, mas de ferro. Algumas podiam voar, chegando ameaçadoramente próximas de *Nhanderuvucu*. Os rios e as matas tornaram-se imundos, com o lixo produzidos pelas aldeias dos *kari*, tanto quanto capaz de encher vales e soterrar montanhas.

O urro dos animais, a agonia das plantas, o choro das mulheres e o fedor dos rios subiram a Tupã como crimes inaceitáveis. Mais que isso, eram delitos incompreensíveis para aqueles que tinham tido recebido o paraíso.

Tupã entristeceu-se novamente.

Mas, daquela feita, nada falou. Nada fez.

Somente retirou-se às estrelas, para chorar.

E nunca, desde a criação, os *Yibiás* foram tomados por tamanha incerteza. O que *Nhandervuçu* decretará?

Um Jogo de Contar Histórias

Este é um *jogo* sobre valor e esperança. Melhor dizendo, um *Jogo de Interpretação de Papéis*, pois cada participante criará seu personagem, um *alter ego*, que caminha sobre a *Era das Incertezas* em busca de seu *Mb'á* (destino, propósito). Você determina quem é seu personagem, quais seus talentos e fraquezas, e decide suas ações descrevendo o que ele está fazendo ou dizendo. É uma mistura de faz de conta, mímica e teatro, onde vocês e seus amigos criam histórias a partir dos personagens que inventaram.

Mas que tipos de personagens e de histórias serão contadas?

Em *Lamento de Tupã*, os jogadores interpretarão personagens que tiveram seu *Mb'á* ligado ao dilema dos *Yibás* (espíritos e entidades dos mitos indígenas). Tupã, vendo a maldade dos homens, desapareceu entre as estrelas. Côncios da gravidade da *Era das Incertezas* (que pode ser localizada temporalmente no início da colonização, na conservadora República Velha, no fervilhante auge da mineração, na turbulência do fim da ditadura), eles tentarão encontrar seu caminho. Os personagens estarão tentando convencer a outros *Yibiás* (e conseqüentemente a Tupã) de que os homens ainda tem valor. A cada jogo, eles vivenciarão uma jornada, enfrentando espíritos malignos e feras míticas, descobrindo e zelando por relíquias antigas, protegendo espaços sagrados, desvelando segredos há muito soterrados pelas raízes do Tempo ou simplesmente tentando sobreviver neste mundo violento e injusto.

Entretanto, a jornada dos seus personagens não se restringe a matar monstros e acumular poder. Nem mesmo trata-se de uma jornada física (embora elas recorrentemente ocorram). A esperança para os homens está no valor de suas *atitudes*. Somente a bravura, sabedoria, abnegação e perspicácia que levaram homens e mulheres de tempos imemoriais a serem os Heróis das Nações podem aplacar a tristeza de Tupã. As batalhas, mistérios e desafios enfrentados pelos personagens apenas farão sentido caso seu sacrifício se volte para a proteger dos fracos, a honradez dos gestos, a pureza da terra, o equilíbrio com as demais formas de vida e o cultivo dos valores de respeito e harmonia.

Observe que os personagens jogadores não precisam ser (e, convenhamos, não serão) santos ou escoteiros perfeitos. Seus personagens podem e devem ter defeitos, e a busca por superá-los é parte da jornada. O que os diferencia dos demais homens, mulheres, espíritos e criaturas é a consciência da decadência das relações dos homens entre si e com a Terra. Esta consciência pode não se dar através do pleno conhecimento dos Mitos Indígenas aqui explorados: tentar salvar um rio, proteger uma reserva indígena ou impedir que uma mulher seja estuprada já demonstra a centelha de ser *Ikurumé* (herói).

Lamento de Tupã é, desta forma, uma brincadeira de duplo resgate. Tentamos refletir acerca de figuras míticas dos povos que tanto temos desprezado há cinco séculos, ao mesmo tempo em que resgatamos resgatar os valores que não somente são o estofado dos verdadeiros heróis de todos os mitos (indígenas, gregos, mesopotâmicos, bíblicos e até mesmo recentes, vistos nas HQs e filmes de Super-Heróis), mas a essência de se viver em paz e harmonia entre nós mesmos e as maravilhas da natureza a nossa volta.

O conflito dos Yibiás

Lamento de Tupã é um cenário que explora os mitos dos povos indígenas como inspiração para um universo novo. Nele, Tupã teria sido tomado por profunda amargura diante da maldade dos homens perante eles próprios e a Criação. Estava farto dos crimes tanto das Nações (os “índios”) quanto dos *Caraíbas* (“homens brancos”) e *Abáunas* (“homens negros”).

Tupã então desapareceu entre as estrelas. Diante de seu Lamento, os **Yibiás** – espíritos, entidades, gênios e monstros da mitologia indígena – trifurcaram-se em postura.

Uma parte decidiu castigar os homens, seja por odiá-los, seja pelos seus crimes, seja para despertar-lhes a consciência através do sofrimento.

A outra parte estava decidida a proteger os homens e guia-los, seja com sabedoria, seja com sutis manipulações, para atos de virtude e heroísmo que resgatem a fé de Tupã.

E a outra parte só deseja ver o circo pegar fogo...

O Esplendor das Palmeiras. A Terra de Lamento de Tupã

Lamento de Tupã se passa num Brasil alternativo, diferente. Trata-se de uma versão fantástica da terra em que vivemos, a qual os Tupis chamavam de *Pindoretama* – Esplendor das

Palmeiras. É um cenário mítico no qual deuses, heróis e monstros oriundos das nações indígenas *existem* e vivem entre os homens, determinando como o Mundo a nossa volta é.

Desta forma, não é “nossa realidade”, nem poderia ser. E também não é algo como “se os deuses e criaturas das lendas indígenas existissem de verdade” porque eles existem *de verdade* para os índios como Cristo, Moisés ou Oxalá existem para cristãos, judeus ou candomblecistas. Eles estão nas árvores, nos lagos, nas plantas. Nas feras, nas canções, nas formas de se construir uma casa ou cortar um animal para o abate.

Esta *existência* se dá num sentido de *materialidade*. Em Lamento de Tupã, os *Yibiás* existem *espiritualmente, simbolicamente*, mas sobretudo de forma *física*, materializando estes significados: a Yara significa sedução, o encantamento e a perdição, mas uma determinada *Yara* vaga pelas ruas da cidade seduzindo jovens homens para devorar-lhes as partes íntimas – um terrível oponente ao mesmo tempo um horror em torno da sexualidade vazia que vivemos. Pajés tem o poder de conjurar relâmpagos, desaparecer ou curar feridas como os místicos dos games e de outros jogos de RPG – expressando *in game* todo o significado do *mysterium tremendum* que estes xamãs exerciam sobre seus irmãos nas aldeias. Um poderoso *Votú* tem forma antropomórfica e manifesta sua ira por meio de ventos, tempestades e geadas – mais uma materialização da reverência a forças que homem algum pode controlar. Uma mulher iniciada pelas *Cendiras* e que seja mortal em combate corpo-a-corpo é o símbolo do mito das Amazonas: mulheres independentes, que se defendem da misoginia e da opressão.

O Mundo de **Lamento de Tupã** é, desta forma, menos cético. Não que alguém encontre um Yibiá quando vai ao supermercado: muito pelo contrário! Não há tratados científicos sobre os *Yibiás*, nem são eles espécies de superestrelas da TV. O ignorante concebe os *Yibiás* e seus atos como **Lendas Urbanas**. Se um *Bolaro* enfrenta um *Curupira* diante de várias testemunhas, isso viraria uma lenda local que geraria inúmeros causos se tal fato se desse durante o período colonial. Se ocorresse numa avenida movimentada de Belo Horizonte, a notícia seria vaga e surpreendente (“dois sujeitos lutando na Avenida X. as câmeras não detectaram com precisão, mas eles parecem incrivelmente rápidos e fortes. Seria uso de drogas?”) e igualmente geraria causos. Como resultado, se por um lado este é um mundo menos cético, é também um mundo cuja *superstição, cinismo e sarcasmo* são mais acentuados.

A Era das Incertezas

A ansiedade da existência dos Yibiás é o tema central de **Lamento de Tupã**.

Esta angústia, iniciada aproximadamente há dois séculos, deu início a uma nova era: a *Era das*

Incertezas. Tal é a quarta das Eras, como as fases da Lua: a primeira foi os *Tempos Imemoriais* – época em que a criação era jovem, as Nações ainda estavam em suas primeiras gerações e os Primeiros caminhavam entre os homens – a segunda foi a *Era das Nações* (nas quais as tribos e etnias indígenas dominaram a Terra), e a terceira foi a *Era dos Caraíbas* (na qual o homem branco iniciou a colonização). Esta última Era é chamada de *Era das Incertezas* pois os Yibiás, sem ter noção de onde Tupã está e qual será sua decisão acerca do mundo, vivem entre os homens imiscuindo-se ao novo mundo criado por eles

Os homens, por sua vez ignoram a existência dos Yibiás e, mesmo quando se deparam com seu poder, ignoram-lhe os significados. Apenas alguns poucos Homens, descendentes das tribos indígenas ou instruídos por elas, compreendem o mundo a sua volta e a gravidade do que estão fazendo à Criação.

Lamento de Tupã é, assim, um palco para histórias míticas a partir das lenas e narrativas indígenas. Mas é também um cenário que usa tais mitos como um choque de realidade. A angústia, prisão e mutilação dos Yibiás nesta Nova Era ilustra o sofrimento das etnias indígenas neste “Mundo Civilizado” construído às suas custas. Sofrimento este passado do qual o Homem também compartilha – mas é, ao mesmo tempo, algoz – na miséria material, espiritual e geográfica da Terra.

Entre os Mitos dos Habitantes Originais da Terra

Permitam-nos agora, num vôo da imaginação, supor que Roma não é uma habitação humana, mas uma entidade psíquica, com um passado semelhantemente longo e abundante – isto é, uma entidade onde nada do que outrora surgiu desapareceu e onde todas as fases anteriores de desenvolvimento continuam a existir, paralelamente à última. Isso significaria que, em Roma, os palácios dos césares e as Septizonium de Sétimo Severo ainda se estariam erguendo em sua antiga altura sobre o Palatino e que o castelo de Santo Ângelo ainda apresentaria em suas ameias as belas estátuas que o adornavam até a época do cerco pelos godos, e assim por diante. Mais do que isso, no local ocupado pelo Palazzo Caffarelli, mais uma vez se ergueria – sem que o Palazzo tivesse de ser removido – o Templo de Júpiter Capitolino, não apenas em sua última forma, como os romanos do Império o viam, mas também na primitiva, quando apresentava formas etruscas e era ornamentado por antefixas de terracota. Ao mesmo tempo, onde hoje se ergue o Coliseu, poderíamos admirar a desaparecida Casa Dourada, de Nero. Na Praça do Panteão encontraríamos não apenas o atual, tal como legado por Adriano, mas, aí mesmo, o edifício original levantado por Agripa; na verdade, o mesmo trecho de terreno estaria sustentando a Igreja de Santa Maria sobre Minerva e o antigo templo sobre o qual ela foi construída. E talvez o observador tivesse apenas de mudar a direção do olhar ou a sua posição para invocar uma visão ou a outra.

Sigmund Freud. O Mal-Estar na Civilização.

Olhe em volta. Busque na memória. Todos nós já ouvimos falar de algum bairro ou cidade chamado Tupã ou Itatiaia. Decerto conhecemos alguém cujo nome é Jaci, Jaciara ou Guarací. E todos temos carinho por figuras como a Iara e o Curupira, lembrando-nos das aulas de folclore (sic) da escola quando nos fantasiávamos e coloríamos desenhos.

Lembramos com carinho porque, desde crianças, ouvimos falar destas figuras.

Mas quase nada sabemos sobre elas.

Lamento de Tupã fala dos mitos indígenas, suas divindades, suas cosmogonias, suas lendas. *Não é um tratado da religiosidade e cultura dos índios* (há estudos maravilhosos no campo da antropologia sobre isto). É uma releitura deste universo, no qual seus “deuses” e “espíritos” (na ausência termos mais “didáticos”) existem imanentes ao mundo em que vivemos. Como no exemplo de Freud acerca da estrutura psíquica em comparação a uma cidade, estes símbolos, entes, totens e “monstros” estão sobrepostos. Existem em sua forma original incognoscível, na forma como eram concebidos pelas tribos indígenas e em novas formas adaptadas ao mundo *caraiíba* construído com violência, sujeira e desonra sobre o paraíso original em que viviam. É assim que as *Ygupiaras* expressam simbolicamente a sedução, o encantamento, o narcisismo e tabus referentes ao sexo e a proibição de explorar determinados lugares ou tocar em certos artefatos. Mas também podem se mostrar, e ao mesmo tempo, como uma sereia devoradora de homens num lago encantado paradisíaco (a lenda da Iara) e uma dama de companhia antropofágica que se alimenta de homens cafajestes na boemia paulista dos anos 20, se recolhendo claustrofobicamente à sua luxuosa mansão com uma imensa piscina. De forma semelhante, o *Anhangá* é um espectro que simboliza a morte e o medo tanto do desconhecido quanto da dor, que se expressa na forma de espíritos noturnos de olhos flamejantes vagando pela mata de madrugada, e também de assassinos sinistros que deixam uma onda de violência por trás de si em estradas e cidades distantes.

Todos estes mitos existem experimentando dois dramas que afetam não somente sua existência como seu próprio futuro: como vier neste mundo degenerado sobreposto a Terra oriunda da Criação? E qual será o desfecho do Lamento do deus Tupã?

Contudo, **Lamento de Tupã** é um jogo único e específico. Seu cenário é sistemas são inéditos. Neste sentido, cabe esclarecermos alguns pontos sobre, tanto a quem já está familiarizado com Jogos de Interpretação de Papéis quanto para quem está tendo seu primeiro contato com eles por meio deste livro:

- Antes de mais nada, **Lamento de Tupã** não é um estudo antropológico sobre as cosmogonias indígenas. Até porque isso demandaria vários volumes de material, já que cada tribo indígena tem seu próprio e distinto universo de valores. Apesar de considerarmos que este jogo possa ser uma porta de entrada para que os jogadores se interessem pelos estudos acadêmicos acerca das diversas etnias indígenas, uma considerável carga de licença literária foi demandada a fim de se construir um universo próprio para criar histórias e personagens baseados nos mitos indígenas. Observe-se que estas licenças literárias são igualmente usadas em adaptações de outros mitos, lendas e representações.
- **Lamento de Tupã** é, na verdade, sobre como os mitos e a cultura indígena foram destruídos e pervertidos pela violência física e simbólica. Como um índio tentando adaptar-se a este mundo construído sobre outro mundo que não existe mais, assim são as lendas e divindades na Era das Incertezas.
- Assim, **Lamento de Tupã** busca nas Mitologias Indígenas a possibilidade de se criar heróis, anti-heróis e antagonistas nacionais profundos e interessantes. Aqui temos uma explicação para a existência das lendas a partir dos mitos indígenas que também oferecem um palco para sua atuação, um cenário para a criação de narrativas diversas.
- Os personagens de **Lamento de Tupã** *não são exclusivamente indígenas*, nem necessariamente precisam ter, em sua maioria, esta origem. Já demonstraram tanto a antropologia quanto a psicanálise que os mitos falam de aspectos íntimos – não raro incômodos e inconfessos – dos seres humanos, que se inventam e reinventam por meio deles. Todo mito, por mais distante que seja sua cultura de origem (e não é este o caso...) acaba por falar a nós quando mergulhamos em sua mensagem. Observe que cada etnia dita “indígena” tinha sua própria cultura e visão de mundo – muitas delas com pouco ou nada do que se verá neste livro. Mas todos estes povos foram fundamentais para a formação cultural do Brasil por meio de suas crenças, lendas,

cânticos, conhecimentos, e, sobretudo, e de forma lamentável, por meio da morte de milhões de seus filhos e da perda de suas terras. Neste sentido, **Lamento de Tupã** conjura os mitos indígenas para criar um cenário profundo de significado *não somente sobre os “índios”*, mas sobre a sociedade desarmônica, desequilibrada, injusta, ignorante, violenta e biologicamente insustentável que temos construído.

- Dito isto acima, **Lamento de Tupã** não se restringe a uma única estética. Uma *Iara* pode vestir-se como uma socialite extravagante, e um *Jurupari* apresentar-se como um malandro de chapéu de palha e camiseta listrada preto e branca. Na verdade, os mitos e entidades dos habitantes originais do Brasil são utilizados aqui não somente para refletir sobre o destino deles, mas também as transformações pelas quais passaram mediante a aculturação e, também, como o homem branco é afetado por elas – mormente devido sua ignorância. Estas mesclas culturais demonstram não somente as mudanças pelas quais muitos índios passaram (expressas nestes sincretismos), mas a própria formação social do novo mundo aqui estabelecido. Colocando de forma menos verborrágica, os mitos e lendas de **Lamento de Tupã** assumem várias estéticas e dizem respeito a índios, brancos, negros e suas relações entre si.
- Em **Lamento de Tupã**, os personagens podem ser tanto *Yibiás* como Homens ou Mulheres. Enquanto *Yibiás*, serão representações antropomórficas do drama de se viver num mundo hostil construído violentamente sobre seu mundo antigo, um paraíso perdido. Homens ou Mulheres por sua vez tem muitos papéis interessantes a desempenhar: xamãs, pesquisadores, curandeiros, guerreiros, exploradores...que em algum momento compreenderam a cruel realidade da *Era das Incertezas*.

Zeladores, espíritos e deuses: os *Yibiás*

Mas quem são estes *Yibiás* de quem falamos?

A palavra *Yibiá* é um tanto obscura. Embora seja melhor traduzida como “(o) celestial” ou “(um) vento”, também pode indicar “aquele que está acima de algo”, no sentido de que se assenhoreia e se responsabiliza por este algo. São espíritos, quimeras, divindades, ancestrais e assombrações que vivem em nosso redor e, mais que isso, sustentam a vida e a existência.

Cada um deles criou ou se responsabilizou por algum aspecto da Criação. Nenhum *Yibiá* existe sem alguma responsabilidade, que costumavam cumprir com prazer. Claro, havia exceções no passado e na Era das Incertezas, mas o momento atual é mais sinistro, posto que muitos *Yibiás* apenas querem desfrutar de prazeres humanos ou simplesmente tornaram-se

perversos e malignos em suas atribuições.

Outrora, a *Existência* dos *Yibiás* era plena. Sua forma espiritual e sagrada pairava sobre aquela parte da Criação que zelavam e na qual viviam, como um *curupira* num bosque ou uma *yara* numa cachoeira. *Jací* era a própria lua, *Wanadi* surgia aos *Yekwana* em suas práticas de cura e *Yebá Beló* dançava com os *Dessanas* quando os tambores e flautas levavam a aldeia ao êxtase. Ao mesmo tempo, quando desejavam, podiam assumir formas palpáveis, vagando pela mata com seus pés invertidos, nadando com sua bela calda, surgindo como uma bela mulher de corpo estelar, cozinhando barro em sua caverna ou dançando e mascando *ipadu* em gozo.

Entretanto, o mundo mudou. Com a destruição da terra por parte dos homens, o elo bidimensional dos *Yibiás* foi se desfazendo. A desarmonia fez com que a maior parte dos *Yibiás* se desvanecesse, tornando-se seres imateriais no Mundo espiritual do *Ikuruí* e tendo pouco poder para interferir na Criação. Outros *Yibiás* ficaram aprisionados em suas formas físicas e, embora tenham contato e compreensão muito maior do *Ikuruí* que qualquer homem ou *Pajé*, não existem simultaneamente entre as duas dimensões como outrora. Pior: vivem num mundo sujo, claustrofóbico e violento, criado por homens que não os compreendem, os temem e não respeitam nem colaboram com seu papel de Zeladores da Criação. Precisam, a duras penas, esconder-se e adaptar-se.

Observe, contudo, que estamos aqui a falar de *mitos*, não de criaturas no sentido que se resumem a deuses ou monstros materiais com poderes sobre-humanos e aparência estranha. De fato, os *Yibiás* são seres de imenso poder – mormente se comparados aos *Homens* – e muitos deles existem em forma material na Terra. Mas eles são muito mais que isso, apresentando-se de formas que escapam aos sentidos humanos.

- **Representações totêmicas.** primeiramente, os *Yibiás* são representações “totêmicas”, ou seja, símbolos adotados por uma coletividade que lhe dão identidade e lhe são sagrados. O Herói de uma aldeia que matou com as mãos nuas um jacaré gigante não é apenas um espírito Ancestral a ser reverenciado: é um símbolo da bravura, da sobrevivência, que dá força aos guerreiros da aldeia e fazem com que eles se reconheçam como iguais. Ió-Morcego que guia os canoieiros de noite com seus olhos vermelhos, o ancião Sumé que detém as orações para ler as pinturas sagradas numa caverna, etc...mesmo que não seja mais cultuado por uma Nação, Tribo, Aldeia ou mesmo indivíduo, todo *Yibiá* expressa algo que pode e deve ser tomado totemicamente. Os saberes dos *Yibiás* estão disponíveis aos Homens e Mulheres que souberem reverenciá-los por meio do respeito e do escambo de oferendas. Os antigos povos indígenas compreendiam tudo isso. O mundo atual, não.
- **Uma rede de significados.** da mesma forma, e por isto mesmo, todo *Yibiá* está envolto numa rede de significados. Como já dissemos, uma *Ygupiara* Iara não é só uma sereia que canta num lago. Ela representa o prazer do banho e o sabor da água doce, as pedras preciosas que se escondem nos riachos, lagoas e cachoeiras, a sedução, o gozo.

As cores verde (as plantas aquáticas) e azul (as águas), púrpura/rosa (as flores em redor) ou o negro (como os belos cabelos de uma índia) aludem a ela: tais cores não apenas a representam como, devidamente combinadas, a fazem estar presente! De forma semelhante, uma inspiração ou sabedoria é Sumé presente, e uma noite de delicias amorosas um oferecimento de Jaci a seus filhos. Os *Yibiás*, seu poder e função no universo (que os índios chamam de *m'ba*, ou *destino*) não se resumem a sua presença física. Isto quando eles decidiram (ou foram forçados a) ter uma forma física.

- **Um fundamento do Mundo.** Falando em função no universo, um *Kaapuã Caipora* não é só um monstro peludo que mata cruelmente homens que desrespeitam os bichos: os animais prosseguem existindo justamente por serem protegidos por ele, fazendo-o um dos pilares de sustentação do Mundo. Todo *Yibiá* existe por uma razão, mesmo um pequeno e singelo Ió-Vagalume. Se alguma coisa no Mundo existe, há um ou mais *Yibiás* que lhe sustenta ou, ao menos, gerou.
- **O ensinamento que se transmite.** por fim, considerando que todo *Yibiá* pode, e talvez já tenha sido, símbolo de culto de uma coletividade, que expressam significados que vão muito além de sua forma física e que desempenham função na Criação, então chegamos ao ponto central de **Lamento de Tupã**: todo *Yibiá* ensina alguma coisa acerca do mundo. Desde algo simples como não por fogo na mata ou caçar fêmeas prenhas no Mito do Curupira, até a origem das Leis e Tabus no Mito do Jurupari, passando pela narrativa de resistência proto-feminista do Mito das Amazonas, nenhum *Yibiá* nas histórias de **Lamento de Tupã** passam sem transmitir algo acerca do homem, do mundo em que ele vive e, não raro, de sua estupidez e mesquinha.

Um Cenário de Heroísmo Trágico

Lamento de Tupã é um jogo em torno de Heróis. Não o heroísmo vazio dos filmes de Hollywood, mas sim o Heroísmo dos Mitos. O heroísmo no qual o herói supera a si mesmo para reparar um mal terrível, restaurar a ordem das coisas ou gerar um bem que será transmitido a todas as gerações.

No caso dos mitos indígenas, os Heróis fundavam aldeias e cidades antigas. Geravam descendentes que davam início a Nações. Roubaram o fogo e o deram aos demais Homens. Descobriam conhecimentos de caça que mudavam totalmente a vida de seus filhos e irmãos. Encontravam caminhos ou refúgios secretos para salvar seu povo de algum desastre. Salvam mulheres grávidas e sua prole, protegiam inocentes. Enganavam ou derrotavam monstros lendários.

Em suma, estes heróis traziam sustento e bem-estar à humanidade. Seu sacrifício permitia que ela vivesse em paz e harmonia com as matas, águas e animais. Garantia os lares, o sustento e a felicidade.

Esta é, contudo, a *Era das Incertezas*. As cidades do homem branco (*kári*) tomaram a Terra. Os Yibiás tornaram-se amargos, irreceptivos e indulgentes, tendo de se adaptar as cidades do homem branco. Os poucos lugares isolados não são garantia de refúgio seguro para eles, pois antigos espíritos, bem como as matas e os animais são objeto da violência e ignorância dos *kári*. As antigas nações estão sendo pouco a pouco dizimadas. Lutar pela harmonia e pela paz, mesmo que num espaço limitado (uma cidade, uma vila, uma região, uma reserva florestal, etc) é mais que nunca necessário...porém, a tarefa mais ingrata de todas as Eras.

Lamento de Tupã é, neste sentido, um jogo de heróis trágicos. O mundo deveria ser doce e oferece todos os prazeres. Mas é azedo, violento, injusto. Há fome, desespero, abuso e ignorância, sofrimentos que afligem Homens e Yibiás, brancos, negros ou índios. Como nas Eras anteriores, o herói é aquele que se levanta contra isso, descobrindo segredos, defendendo inocentes de Yibiás malignos, honrando tradições, restaurando o máximo de harmonia possível em meio a este caos. E esta não uma luta cênica definitiva com bandeiras tremulando (embora nada impeça que uma batalha assim se dê). Mas a luta do dia a dia em tempos sombrios.

PARTE 1. CAMINHANDO ENTRE MITOS

Seria impossível sistematizar num livro todas as divindades e entes indígenas. Menos ainda, sintetizar os mitos acerca deles. Ainda assim, podemos falar em alguns seres poderosos e importantes, que determinaram a Criação e cujas escolhas serão fundamentais para o desenrolar da Era das Incertezas.

As características listadas são apenas exemplos. Deixamos para você e seu grupo fazer a releitura dos mitos indígenas e, num sentido mais amplo, daquilo que o mundo a nossa volta tornou-se.

Os Primevos

Os mais veneráveis e poderosos dentre os Yibiás são chamados de *os Primevos*, pois são as deidades criadoras do Universo ou que lançaram os fundamentos do Mundo como o conhecemos: os astros, a terra, os rios, as árvores e os animais, mas também os costumes, as leis, as práticas e os saberes.

Coletivamente, *os Primevos* são os seres mais poderosos de todo o universo, e os mais chocados com o desaparecimento de Tupã. Não se sabe com certeza qual o posicionamento de cada um deles, mas, devido a gravidade da situação, nenhum ficou indiferente. Os *Primevos* são muito mais que divindades com super-poderes: aspectos básicos da Existência como as estações do ano, as marés, e até mesmo as condições sociais, geográficas e emocionais de cidades inteiras são consequências de suas escolhas e do M'ba que desempenham na Era das Incertezas. Um simples mover dos *Primevos* pode mudar tudo...

Jaci e Guaraci, o amor da Lua e do Sol

Segundo os relatos mais antigos entre os guaranis, antes do Tempo dos Homens, antes da Existência, quando havia apenas o Criador Inanderuvuçu, o *aña* – vento primordial e essência de todas as coisas – tomou uma forma nova, jamais concebida pela sabedoria cósmica. Era uma luz prateada de fascínio arrebatador. Inanderuvuçu, que formara a si mesmo do *aña* tornando-se o Sol, apaixonou-se perdidamente por aquela luz que, ao contemplá-lo, foi reciprocamente tomada por sua pela majestade e força.

Ambos então assumiram novas formas, para que pudessem conceder sua luz um ao outro, como vasos de barro que enchem-se de água. Ele tomou a forma de um guerreiro viril, cuja pele era dourada como a luz do sol do meio dia, tal qual nenhum homem poderia contemplar. Tal forma era *Coaracy* (ou *Guarací*). Ela tomou a forma de uma mulher, cujos cabelos longos e lisos refletiam toda a luz de seu poderoso amado. Suas curvas eram delicadas e perfeitas. A pele era de um negro azulado, adornada com pinturas e desenhos que brilhavam como as estrelas.

Amando-se, eles desceram dos céus no êxtase do prazer, formando terras e montes. O primeiro deles foi o *Monte Areguá*, a Montanha Sagrada, sobre o qual caíram no ápice do gozo.

Assim nasceu o amor.

Do alto do *Areguá*, outras formas de vidas foram criadas, para que aquela mágica e explosiva troca de *aña* pudesse eternamente se perpetuar, de uma forma ou de outra, em todos os seres vivos. Mas infelizmente, os amantes não podiam controlar o ardor que sentiam um pelo outro. Inanderuvuçu ardia de desejo por Jaci, incinerando toda a Terra. Jaci, por seu turno, chorava de felicidade nos braços do amado, inundando a terra com as marés.

Para proteger a criação, sobretudo o recém criado homem – a quem Jaci amava como uma mãe – os amantes juraram jamais se verem novamente. Ele então tornou-se o Sol. Ela, a Lua. Como os dois astros mais importantes, eles regem o Mundo e toda a Criação, tratando-se do casal cósmico. Diz-se que *Coaracy* nunca mais foi visto, embora esta ou aquela aldeia tenha alguns relatos divergentes sobre feitos épicos do guerreiro solar.

Jaci, por sua vez, é bem presente junto aos homens desde sempre: ela comanda as mares, além de regular as passagens dos dias, semanas, e determinar quando as mulheres engravidam. É uma caprichosa e acolhedora deusa materna, contudo o seu próprio temperamento é volúvel, o que impossibilita saber se ela está contra ou a favor da humanidade com relação ao **Lamento de tupã** (embora a maior parte dos Pajés acreditem que ela tem uma atitude amistosa). Na verdade, há quem considere que nem mesmo *Tupã* poderia subjugar-la, sendo capazes disso somente *Tau* e o próprio *Inanderuvuçu*...

Zelo, a lua, os corpos estelares, as mares, a fertilidade e as paixões.

Aparência. Jaci se manifesta como uma mulher de corpo esbelto e beleza arrebatadora, gestos sensuais e olhar profundo. Sua pele é negra-azulada, mas ela pode assumir outras formas femininas mais discretas caso assim deseje.

Características: Aparência Sensual, Astrologia, Dissimulação, Empatia, Intuição, Lábia, Sedução.

Domínio Maior: Da Lua e da Noite.

Mistérios da Era das Incertezas

- Alega-se, pelas bandas do Pantanal, que no *Monte Areguá* há um Templo esculpido em Pedras tal qual nenhuma Nação que vagou por *Pindoretama* seria capaz de confeccionar. O templo foi erguido em honra a união cósmica de Jací e Coaracy. Se é que este templo existe, poderia revelar muitas coisas acerca dos *Primevos* (ou ao menos, de Jací) e quais papéis escolheram diante do Lamento de Tupã.
- *Jací* é a única que sabe onde Tupã está. Talvez até mesmo tenha acesso a ele.
- *Jací* deseja salvar a humanidade, orientando-a. Seus acessos de fúria se constituem somente em um comportamento maternal, como uma mãe que corrige aos filhos.
- *Jací* deseja castigar aos homens, e finge bondade para seduzi-los e atraí-los a este castigo.
- Jací é a única Yibiá que manteve sua bidimensionalidade, coexistindo espiritual e fisicamente ao mesmo tempo.
- Filhas de Jací e Pinturas de Prata: noutros tempos, as Nações praticavam em suas aldeias rituais de casamento, procriação e fertilidade, realizando oferendas, danças e músicas a Jací. Na atual **Era das Incertezas**, existe um culto de tipo xamânico espalhado por várias cidades e aldeias. Estes cultos envolvem rituais de fertilidade e experiências extáticas. As iniciadas deste culto são feiticeiras sábias e muito poderosas. Possivelmente devido aos rumores de que Jací sabe onde Tupã se lamenta, alguns creem que as *Filhas de Jací* conseguem reverenciar diretamente a Tupã, inclusive receber respostas dele, através de uma trilha chamada *Chão de Estrelas*. Não se sabe se trata-se de um ritual, de um santuário secreto ou mesmo de um portal mágico: isto supondo que tal rumor verdade...
- *Jací* subjugou e mantém controle sobre o *Mboitatá*, além de ter como animal de estimação – e assombroso caçador – a temível ave mística *Urutaú*. Sua relação com os Móañas do tipo *Yashi-Aretê* – *Sací-Pererê* – seria maternal e, às vezes, irresponsável.

Wanadi, a Criação do Homem e a Separação entre Céu e Terra

Em algum momento após o amor de Jaci e Guaraci, o *aña* tomou a forma de um sábio índio com alguns cabelos grisalhos. Seu nome era Wanadi, e teria recebido de ninguém menos que *Nhanderuvucu* a incumbência de criar o homem, o que fez com grande esmero a partir do barro. O mito relata que, no auge da Criação, *Inhanderuvucu* conferiu a Wanadi a incumbência de criar o homem a partir dos vasos de argila que ele, o deus sol, aquecera com seu calor. Ninguém conhecia os corpos dos seres vivos como *Wanadi*, que era *Yibiá* surgido do próprio sopro da vida.

Wanadi teria então criado três seres para povoar o mundo. Os dois primeiros, imperfeitos e malévolos, não receberam corpos e tornaram-se monstros invisíveis cheios de amargura, ódio e mesquinha. Eles são seres repletos dos males nos corações dos homens, como cuias cheias de água podre. Estes demônios são chamados de *cajushawa*.

Foi o terceiro que vingou, tornando-se o modelo perfeito do corpo humano.

A tribo dos *Yekwana* nutre um mito muito mais detalhado. O próprio sol teria deixado cair três ovos mágicos do Mundo Celestial (*Caju*) na Terra (*Nono*). Os dois primeiros ovos se abriram e deram origem ao sábio *Wanadi*, que foi o Ancestral Primevo dos *Yekwana* e os ensinou a lutar magicamente contra os *cajushawa*. Estes espalharam-se pela Terra, levando o mal entre os demais homens.

Wanadi é o deus do sopro da vida, uma divindade “biológica” (usando um termo *caraiiba* grosseiro e frio), que estabeleceu a maravilha que é o corpo do Homem e da Mulher, sabendo, como ninguém, a relação destes corpos com o mundo invisível e os demônios que nele habita.

Mas a chegada dos *caraiiba* mudou radicalmente sua relação com os homens. É bem verdade que eles trouxeram conhecimentos que as Nações jamais aprenderam (ainda que não fossem novidade alguma para Wanadi). Contudo, os péssimos hábitos dos invasores, como sujar rios, não tomar banho e produzir quantidades imensuráveis de lixo torna duvidosos seus avanços. Wanadi não tem sido mais visto desde então.

Zelo. a vida, a medicina, a separação entre os maus espíritos e o homem.

Aparência. *Wanadi* apresenta-se como um homem de cabelos grisalhos e as mãos sujas de barro. Aos *Yekwana* ele surgia seminua, mas com pinturas sagradas pelo corpo. Contudo, rumores dizem que *Wanadi* caminha normalmente entre os homens, brancos ou índios, como um singelo médico de avental branco.

Características. Intelecto, Anatomia, Astrologia, Medicina, Religião.

Domínio Maior. do Homem.

Mistérios da Era das Incertezas

- *Wanadi* ainda caminha entre os homens, disfarçado de curandeiro ou mesmo de médico, realizando verdadeiros milagres pelos cafundós do país. Contudo, isto pode ser apenas uma lenda urbana gerada por um Yibiá benéfico, ou mesmo uma historieta criada para aplacar a dor de enfermos e desvalidos.
- *Wanadi* está empenhado em salvar os homens na era das Incertezas.
- *Wanadi* importa-se somente com os *Yekwan*.
- *Wanadi* está a procura das cascas dos ovos *Primevos* por meio dos quais criou os homens. Desta busca estaria a solução para o **Lamento de Tupã**.
- *Jurupari* ou, dependendo da versão, *Anhangá*, matou *Wanadi* e roubou tanto o *Barro Primevo* por meio do qual criou aos homens.

Mahyra, o Primeiro Herói

Logo após o amor de Jaci e Guarací, um homem surgiu de um pé de Jatobá quando o *aña* tomou *consciência humana* de si mesma. Seu nome era Mahyra.

Mahyra caminhava pela mata, explorando a Criação quando viu o fogo pela primeira vez. Fascinado aproximou-se a fim de compreender que mistério era aquele. Seu desejo de saber era tão grande que não percebera a mata incendiando-se por completo, ficando preso a ela em meio as chamas.

Mahyra percebeu que o *Ió-Urubu* não se queimava e usava o fogo para si conforme suas necessidades. Havia ali um grande mistério, mas as lendas se tornam obscuras: Mahyra roubou o segredo do fogo do *Ió-Urubu*, mas como ele teria feito?

Aquele incêndio teria sido a Catástrofe Primeva. Poucos a conhecem, menos ainda desejam comentá-la. O fato é que, Mahyra havia descoberto algo grandioso quando roubou o fogo do *Ió-Urubu*: o mundo guardava grandes ensinamentos por trás de sua aparência bela e harmônica. Foi assim, observando o *Ió-Cobra* trocar de peles, que Mahyra descobriu o segredo da imortalidade, trocando e regenerando seu corpo quando fica velho ou ferido.

Mahyra então fundou a Primeira Aldeia e gerou descendentes, a grande e honorável tribo dos Tupis. Por meio do uso do fogo, ensinado por seu pai, eram capazes de prover, luz, garantir sustento, preparar a comida etc. Logo o conhecimento se alastrou. Seus filhos foram grandes

ancestrais do passado, profetas, guerreiros e curandeiros, homens e mulheres, seguindo os passos de seu pai e descobrindo segredos míticos da Criação e do *Añã*. Contudo, Mahyra jamais revelou o segredo da imortalidade, porém partir em direção a Aldeia Celestial, para onde somente os bons e honrados podem ir: é lá que tem a felicidade plena, e a saúde eterna por meio do dom descoberto a tempos imemoriais.

Zelo: a civilização, os tupis, a vida em comunidade, a honra, a sobrevivência.

Aparência: Mahyra é um homem forte, belo e imponente, cujas dobras de seus músculos emitem um tom mais avermelhado e brilhoso que o normal. Ele surge vestido com a pele ou coração de algum animal, sobretudo se estiver paramentado para a guerra.

Características: Força Legendária, Resistência Legendária, Agricultura, Briga, Instinto, Liderança, Prontidão, Rastreamento Sobrevivência.

Mistérios da Era das Incertezas

- Mahyra nunca perdoou o homem devido ao *pecado primeiro* sua esposa, grávida de gêmeos, recusou-se a colher o milho que Mayhra tão devotamente havia plantado, criando uma mentira para isso. Está é a razão dele ter ido para os Paraísos celestiais e não ter ensinado o segredo da Imortalidade a seus filhos. Esta roça de milho ainda existia mesmo depois da chegada dos caraíba.
- Mahyra está preparando aldeias celestes para abrigar seus descendentes, caso Tupã deseje destruir este mundo.
- Mahyra foi em direção às estrelas em busca de Tupã, a fim de convencer-lhe a voltar à criação e salvá-la.
- Uma das descendentes de Mahyra, uma neta, sobrinha neta ou sobrinha dependendo da versão, enganou-lhe e roubou o segredo da imortalidade, estando viva até os dias de hoje. Ela seria, contudo, uma feiticeira maligna, escondida pelos cafundós da mata em um santuário de pedras pintadas. A tal descendente, inclusive, estaria planejando sobreviver, ou resistir, aos acontecimentos que decorrerem do Lamento de Tupã.

Akuananduba e a Flauta dos Tempos

Akuananduba já havia surgido quando *Inhanderuvucu* gerava a Criação. Ele não e assenhorou de nenhuma parte dela, nem mesmo após o amor de *Jací* e *Guarací*. Somente

quando a Criação estava posta e plena que ele fez uma flauta para si, com todo esmero, e a tocou.

Os primeiros a ouvi-la foram o *Ió-Arara* e os ancestrais que cultuavam a este totem, perceberam que o toque da flauta trazia harmonia ao Mundo, fazendo-o mover-se de uma forma tão serena que era imperceptível aos sentidos humanos, mas evidentes a quem observasse com sabedoria: os meses da gestação, os momentos do dia e da noite, a troca de estações e assim por diante.

Esta compreensão levou os Araras (como ficaram conhecidos aqueles Ancestrais) a perceberem que viviam sobre uma casca entre águas incompreensíveis e o Céu. Nas águas, havia somente seres maléficos e estranhos, porém ali todos eram felizes, vivendo como estrelas, comendo, bebendo e dançando: quando havia exceções, bastava o toque da flauta de Akuananduba para tudo voltar a ordem.

Contudo, num trágico dia, houve uma briga entre os Araras. O motivo era fútil e mesquinho, perdido no tempo. Akuananduba tocou sua flauta, mas os Araras o ignoraram.

A briga logo tornou-se uma guerra celestial entre os Ancestrais. A batalha foi tão devastadora que rompeu a ilha, fazendo com que os Araras comessem a afogar-se nelas. Akuananduba nadou afez, apenas contemplando o merecido sofrimento. *Ió-Arara*, contudo, ficou compadecida, e ordenou a várias araras que salvassem quem pudessem e os mantivesse no Mundo Celestial.

Ao caírem nas águas, os demais Araras perceberam quem eram aqueles seres maléficos: as demais tribos indígenas, incultas, violentas e desprezíveis, mas que sabiam viver cultivando a terra, construindo casas e guerreando. Mais ancestrais araras morreram nas guerras contra eles, até que o *Ió-Bicho-Preguiça* ensinou-lhes como viver, festejar, morar e plantar.

Já Akuananduba permaneceu nas Ilhas celestiais, desdenhando da humanidade e de sua pequenez egoísta.

Zelo: a civilização, os tupis, a vida em comunidade, a honra, a sobrevivência.

Aparência: Akuananduba é um belo índio de pele pintada de dourado, portando uma flauta, com um imponente cocar em sua cabeça.

Características: Moral, Astronomia, Física, História, Instrumento Musical.

Domínio Maior: Da Harmonia.

Mistérios e Duvidas na Era das Incertezas

- A flauta de *Akuananduba* está perdida. Quem encontra-la pode controlar o tempo, a harmonia e o caos, se conseguir tocá-la.
- *Akuananduba* não é mais o belo deus de outrora: surge como um ancião de cabelos brancos arrepiados. Ele veste-se como um fidalgo europeu ou um maestro de orquestra, e mantém consigo mais de um relógio. Sua flauta nunca mais foi vista...
- *Akuananduba* produziu outros instrumentos sagrados, e parece estar montando algo como uma orquestra.
- *Akuananduba* está refugiado vive numa das maiores cidades brasileiras, regulando obsessivamente um relógio.
- *Akuananduba* tornou-se patologicamente obsessivo e controlador. Encontrá-lo é difícil e dialogar com ele só pode ser possível se os personagens obedecerem a um procedimento um insuportavelmente rigoroso.
- *Akuananduba* vive entre relógios, os quais regula neuroticamente, tentando sincroniza-los, como se algo fosse acontecer quando todos marcarem exatamente a mesma hora...

Ceucí, a Virgem-Mãe

No início do Tempo dos Homens, uma formosa virgem chamada Ceucí nasceu. Era descendente de Mahyra, e teria o conhecido quando ainda estava na Terra.

Num dia quente de primavera, ela sentou-se para descansar à sombra de uma árvore chamada Kucura, dádiva plantada na Amazônia por alguns dos Primeiros Votúns cujos frutos nascem em cachos semelhantes aos das uvas. Quando avistou aos frutos, viu que eram belos e apetitosos. Apanhou um e comeu.

O sabor do fruto era intenso, arrebatador, levando-a ao Êxtase. Enquanto saboreava-o, o caldo escorreu por seu corpo nu, chegando o meio de suas coxas. Ceucí foi então fecundada pelo próprio Aña inerente à Criação, mesmo sendo ainda virgem.

Luas depois, quando descobriu-se estar prenha, sua tribo ficou indignada. Desconhecendo o pai da criança e considerando afrontosa a história do caldo da fruta, puniram Ceucí com o desterro.

Ceucí vagou então por vales ermos e mangues sombrios. Deu a luz longe da aldeia de origem, e chamou de Jurupari ao menino que nasceu.

Mas aquela não era uma criança comum.

Ao sétimo dia de seu nascimento, Jurupari já aparentava ter dez anos e a sabedoria de dez gerações de Pajés. Vivia com sua mãe numa oca bela de madeira nobre e folhas de cores vivas, entre duas majestosas árvores Kucuras gêmeas. A oca foi feita com esmero pela própria Ceucí, que ensinou ao homens e ao próprio Jurupari como fundar suas próprias habitações.

A sabedoria do menino tornou-se renome entre os Tupis, trazendo anciões, pajés e heróis para aprender com ele. Foi Jurupari quem ensinou os Tabus, como formas do homem viver em paz com seus irmãos e a Criação: aquelas foram as primeiras Leis do Mundo. A sabedoria de Jurupari era tão grande que surpreendeu até mesmo Mahyra, que aceitou suas Leis e ensinamentos, considerando-o um predestinado da parte de ninguém menos que *Guarací/Inhandervuçu/Tupã*.

Todavia, Jurupari aos poucos se afastou de sua mãe. Naquele tempo, as matriarcas e feiticeiras eram amadas e respeitadas. Jurupari, ao mesmo tempo em que revelou leis e conhecimentos sobre o Aña e o universo, deu exclusividade aos homens, estabelecendo festas em que somente eles podiam participar. As mulheres que os surpreendessem, desobedecendo essa lei, deviam morrer.

Uma tragédia então se deu. Certa noite, curiosa e com saudade do filho, Ceucí foi espiar o cerimonial dos homens, esgueirando-se por detrás de uma árvore.

Súbito todos viram um clarão descer do céu. Era Ceucí, foi fulminada por um raio.

(Há quem diga que foi o próprio Tupã quem disparou o raio, como castigo pela lei descumprida, mas este é mais um rumor falocêntrico do que uma parte central da lenda)

Clamaram a Jurupari que a ressuscitasse, pois Ceucí era amada como A Grande Mãe e a Dona das Habitações. Entretanto, Jurupari se recusou austeramente, dizendo que não podia abrir precedentes em suas leis:

– “Morreste mãe, porque desobedeceste à lei de Tupã. É a lei que eu vivo a ensinar. Não vou te ressuscitar, mas te recomendo: sobe, bela, radiante e pura para um mundo melhor. Meu pai vai recebê-la de braços abertos lá no céu”.

Naquele momento, o Aña que o gerou recebeu Ceucí no Céu, entre as estrelas. Alguns dizem que este poder era Guarací, outros, Tupã e alguns até mesmo o próprio Inhandervuçu.

Depois de falar, Jurupari chorou. E o corpo de Ceucí, reanimado e iluminado subiu ao céu sentado no arco-íris.

Mas Jurupari, conforme crescia, tornou-se arrogante e soberbo. Acabou por Cair e se tornar um servo de Tau, o deus da Escuridão e do Nada, a contraparte de Inhanderuvucu – daí até hoje o chamarem de "o Yibiá Caído".

Os mitos tem muitas versões acerca da queda do Jurupari. Alguns dizem que ele foi seduzido pelo gigantesco poder de Tau. Outros, que sua arrogância era tão grande que ele fora banido por Tupã. Alguns poucos alegam que, pela sede de conhecimento, Jurupari partiu ao encontro de Tau, e acabou sendo dominado por ele.

Ninguém sabe ao certo. Mas o fato é que os espíritos das trevas e da escuridão, aqueles que vagam pela noite, sufocam e causam pesadelos, tem desde o início da Criação recebido coletivamente o nome do Filho de Ceucí...

Zelo. civilização, habitações, proteção, pureza, santidade.

Aparência. *Ceucí* é uma donzela de pele bronzeada e corpo esbelto, cabelos negros e boca delicada. Surge nua ou com um vestido branco singelo, porém com o corpo ritualisticamente tatuado e pintado, expressando sua pureza.

Características. Aparência Cativante, Arquitetura, Empatia, Medicina, Segurança.

Domínio Maior: da Proteção.

Mistérios da Era das Incertezas

- A *Primeira Oca*, erguida para Ceucí, existe entre duas árvores Kucura, em algum lugar do Pará. Esta bela casa teria um buraco ao chão, cavado pelo *Ió-Toupeira*, que leva à morada do *Juruári*. Teria também uma subida na forma de um arco-íris, que leva às Aldeias Celestes.
- O fruto das árvores Kucura teriam propriedades sagradas, conferidoras de imortalidade e poder imensuráveis. Somente Ceucí compreende tais propriedades.
- Ceucí tornou-se amargurada com os homens, e isso desde o tempo que deu a luz a seu filho. Assustadoramente, tal figura materna perdeu o amor pela humanidade e deseja ver sua desgraça.

- Ceucí ainda mantém relações secretas com seu filho, *Jurupari*, o qual não é capaz de controlar.

Jurupari, o Yibiá Caído

O deus caído, o Yibiá das trevas. Outrora prodígio filho de *Ceucí*, entregou aos homens os ensinamentos para se viver em comunidade, os primeiros Tabus e Leis. De acordo com esta versão da lenda em torno de Ceucí, conforme Jurupari crescia, tornava-se arrogante e soberbo.

Como se sabe, foi Jurupari quem ensinou as Primeiras Leis do Mundo aos homens, sobretudo aos Tupis. Contudo, tamanho saber o deixou prepotente. Acabou por Cair e se tornar um servo de Tau, o deus da Escuridão e do Nada, a contraparte de *Inhanderuvucu* – daí até hoje o chamarem de "o Yibiá caído".

Os mitos têm muitas versões acerca da queda do Jurupari. Alguns dizem que ele foi seduzido pelo gigantesco poder de Tau. Outros, que sua arrogância era tão grande que ele fora banido por Tupã. Alguns poucos alegam que, ao descobrir uma indizível e terrível verdade sobre o universo, Jurupari partiu ao encontro de Tau, e acabou sendo dominado por ele.

Ninguém sabe ao certo. Mas o fato é que os espíritos das trevas e da escuridão, aqueles que vagam pela noite, sufocam e causam pesadelos, tem desde o início da Criação recebido coletivamente o nome do Filho de Ceucí...

Jurupari é um deus dos segredos e das leis. Seu nome significa "boca fechada", e é o senhor de todos os Tabus e seus significados. É severo e intransigente, a ponto de ordenar que um pai mate a seu filho se ele violar uma lei ou revelar um segredo proibido. É ele o responsável pelo invento dos instrumentos sagrados, máscaras e das festividades exclusivamente masculinas, o que servia para manter o caráter de dominação patriarcal no seio das tribos. Por isso algumas Tribos ainda reverenciam e invocam no seu aspecto de sábio, antes dele Cair.

Além disso, diz-se que há alguns cultos de mistério, proibidos e condenados, nos quais o Jurupari corrompido por Tau é conjurado. Mas tais práticas seriam perigosas e restritas, se é que existem...

Zelo, nenhum. Ele só existe para trazer a destruição.

Aparência. o *Jurupari* surge como um índio de pele branca, sorriso e olhar assombroso, vestes em forma de sombras. Alternativamente, ele pode surgir como uma sombra vestindo roupas caraíbas, mas em tons completamente monocromáticos, como se estivéssemos vendo um filme em preto e branco.

Características. Aparência Apavorante, Direito, Empatia, Intimidação, Religião.

Domínio Maior. das Trevas.

Mistérios da Era das Incertezas

- *Jurupari* está tentando algum acordo com *Ceucí*, sua mãe.
- *Jurupari* conhece um segredo acerca da partida de Tupã, que mantém como trunfo caso ele deseje retornar.
- *Jurupari* descobriu como se desvencilhar do poder destruidor de Tau, e está tentando, agora se purificar. Para isso, está tendo ajuda de sua mãe. Contudo, os espíritos menores também chamados de Jurupari ainda existem a fim de operar o mal.

Anhangá e o Ciclo da Vida e da Morte

Nascer. Crescer. Degenerar-se. Morrer. Renascer. Eis o Ciclo.

Logo nos primórdios da Criação, quando a mais antiga das árvores e o mais ancião dos rios sequer tinham nascido, o ãna tomou consciência deste Ciclo, ao contemplar uma folha seca cair na terra. Naquele momento, a partícula do ãna que tomou esta consciência emergiu do mangue que ladeava o primeiro rio da Criação, surgindo assim o temível Anhangá.

Aquele ãna consciente estava fora do Ciclo. Não se sujeitava mais a ele. Tal alma antiga (anhangá...) estava livre, capaz de descolar-se do Ciclo e até mesmo movê-lo. Ele foi um dos Primeiros. O Primeiro a compreender o Ciclo. Os Primeiros Yibiás não estão presos ao Ciclo, mas, com exceção de Nhandervuçu, seus poderes e domínios na Criação estão.

Mitos proscritos sussurram que Tupã, ou mesmo Nhandervuçu, desconheciam naquele momento o que era aquilo que se formava. E o sorriso macabro do Anhangá demonstrou a eles tal faceta da Criação.

Após surgirem os primeiros homens e animais, Tupã ficou preocupado com a perversão do "espírito velho". Ele divertia-se de forma sinistra, recuando e avançando o Ciclo, colocando e retirando Criaturas nele, somente para ver dor e o sofrimento. O homem era particularmente irritante ao Anhangá, devido a sua ânsia em escapar e até mesmo interromper o Ciclo. O desejo dos *Filhos de Jaci* pela imortalidade era uma afronta à Criação que ele não tolerava.

Diante de suas perversões, Nhanderuvucu submeteu o Anhangá ao seu poder, banindo-o ao mundo imaterial do Ikuruí e fazendo-o repousar no Rio dos Mortos, onde o fogo de sua ira e perversão não arde. Aonde seria este Rio dos Mortos?

Para que pudesse caminhar sobre a Terra novamente, ele teria aceitado a missão de cuidar da Criação. Não como os zelosos Kaapuã ou as caprichosas Igupyaras. Mas deixando que as Criaturas possam Nascer, Crescer, Degenerar-se, Morrer. Foi assim que o primeiro Anhangá tornou-se guardião das caças e das matas, cuidando para que o Ciclo seguisse sem interferências. De fato, diz-se que o Anhangá Primevo está ainda afogado no Rio dos Mortos, e que são os demais anhangás menores quem cumprem tal tarefa.

Desde então, os demais Anhangás – espíritos da morte, dos mortos e das assombrações – que surgiram tem vagado pela Terra demonstrando ao Homem e as demais Criaturas a existência do fim e recomeço de todas as coisas. Cada uma destes "espíritos velhos" está fora do Ciclo, mas tem alguma responsabilidade que o prende a ele, a fim de poder caminhar entre os viventes.

Zelo. instinto de preservação, morte, medo, vingança.

Aparência. outrora o anhangá surgia como um índio poderoso, com uma caveira pintada ao rosto. Os olhos eram vazios, saindo deles e de sua boca uma luz sinistra como se dentro de seu rosto houvesse fogo. Diante dos caraiba, o Anhangá pode surgir como um defunto paramentado para o enterro, com uma flor branca junto ao peito. Seus cabelos vão até os ombros, cheiram a terra molhada, e sua roupa é rasgada e cheia de cinzas, como se tivesse disso enterrado há muito tempo.

Características. Aparência Apavorante, Força Legendária, Briga, Furtividade, Intimidação, Naturalismo, Sombra.

Domínio Maior: do Ciclo.

Mistérios da Era das Incertezas

- O *Anhangá* está detido no fundo do Rio Anhangabaú, tendo sido lá aprisionado por Tupã ou mesmo por Nhandervuçu.
- Tradições bem antigas murmuram que *Anhangá* chegou a desafiar o próprio Tupã por algum motivo esquecido (sussurra-se, por causa de uma mulher!), gabando-se disso, embora muitos Pajés que conheçam tal mito aleguem que não passa de fanfarronice do *Anhangá Primevo*.
- O *Anhangá* na verdade está adormecido à séculos.
- O *Anhangá* deseja castigar ao homem, e deleita-se com o **Lamento de Tupã** como uma justificativa para deleitar-se no sofrimento dos homens.
- O *Anhangá* amaldiçoou a cidade de São Paulo, transformando-a num reduto de *Yibiás* perversos e assombrações. Não se sabe por qual motivo ele fez isso, nem porque escolheu esta cidade.

A Árvore Sagrada Yorixiriamori

Em algum lugar onde os caraíba chamam de Roraima, no alto curso do rio Toototobi teria existido uma árvore de beleza onírica e incomparável, chamada Yorixiriamori. Dela saíam as mais belas melodias, e era capaz de dançar. Aquelas canções eram especialmente excitantes e encantadoras para as mulheres. Os Ianomâmi foram os primeiros a encontrar esta maravilha, e descobriram que, colhendo os galhos da Árvore Sagrada, era-se possível entoar cânticos são arrebatadores quanto Yorixiriamori.

Contudo, os galhos eram guardados pela *Ió-Preguiça-Gigante*, que não tinha nenhuma intenção de dividi-los com os homens, até que Pajés descobriram formas de enganá-la, embora estas fossem jornadas místicas perigosas, que eventualmente terminavam em tragédia.

Os Pajés estavam insatisfeitos com aquela situação, até que uma contenda se deu. *Ió-Sapo* coaxava insistentemente, e pensava, com isso, estar cantando. *Ió-Preguiça-Gigante*, afrontada com tal estupidez, alertou o sapo de que não estava cantando, apenas coaxando. Yorixiriamori então tomou a forma do mais belo dos homens, cuja beleza era superior a de Guarací, revelando sua essência: ele era o *aña* tomado forma pela beleza e pela música, antes mesmo dos homens saberem que tais coisas existem.

Yorixiriamori então ensinou a todos como se cantava. Não mais era necessário acessar seus galhos sagrados, quando em forma de uma árvore. Contudo, os demais homens foram tomados por inveja, já que as mulheres todas apaixonaram-se por ele e ignoravam os galanteios masculinos.

Tomados de ódio, tentaram matar Yorixiriamori, que assumiu a forma do pássaro yorixiri para fugir. Na verdade, Yorixiriamori não tinha o menor interesse em lutar com os homens. As mulheres, contudo, tentaram persegui-lo, embriagadas de paixão, mas não puderam cruzar o rio sobre o qual ele atravessou, voando.

Nunca mais se viu Yorixiriamori depois disso. A Árvore Sagrada, que era um de seus corpos, desapareceu, estando suspensa nos céus pela teia da Ió-Aranha.

Zelo: Música, Sedução, arte, ilusão.

Aparência: Yorixiriamori surge como um belo pássaro, ou como o homem mais belo que uma mulher poderia descrever ou imaginar. Aprecia as mais belas e espalhafatosas vestimentas produzidas pelos caraíba, mas mantém pinturas místicas sagradas ligadas a rituais indígenas antigos, em algumas partes de seu corpo.

Características: Aparência Apavorante, Briga, Furtividade, Intimidação, Naturalismo, Sombra.

Domínio Maior: da Beleza.

Mistérios da Era das Incertezas

- Ao fugir, *Yorixiriamori* jogou fora o galho da árvore dos cânticos e o Ió-Preguiça pegou.
- *Yorixiriamori* está morto: a árvore teria sido incendiada. Ninguém sabe por quem.
- *Yorixiriamori* deseja apenas sedução e prazer sexual nesta última reta da criação. Ele tem certeza de que Tupã retornará para destruir tudo. Só resta o gozo ao mundo.

Yebá Beló, a deusa do êxtase

A bela e poderosa Yebá Beló “a mulher que surgiu do nada” a partir do Aña. Antes dos homens serem criados por Wanadi ou brotarem de Jací, ela Yebá Beló ergueu-se dentre as folhas alucinógenas que havia no Primeiro Bosque plantado a mando de Guarací, assenhorando-se das plantas e ervas, especialmente as de caráter medicinal ou venenoso.

Ela é a mãe dos Votú ligados a ervas e ela mesma é a dona da folha de coca, chamada de *ipadu* pelos índios. Foi mascando o *ipadu* em seu imponente Palácio de Quatzo que Yebá Beló gerou os primeiros ancestrais da tribo dos Dessanas, que a cultuam como divindade desde sempre.

É também a senhora da dança, do prazer e do êxtase, mesmo e sobretudo sem a necessidade de alucinógenos. Seu conhecimento permite dar e tirar a vida, elevar ou suprimir os níveis de consciência do Homem, potencializando-lhes as capacidades por meio das propriedades das drogas e remédios por meio do que os caraíba chamam de “medicina natural alternativa”.

É também conhecida por levar as almas dos homens ao contato mais íntimo de seu ser, fazendo-o transcender ao Ikurui ou outros planos de existência. Suas revelações são profundas, porém carregadas de simbolismo e subjetividade. Neste sentido, é uma divindade ligada aos vários níveis do inconsciente e do consciente humano, às várias dimensões da existência possíveis de serem alcançadas.

Yebá Beló é espirituosa, ativa e eufórica. É uma deusa misteriosa, intensa, adorada como entidade criadora por algumas tribos, ainda que a maioria das Nações deem-lhe outros nomes ou adotem como totem outras representações suas nas formas de folhas sagradas, chás, músicas, danças etc. Seu poder é imenso, já que todas as propriedades das folhas e das matas estão sob seu zelo e podem ser, inclusive, combinadas de forma que homens e mulheres jamais imaginaram. É um totem especialmente reverenciado por quem pratica o herbalismo, e vários rituais indígenas envolvem seu domínio na forma de alucinógenos poderosos e bebidas excitantes usados em rituais, festividades e cerimônias.

Zelo. êxtase, prazer, alterações de consciência.

Aparência. *Yebá Beló* surge como uma mulher de enorme beleza e aparência exótica. Suas pinturas, vestimentas e indumentárias sintetizam o que há de mais transgressor e provocante (não somente no sentido sensual) na cultura indígena ou caraíba pela qual está caminhando.

Características. Aparência Sensual, Agilidade Legendária, Dança, Herbalismo, Instinto, Medicina, Naturalismo, Religião.

Domínio Maior: das Folhas.

Mistérios da Era das Incertezas

- Yebá Beló quer apenas dançar e se divertir para lidar com a angústia pelo desaparecimento de Tupã.
- Yebá Beló tem algum desejo pervertido de viciar homens em substâncias estranhas e leva-lo a excessos. Isto desde a chegada dos caraíba.

Sumé, o deus dos Segredos

Ninguém sabe de onde veio. Nem como surgiu.

Desde os tempos imemoriais, um vento de sabedoria corria pela Criação. Conhecia cada planta, cada besta, cada rio, cada árvore; Dominava os mistérios do Homem, e os ensinou de forma paciente e cândida a dominar ao fogo, os Tempos, as Estações da Criação, a plantar e a colher, a zelar pelos mortos. Também mostrou-lhes a pintura, a arte de contar histórias, a beleza e as tatuagens.

Antes da Era das Incertezas, as Nações o chamavam de Zumé, Tumé ou Pay Sumé e tinham por ele grande zelo.

Até que o Homem se corrompeu. Queimaram as matas, mataram uns aos outros na Guerra e perverteram os Tabus. Veio o Dilúvio. Sumé então os deixou, e já havia decidido os deixar.

Nunca mais se ouviu falar dele, e esquecido estava até o Primeiro Lamento de Tupã. Contemplando o homem em sua agonia, e observando a imundície dos caraíba, ele tomou a forma de um profeta, transmitindo conhecimento, pregando a sabedoria e curando males da alma e do corpo.

(Alguns mitos dizem que não era mais ele, mas sim um de seus filhos ou os descendentes de seus filhos, quem caminhava entre os homens).

Mas os Pajés haviam se corrompido pelo ego de mediadores dos Yibiás, e se enciumado do Sumé, que tinha de fugir do ódio caminhando sobre as águas e fugindo sob chuvas de flechas que jamais os atingia.

(Muitos Pajés defendem-se desta parte do mito, alegando que desconfiavam dos Pajés brancos confundindo-os com o Sumé).

O Sumé, ou as aparições de seus filhos, foram tornando-se raras. E assim tem sido desde então...

Zelo, conhecimento, fé, sabedoria.

Aparência. Sumé surge como o típico profeta hebreu: um homem branco de barba longa e grisalha, de túnica comum e gasta, cajado à mão e, em alguns casos, indumentárias cristãos, judaicas e indígenas.

Características. Intelecto, Moral, todas as Habilidades Científicas.

Domínio Maior. da Sabedoria.

Mistérios da Era das Incertezas

- O verdadeiro propósito de Sumé é uma grande incógnita, intrigando a muitos Pajés. A quem diga que isto é somente ciúme, devido a intensa relação de *Sumé* com o *Deus Cristão*.
- As divindades *caraíba*, na verdade, sempre foram Sumés, os primeiros *Yibiás* a se revelarem a eles.
- *Sumé* deseja castigar ao homem, mas de forma didática, a fim de conscientizá-lo de suas maldades.
- O Sumé encantou-se com os *caraíba*, passando a protegê-los.
- O Sumé na verdade trouxe os *caraíba* à Pindorama. Com qual intuito, se desconhece.

Inara, Mutim, Peurê e Amará. os deuses das Estações

Logo após Jaci e Guaaci, Tupã chamou quatro Yibiás, surgidos do Aña. A primeira era *Mutim* acentuava a exuberância da criação, sobretudo das flores, das árvores e dos frutos. O segundo *Peurê*, que preparava a Terra com intenso calor e intensas chuvas, a fim de que fosse sempre abundante. O terceiro era *Amará*, que fazia com que as folhas caíssem para que tudo se renovasse na Criação, além de levar os homens a refletirem sobre a Existência. E a última era *Inara*, que soprava um vento frio, aliviava a terra e dava descanso à Criação.

No início, eles não se entendiam e, com exceção de *Inara*, brigavam entre si. *Inara* sempre foi mais distante e fechada, apesar de mostrar bom humor e acolhimento, e nunca foi severa com relação a seu poder sobre Pindorá. Tupã então os conjurou e deu-lhes ordem, para que um Zelasse pela Criação após o outro, em ordem, sendo estabelecidas, assim, as quatro estações do ano.

Apesar de eventualmente violarem o acordo, de uma forma geral *Mutim*, *Peurê* e *Amará* aceitaram sua missão. Somente *Inara* surge quando quer de forma mais comumente imprevisível.

Mutim

Zelo. a Primavera.

Características. Aparência Sensual e Cativante, Canto, Herbalismo, Naturalismo, Sedução.

Domínio Maior. das Folhas.

Mistérios da Era das Incertezas

- *Mutim* nunca mais foi vista, e isto há eras. Apesar da Primavera ainda dar frutos como sempre, o desaparecimento desta deusa tem preocupado aos Pajés e demais homens ou mulheres cientes da Era das Incertezas.
- Mutim está apavorada devido aos caraíbas, por isto teria se escondido.
- Alguém teria roubado o poder de Mutim, e ela estaria vagando, sem memória, pelo mundo dos caraíba.

Peurê

Zelo. o Verão.

Aparência. *Peurê* é um homem alto, forte e muito belo. Seu corpo é queimado pelo sol, porém brilhando com suor.

Características. Aparência Sensual, Força, Agilidade, Briga, Intimidação, Instinto.

Domínio. do Poder.

Mistérios da Era das Incertezas

- *Peurê* enlouqueceu e deseja com todo seu coração causar o máximo de dor e caos ao homem caraíba. Ele usa uma combinação de calor, lascívia, quedas de luz, crises de

abastecimento de água ou de comida para levar caos e violência sem limites. Não o faz de forma premeditada, mas sim espontânea.

- Em cidades Caraíba, *Peuré* surge no Verão como um homem bronzeado, sem camisa ou de estampa florida, revolver à cintura. Suas tatuagens relatam crimes como assaltos, arrastões, sequestros e estupros.
- *Peuré* sequestrou *Mutim*, mantendo-a como sua prisioneira.

Amará

Zelo: o Outono.

Aparência: *Amará* surge como um homem de meia idade, de olhar reflexivo e uma alegria comedida, porem constante, as vezes adornado com um sorriso.

Características: Intelecto, Moral, Diplomacia, Meditação, Religião.

Domínio Maior: do Poder.

Mistérios da Era das Incertezas

- *Amará* é o único ponto de equilíbrio que restou entre os deuses das estações. É p único que ainda mantém suas atribuições como desde o início da Criação.
- *Amará* caminha constantemente entre os caraíba, vestindo-se de forma elegantíssima para os padrões do homem branco. Ele é acolhedor aos homens e deseja orientá-los.
- *Amará* está tentando entrar em algum acordo com *Peuré*, e tenta constantemente corrigir ou suavizar os danos causados por ele.
- *Amará* sabe onde *Mutim* está.
- *Amará* mantém um romance com uma mulher caraíba.

Inara

Zelo: o Inverno.

Aparência: *Inara* é uma mulher jovem de sorriso encantador e corpo esbelto.

Características: Intelecto, Furtividade.

Domínio Maior: do Poder.

Mistérios da Era das Incertezas

- *Inara* nunca ligou muito para suas atribuições invernais, e continua sem demonstrar muita importância ao homem e seus assuntos. Ela é um espírito livre, chegando e saindo a hora que deseja.
- *Inara* caminha entre *os caraíba* de cabelos curtos e vestes despojadas, de verão. Não importa o frio que se faça.
- *Inara* mantém um romance, e algum tipo de plano, com o Anhangá.
- *Inara* trabalha junto de Amará para suavizar ou resolver problemas causados por *Peurê*.

Os demais Yibiás

Celestiais (Guandirô, Araci, Rudá, como exemplos)

Os *Celestiais* são os Yibiás que Zelam pelas estrelas e pelos fenômenos astrais. Cada estrela pode ter um Yibiá guardião, bem como as constelações. Dentre os mais poderosos está o deus noturno *Guandirô* (senhor das madrugadas) *Araci* (deusa que zela pelos raios do amanhecer), e *Rudá* (o deus lunar do amor e da poesia, filho de Jaci).

Além destes Yibiás, também são chamados de Celestiais os Ancestrais que vivem nos paraísos e ilhas localizados no céu, onde só há prazer e alegria.

Em **Lamento de Tupã**, os Celestiais são os únicos Yibiás que mantiveram-se a salvo do caos e da violência estabelecidos pelos *caraibas*. Afinal, o homem branco ainda não acabou com os fenômenos astrofísicos, mesmo que tenha chegado ao espaço. Isto não significa, contudo, que os Celestiais são indiferentes: embora alguns sejam lenientes e estejam numa zona de conforto, todos eles sabem que os desdobramentos da amargura de Tupã podem mudar significativamente a Existência!

Na Era das Incertezas, os celestiais estão confortáveis nas Ilhas e Paraísos do Céu. Contudo, não raro desejam, ou mesmo precisam, resolver problemas na Terra.

Aparência. é impossível estabelecer um padrão. *Guandirô* por exemplo surge como um índio de pele pálida e cabelos bagunçados, cum uma veste negra de dormir. *Arací* manifesta-se como uma mulher linda de vestes douradas. Rudá surge como um belo índio de fala mansa e poética, cabelos longos negros e olhar profundo.

Características. igualmente variável.

Domínio Maior. igualmente variável.

Votús

Antes dos homens e das bestas havia a chuva, os raios, a luz, os ventos, as águas e o fogo.

Destas forças surgiram Yibiás imanes ao mundo físico, quando o ãa, sob as mãos de *Nhanderucuçu*, tomou estas formas. Em outros mitos, eles se apoderaram de partes da Criação, auxiliando gerá-las fisicamente. Noutros termos, os *Votú* são os espíritos das árvores, dos pântanos, dos rios, dos córregos. Dos cipós, das cavernas, dos raios solares e lunares. Das folhas e dos frutos. Dos ventos e das chamas...

Seres elementais de enorme poder. Tupã em pessoa os colocou como Zeladores destes aspectos da Criação. Mas observe que eles são variados: *Amanda*, por exemplo, é a *Votú* dos ventos e das tempestades violentas, zelando principalmente pelo que os caraíba chamam hoje de São Paulo (ainda que seu poder possa se manifestar em toda parte). *Xandoré*, também um Yibiá das tempestades e dos relâmpagos, representa a Ira dos Céus, a raiva, o terror que os relâmpagos causam. Como é de se esperar dos Yibiás, cada *Votú* é único em seu M'ba referente à Criação.

De todos os Yibiás, nenhum outro compreende a Terra e a noção de equilíbrio como os *Votú*, e nenhum outro é tão rígido e zeloso no tocante a harmonia quanto eles.

Na Era das Incertezas. a maioria esmagadora dos *Votú* retornou ao *Ikurui*, manifestando-se de forma limitada por meio do *Domínio do Poder*. Os poucos que restaram tornaram-se isolados, irascíveis e andarilhos, com pouca tolerância ao homem.

Aparência. os *Votú* manifestam-se conforme a força da Criação que deram forma: uma árvore ou fruto sagrado, uma tempestade, uma estrela, etc. Suas formas antropomórficas são espetaculares, com corpos humanos híbridos do fenômeno da Criação em questão, como um *Votú* das Geadas cuja forma é uma senhora com o corpo coberto de gelo, agasalhada e

gripada. Alguns podem manifestar-se como os "elementais" dos RPGs de fantasia: por exemplo, um *Votú Tempestade de Verão* como um vento forte rodopiando em si mesmo com barulhos violentos de raios e uma chuva forte que cai ao chão enquanto ele anda; enquanto o *Votú dos cipós do Brejo surge* como um emaranhado de cipós com um rosto levemente definível e infinitos tentáculos que não param de mexer-se.

Características: Intelecto, Prontidão, Moral, Instinto, Naturalismo, Navegação.

Domínio Maior: do Poder.

Iós

Os Ió (ou Yo) estão entre os mais veneráveis e respeitados Yibiás. Contudo sua origem é obscura, decorrente de mitos diversos que variam de tribo para tribo.

Especula-se que o criador destes seres poderosos foi *Yorixiriamori*, que fugiu em forma de pássaro ao despertar a inveja dos homens, posto que fascinava profundamente as mulheres com seu canto. Após criar os Iós, *Yorixiriamori* os permitia habitar à sombra da sua forma como *Árvore Sagrada*.

Os Ió são representações espirituais dos atributos maravilhosos de cada espécie da Criação. Eles também expressam oMb' á daquela espécie, seu propósito e papel no mundo. Desta forma, o Ió-morcego tem grande poder sobre a noite, as trevas e o sangue, enquanto um Ió-papagaio é o senhor das mensagens e da comunicação, ao passo que a Ió-onça é a dona de tudo que se refere à caça.

Devido a seu poder, sabedoria e importância para o Mb' á, os Ió costumam ser reverenciados totemicamente em aldeias ou até mesmo nações inteiras. Não é incomum que um determinado grupo indígena tenha seu Ió como totem e protetor, embora os Pajés tenham conhecimento para entrar em contato com a maior parte deles.

Na Era das Incertezas: as posturas dos Ió são totalmente imprevisíveis. De uma forma geral, eles tem uma longa e proveitosa relação com os Pajés e demais Nações indígenas, mas definitivamente não nutrem o mesmo pelos caraiiba, que jamais os conheceu muito menos respeitou. Poucos querem apenas "ver o circo pegar fogo", mas a sua sabedoria pode ser proporcional ao ressentimento quando se trata do mundo erguido pelo homem branco. Sem

nenhuma surpresa, o habitat mais comum dos Ió é o mesmo do animal que representa. Entre os caraíba, eles poderão viver ocultos em reservas naturais ou estabelece rum refugio secreto, estruturado conforme seu "habitat natural".

Existem mitos antigos, que falam de Iós que são, na verdade, representações totêmicas de betas mágicas e outros monstros lendários. Seriam poderosíssimos. Alguns Pajé dominam técnicas extáticas e extrair poder destas representações – como o culto aos Coatl na região Amazônia mais próxima da fronteira – mas tais entidades permanecem adormecidas ou ocultas – se é que existem.

Aparência. Os Ió costumam ser versões maiores e mais belas dos animais que representam. Aqueles que vivem entre os homens adotam formas zoo-antropomórficas, ou seja, parte humanas, mantendo traços de sua forma animal na aparência física ou na maneira de se vestir.

Características. Intelecto, Prontidão, Moral, Instinto, Naturalismo, Religião/Meditação, outras características ligadas ao significado do animal em questão.

Domínio Maior: das Feras.

Anhangás

Como o *Yibiá Primevo* de mesmo nome, os Anhangás são almas penadas e espíritos dos que já se foram. Num linguajar grosseiro, típico dos *Kari*, seriam *mortos-vivos*. Por terem violado de alguma forma o Ciclo da Vida são, portanto, temidos, pouco tendo de virtuoso a oferecer aos vivos.

Existe uma infinidade de *Anhangás*, partindo do prefixo lingüístico do termo. *Amyri* (defunto que se levanta de sua urna funerária), *Angaba* (espírito que guarda e assombra um local significativo em sua morte), *Angoera* (mortos reanimados, cujo propósito no Mundo ainda não se concluiu), *Angüeraso* (espíritos apavorantes que sentem prazer na dor e no medo que sofreram em vida) *asonga* (almas penadas que vagam em busca de um propósito oud e seu passado) e *Asema* (almas que foram brutalmente mortas, ou quês grande horror, cujo grito assustador pode ser ouvido a distâncias). O *Primeiro* dos Anhangás é o temível *Anhanguéra*, que aprendeu a dominar os movimentos ativos e retroativos do *aña*.

Na Era das Incertezas. é quase que consenso que o *Anhangá Primevo* está entre aqueles que querem castigar o homem e vê-lo sofrer, e isso vale também quase todas as demais almas-penadas. Entretanto, algumas lendas apresentam-nos usando o sofrimento como instrumento didático ao homem. Seja como for, os antigos indígenas temem os *Anhangá*. E, se os caraíba fossem menos tolos e ignorantes, fariam o mesmo...

Aparência. em geral, os Anhangá são espíritos incorpóreos e invisíveis, existindo fora do Ciclo. Atuam no Mundo dos Homens incorporando animais ou mesmo pessoas. Pajés e outras Criaturas capazes de enxergar o mundo espiritual podem vê-los na forma de seres flamejantes atemorizantes ou assombrações cadavéricas, e tais visões são geralmente traumáticas. Esta mesma aparência cadavérica é encontrada nos Anhangá que conseguem assumir corpo físico, tornando-se mortos-vivos: as causas de sua morte são sempre evidentemente visíveis: úlceras perfuradas, gargantas cortadas, olhares sufocados, etc: nunca é agradável deparar-se com um Anhangá!

Características. Intelecto, Prontidão, Moral, Instinto, Naturalismo, Religião/Meditação, outras características ligadas ao significado do animal em questão.

Domínio Maior: do Ciclo.

Kaapuãs

Logo estabelecidas as matas e os animais, o homem surgiu, e começou a habitar a Terra. Tupã então conjurou do *aña* um *Yibíá* eivado de seu próprio senso de honra. Aquele foi o *Kaapuã Primevo*, encarregado pelo próprio Tupã de patrulhar as matas, as selvas, os bosques, e castigar severamente todo aquele que ferisse o equilíbrio e fizesse mal à Criação.

Aquele teria sido o primeiro dos Curupiras e Capioras – espíritos da mata, muito mais arredios, que controlam porcos do mato, de corpos peludos que não gostam do homem e são apreciadores vorazes de cigarros e cachaça –, bem como de outras lendas envolvendo guardiões e zeladores da terra. Seres como o Caipora. Desde sempre temidíssimos, porém respeitados, por todos os homens de todas as nações, sobretudo se fossem caçadores.

Quando os europeus chegaram os Kaapuã foram implacáveis, eliminando muitos dos caraíba. Contudo, seu número parecia infinito, e eles foram destruindo as matas pelas beiradas. Os

Kaapuã que restaram tornaram-se muito mais violentos, e tirânicos em seus domínios caso homens ali vivam.

Na Era das Incertezas. Como os *Votú*, a maioria esmagadora dos *Kaapuã* retornou ao *Ikurui*. Uma boa parte deles optou por castigar o homem, tornando-se ainda mais implacáveis. Alguns poucos ainda usam sua justiça como “sofrimento didático” para que o homem aprenda a respeitar a Criação, e menos ainda tentam direcionar suas patrulhas contra homens maus ou direcionar os bons em sua prática de honra. A maioria, contudo, simplesmente está preocupada com seu território e nada mais que isso. Há rumores até de Kaapuã degenerados nas cidades, cuja Honra é algo totalmente distorcida até mesmo para os *caraiã*...

Com exceção talvez das Ygupiaras, nenhum dos Yibiás é tão bairrista quanto os Kaapuã. Outrora escolhiam setores relativamente grandes das matas, sem dar atenção para as picuinhas e guerras das Nações Indígenas: nos dias atuais, bosques, jardins, bairros e até mesmo zonas urbanas inteiras são escolhidas como “zonas de proteção”, sendo o tamanho destes territórios dependente unicamente de seu poder e condições em mantê-lo. Neles o que vale é seu Código de Honra, que será seguido a risca e imposto a qualquer Criatura que viva nele. Aqueles que obedecem são protegidos; os que desobedecem, punidos implacavelmente. Observe que território pode não ser necessariamente algo físico, mas uma área de atuação – guerra, tráfico de animais – por exemplo.

Aparência. a aparência dos *Kaapuã* é sempre humanoide. Nas lendas, a maioria tem pelos e/ou cabelos vermelhos – em raros casos, realmente flamejantes – não sendo raras estas características. Só uns poucos deles tem os pés virados para trás, truque usado para impedir que se detecte seus rastros. Outros apresentam tatuagens e marcas de estilo indígena, mas de origens que remontam a antes das Nações e que nem todos os Pajés conseguiriam decifrar. Traços bestiais – presas, rabos, pés, olhos de alguma fera – também são comuns. Os que vivem em ambiente selvagem andam nus e pintados. Os que vivem nas cidades normalmente preferem roupas rústicas.

Características. Agilidade, Prontidão, Moral, Armas (arco, tacape, porrete), Briga, Intimidação, Investigação, Manha, Naturalismo, Navegação, Rastreamento.

Domínio Maior: do Zelo.

Ygupiaras

Guardiãs dos lagos, rios e orlas, são sereias vaidosas, de gostos extremamente exigentes.

Na aurora dos tempos, Tupã teria escolhido ninfas nascidos das águas, das espumas do mar, das cachoeiras, colocando-as como anjos das águas e guardiãs das pedras brilhantes que se encontram nestes lugares. Vaidosas, não apenas obedeceram a Tupã como tem nutrem grande ciúmes pelas águas e pelas pedras preciosas.

Seu poder para a sedução é lendário, capaz de por em transe quem houve sua voz. São também capazes de comandar as plantas aquáticas e os peixes. Umhas poucas são dóceis e generosas, mas *jámais* conte com isso, pois a crueldade e o capricho são suas principais marcas: elas colecionam relíquias, aprisionam homens (às vezes devorando-os ou bebendo-lhes o sangue), e nutrem grande apetite pela adulação. Aquelas que decidiram vagar entre os *caraíba* vivem próximas a orlas e praias, e algumas desenvolveram caprichos particularmente pervertidos. Alguns *Ygupiaras* são homens, com enorme poder para poesia e sedução, que deram origem as lendas dos Botos. Estes, contudo, são raríssimos.

Na Era das Incertezas. muitas *Ygupiaras* foram mortas por *caraíbas* ignorantes, sedentes do outro e da prata que elas guardavam ou simplesmente enlouquecidos de paixão. Não sem provocação, de fato: os primeiros navegantes e piratas eram devorados, ludibriados e humilhados por elas, que acharam os *caraíba* mera diversão exótica até se darem conta da real ameaça que representavam. Poucas *gupiaras* retornaram ao Ikuruí, posto que são muito apegadas ao mundo material. As que restaram tornaram-se *cortesãs*, *socialytes*, *viúvas negras*, *cafetinas* de luxo, artistas obscuras ou assumiram qualquer ocupação que lhes permita desfrutar de luxo, água límpida, sexo (normal ou pervertido) e jóias. Noutros termos, elas apenas seguem seus prazeres e instintos: poucas tem algum objetivo maior como instruir ao homem, ou castiga-lo pelos seus erros.

Aparência. as *Ygupiaras* são donzelas de beleza delicada, porém impactante. Costumam manter longos cabelos negros ou alourados, embora aquelas que não e importem com a discrição possam manter tonalidades exóticas de cabelo. Nem todas elas mantêm uma calda de peixe, como na Lenda das Iaras, e as que o fazem normalmente podem conjurar tal atributo magicamente. O mesmo pode-se dizer de garras e presas. Algumas *Ygupiaras* são horrorosas, mas usam alguma mágica sinistra para confundir aqueles que selecionou como amantes.

Características. Agilidade, Aparência, Habilidades Artísticas, Lábia, Manha, Natação, Naturalismo, Sedução, Trato Social.

Domínio Maior: da Beleza.

Moanas

Os *Moanas* são espíritos imprevisíveis, trapaceiros, mestres da ilusão e da mágica. Seus nomes podem significar tornar (*mô*) ou falso (*rau*). Parecem ter sido criados por *Yoriximianori* ou por Jaci numa das fases lunares, mas sua origem é um mistério.

Estes Yibiás tem apreço pelas brincadeiras, pela invisibilidade e pelas fantasias, e ligam-se especialmente a plantas e flores de cores variadas e fortes, ou à caminhos escuros evitados pelos caçadores. Alguns deles se aprecem mais com crianças dóceis e brincalhonas. Outros são trapaceiros e sedutores perigosos, que deleitam-se em desviar os homens de seu *Mb'á* ou confundi-los. Exemplos são a *Flor do Mato* (menininha com imensos poderes de ilusão, que vive em vitórias régias e sempre deseja alguém para brincar com ela), os *Marajigoana* (demônios metamorfos que copiam aparências humanas para roubar o lugar dos homens na sociedade) e o *Kalumirí* (indiozinho que anda pela mata com chapéu e cigarro de palha, roubando conhecimento ou poderes mágicos através de barganhas e enganações).

Na Era das Incertezas: a chegada dos *caraiiba* e o Lamento de Tupã não mudou em nada o comportamento dos *Moanas*. Eles prosseguem com seus jogos, brincadeiras e peças a pregar. Se há algum fundo didático nisto, ou se é apenas uma desculpa esfarrapada, depende de cada *Moana*.

Aparência: cada *Moana* é único. É impossível estabelecer um modelo, um padrão.

Características: Agilidade, Prontidão, Astúcia, Habilidades de Subterfúgio.

Domínio Maior: da Enganação.

Ancestrais

Os Ancestrais são as almas de Heróis, Anciões, Pajés e Videntes das Nações. São tratados respeitosamente pelo título de *Amyipagûana* (antepassado). Cultuados pelo seu valor, suas histórias servem de exemplos para tribos e aldeias.

Os mais antigos são os *Ancestrais Primevos*. Trata-se do *Casal Primordial*, o Primeiro Homem e a Primeira Mulher gerados na Criação, bem como heróis míticos que são reverenciados por terem participando da fundação do Mundo tal qual os indígenas conheciam. Cada um deles tem seu próprio épico – ainda que com versões diferentes, algumas delas obscuras ou pouco conhecidas – no qual descobriu Saberes que são fundamentais para a existência do homem. Sua deidade, portanto, repousa na sua antiguidade, sabedoria e papel na gênese do mundo, transcendendo a condição humana quase ninguém foi capaz desde então. São também chamados de *Celestiais*, por viverem em paraísos entre as nuvens e as estrelas.

Observe que nem todos os Ancestrais tinha coração nobre: alguns deles foram vilões da pior espécie. Apesar destes não viverem em regiões paradisíacas do Além, seu destaque os faz dignos de reverência, mesmo que cuidadosa. Os Cultos aos Antepassados são comuns e feitos em cemitérios, rios, pântanos ou em partes da aldeia.

Na Era das Incertezas, os Ancestrais repousam em seus túmulos ou vivem espiritualmente nos paraísos celestiais. Eles se preocupam com os desdobramentos do **Lamento de Tupã** não somente por si próprios, mas pelos seus filhos e filhas que formam a genealogia de si mesmos. Por esta razão, de tempos em tempos eles surgem para orientar novos heróis, e até mesmo concedem dons grandiosos a descendentes, a fim de que façam a diferença no mundo.

Aparência, os Ancestrais surgem paramentados com honras, pintados e exibindo belos colares. Suas formas são translúcidas, mas em alguns casos raros podem materializar-se.

Características, qualquer uma relacionada ao Ancestrais. Habilidades de combate, artísticas ou ligadas a trabalho são as mais comuns.

Domínio Maior, do Espírito ou da Sabedoria.

Mó-ês

São espíritos com grande domínio sobre o *aña* e conhecimento das feras das matas, trocando-as por formas humanas. No vocabulário grosseiro dos *caraíba*, tratam-se de metamorfos. Também são capazes de comunicar-se, ou mesmo comandar, o animal cuja forma é capaz de assumir. Os Mó-ês mais comuns são o *Abauarê* (jacaré), o *Móyube* (sucuri), o *Kanaíma* (onça) e o *Ukiri* (homem porco-do-mato). Alguns mitos relatam homens e mulheres tornando-se

Mó-ês como frutos de maldições ou mudanças mágicas, e há Pajés capazes de imitar este dom, ainda que de forma limitada e por curto espaço de tempo.

Na Era das Incertezas: os Mó-ês sempre foram raros e isso agravou-se após a chegada dos *caraiíba*. Eles tornaram-se mais hostis e ferozes, embora também aprenderam a ser mais discretos, a fim de não serem perseguidos por quadrilheiros e caçadores com espingardas.

Aparência: a forma humana do Mõ-ê pode guardar alguma semelhança com a do animal no qual ele se torna, mas isso nem sempre é verdade. Em geral, os Mó-ês podem assumir qualquer aparência! São, portanto, os únicos Yibiás que não precisam adquirir Aparência Exótica.

Características: qualquer uma relacionada ao Ancestrais. Habilidades de combate, artísticas ou ligadas a trabalho são as mais comuns.

Domínio Maior: das Feras.

PARTE 2: O BRASIL DA ERA DAS INCERTEZAS

O mundo de **Lamento de Tupã** é uma versão do Brasil como conhecemos. Um mundo no qual os *Yibiás* misturaram-se a comunidade dos homens, vivendo entre eles para orientá-los, castiga-los ou simplesmente dançar conforme as fases da lua. Um cenário no qual ninguém sabe o que será do *Mb'á* (destino, propósito) enquanto Tupã estiver refugiado entre as estrelas, lamuriando a degenerescência da Criação.

A este contexto chamamos de **Era das Incertezas**. Ninguém sabe onde Tupã está e qual será sua decisão. Os *Yibiás* não estão mais em harmonia. E os homens desconhecem a gravidade de sua posição na Criação, a qual ameaça com suas maldades.

Noutros termos, o Brasil de **Lamento de Tupã** é uma representação simbólica de nós mesmos quanto a dilemas, idiossincrasias, conflitos e manifestações sociais.

Estas representações manifestam-se no Cenário a partir de três pilares: o *Barroco*, o *Afro* e o *Indígena*. Não se trata de cor da pele ou ascendência portuguesa, africana ou tupi, mas sim de matizes que são encontradas em todo o lugar: na arquitetura, na religião, nos estilos de luta, na religiosidade, nas roupas, nos idiomas, nas gírias, nos costumes, nas leis. Eles perpassam e atravessam todos os elementos da brasilidade, e é atravessando por eles que se dá a **Era das Incertezas**.

O primeiro destes pilares é o aspecto *Barroco* do cenário. A princípio, este seria um estilo artístico que, surgido na Europa, se fez entranhadamente presente no Brasil – especialmente na literatura, poesia e arquitetura – durante o período colonial. Entretanto, ele transcendeu esta natureza e tornou-se algo além de expressão artística, manifestando-se como mentalidade impregnada culturalmente no ver, no sentir e no fazer.

Esteticamente, a arte barroca é caracterizada por uma dramaticidade excessiva, apressa pela exuberância, realismo e contraste de cores. Esta última característica realça outro ponto crucial do barroco, que é a *contradição*: neste estilo, espírito/matéria, sagrado/profano e, sobretudo, bem/mal, estão em constante choque, causando uma angustiante dúvida acerca do caminho certo a se tomar em contraste às facilidades e comodidades da corrupção. Neste sentido, as imagens, esculturas, construções, prosas e poesias constantemente expressam estas dualidades que em conflito afligem o homem. E não o faz de forma sutil, mas de forma grandiosa e dramática, capaz de penetrar a alma.

Tal estética atinge a visão de mundo e a vivência dos personagens de **Lamento de Tupã**, tanto quanto seus traços artísticos e urbanos. Eles estão constantemente confrontados pelas suas fraquezas e surpreendendo ao demonstrar virtudes inimagináveis. A contradição gerada pelas qualidades e defeitos é incontornável. Um feiticeiro que realiza pactos com demônios pode ser incapaz de fazer ou mesmo 11

permitir qualquer mal a pessoas idosas pela relação que teve com sua falecida avó enquanto viva; a doce e dedicada professorinha tem um apressado por fazer maldades inenarráveis a animais domésticos; a prostituta é devota fervorosa da Virgem Maria e reza constantemente, mesmo sem desejar largar seus vícios e a “vida fácil”; enquanto o cordial e dedicado padre é também pistoleiro, matando friamente ladrões e outros bandidos não sem antes conceder-lhe a extrema unção. Ninguém é totalmente bom muito menos completamente mal, mas a luz e as trevas habitam em *todos* os personagens deste cenário.

O segundo pilar é o *Afro*, que representa a bagagem simbólica que os nativos africanos trouxeram à colonização. Neste aspecto destacam-se a cultura, a força e a fé, sobretudo na beleza de uma raça discriminada e sua luta por resistir tanto aos castigos físicos como à exclusão social.

A contribuição cultural africana pode ser vista nas comidas (*feijoada*), doces (*quindim*, *pé-de-moleque*) e linguajar (*caçula*, *cochilo*, *cafofo*) só para citar alguns exemplos. Mas talvez a mais famosa delas seja a dança e a música, notadamente no *samba*, que representa mais que um traço musical, mas a visão do brasileiro acerca do que vem a ser *boemia*. Este é um ponto central neste cenário nacional com seus *malandros*, *golpistas*, *meretrizes* e *criminosos* – não necessariamente negros! – produtos indesejados resultantes de uma sociedade com passado escravagista jamais resolvido, cujo presente é a discriminação e a marginalização.

Quase tão marcante quanto o samba, mas sem dúvida não menos importante é a *Capoeiragem*. Esta letal arte de combate foi desenvolvida por escravos a partir de movimentos de ataque, acrobacias e ritmos de dança, e significou do ponto de vista físico a maior resistência dos negros: os colonizadores e opressores logo descobriram o quão mortal era enfrentar um *capoeira*.

O Afro também é muito expressivo a fé, e isso se manifesta numa fascinante mitologia onde Entidades emanam da natureza e das emoções e regem homens e mulheres em suas trajetórias de vida. Os mais elevados deles, chamados de *Santos*, regem a *vida*, a *alma*, a *sabedoria*, a *guerra*, a *mata*, e a *justiça* entre outras esferas. Mais próximos da psique humana, os *Edis* regem a noite, o sexo, a paixão, a riqueza e o trabalho, convivendo conosco nas encruzilhadas, estradas, portas de bares e viadutos. Por fim, às vezes evitados, noutras reverenciados, mas sempre temidos os *Kumandas* são entidades inferiores que representam a morte, a decadência e a entropia. Os *sacerdotes* são sábios iniciados, conhecedores dos antigos segredos e caminhos da religião africana, mediam contato entre os homens e os *Santos*.

Por fim, o terceiro e mais importante aspecto de **Lamento de Tupã** representa a ancestralidade que antecede em muito os dois primeiros. As várias etnias indígenas que povoaram o Brasil

por séculos legaram um universo cósmico tão grandioso quanto à flora e fauna brasileira, explicando não só de onde vem toda a exuberância desta terra, mas também o quanto o homem é insignificante perante o equilíbrio cósmico das forças da natureza.

Neste sentido, o aspecto indígena ultrapassa em muito uma concepção primitivista que os brancos nutrem acerca dos reais habitantes deste chão. Ela se baseia nos *Yibiás* que, do plano astral, formou os rios, cachoeiras, matas, árvores, animais, chuvas, relâmpagos e ventos.

Entretanto, se engana quem julga que o aspecto indígena se resume à xamanismo, matas e aldeias. Templos perdidos construídos em locais isolados ou esculpidos em cavernas nos pontos mais longínquos do Amazonas, Pará, Acre, Mato Grosso e Mato Grosso do Sul intrigam os poucos que os contemplaram, a despeito das dúvidas dos arqueólogos. Neles, segredos, artefatos e monstros lendários repousam esperando pelo corajoso ou idiota que tentará alcançá-los, e nem sempre tais revelações explicam-se por si mesmas.

O aspecto indígena denota equilíbrio e simplicidade com relação à natureza. Lembra o homem do quanto ele é pequeno diante de toda a Criação, e soma-se ao Barroco e ao Afro como do qual exuberante e gigantesco é o mundo em que vivemos. E é justamente pelo erro dos homens em desequilibrar e ferir a criação – incluindo eles próprios – que resulta o maior dilema de **Lamento de Tupã**.

Ibiriunas. Os monstros e bestas míticas

O movimento do *aña* na Criação também gerou bestas poderosíssimas, que diferiam dos animais devido a suas origens únicas e ao seu papel no *gaturama*. Criaturas como a *Boiúna* – gigantesca serpente negra, com o poder de se transformar em barcos e maior sabedoria que o mais antigo dos Pajés – *Urissanê* ou *Uaná* – vagalume do tamanho dos homens, que roubam seu fogo para manter acesas suas luzes – o *Karajá* – Marimbondo gigante, que se alimenta de sangue – e a *Jaguaruna* – onça fantasmagórica que caminha pelas sombras e é capaz de entrar e sair do mundo dos mortos – tem sua própria narrativa a ser contada na beira da fogueira.

Enquanto os animais fazem parte do eterno *Ciclo da Vida*, os *Ibiriunas* nasceram devido a interrupções ou reações excepcionais deste mesmo ciclo. Heróis do passado barganharam ou enfrentaram tais criaturas, nem sempre com finais felizes, e a mera menção do nome de uma delas causa admiração e tremor entre os índios.

Se descobrisse sua existência, os *Kari* decerto chamariam os *Ibiriunas* de *monstros*. Muitos deles são guardiões de grandiosas relíquias, e derrotá-los pode conferir acesso a prêmios ou poderes grandiosos. Mas somente os tolos e desesperados desejariam enfrentá-las.

O Além

Sussurrado entre caipiras assustados e estudantes estarecidos com as lendas urbanas das cidades, pesquisado por ocultistas, assombroso para muitos e misterioso para todos. O Além é aquilo que, pela sua própria definição semântica, está fora do nosso alcance. É um universo místico que se sobrepõe a nosso mundo, lar de criaturas mágicas e fantásticas que inspiram os múltiplos traços culturais a nossa volta.

O Além é muito mais que o *Mundo dos Que Se Foram* – embora as Almas Penadas sejam realmente o que os mais supersticiosos temem: mortos sem descanso. É um universo paralelo ao nosso, com leis físicas e sociais próprias, muitas vezes incompreensíveis para a mente dos homens e mulheres. É um mundo habitado por Criaturas sobrenaturais e que emana energias capazes de transformar essências humanas. *Mortos vivos, Almas Penadas, Espíritos Nativos, Metamorfos, Yaras, Anjos, Demônios* e outras criaturas são produtos diretos ou indiretos deste plano.

Não é possível chegar ao Além de forma comum. A maneira mais fácil é, claro, morrendo, mas, mesmo um personagem morto não estará automaticamente acessível aos vivos – ou, poderá mostrar-se a eles. Os portais de entrada do Além podem ser cemitérios muito antigos, em covas abertas, nevoeiros assombrosos, altares de ritos desconhecidos, portas e janelas simbolicamente talhados ou pintados, caronas em caminhões estranhos e fora de hora ou carros velhos com motoristas gentis porém macabros, entre outros. Além disso, alguns fantasmas têm o poder de enganar e levar homens e mulheres desprevenidos com eles. Apenas poderosos rituais de Viagem Astral é capaz de levar ao Além.

O Narrador deve ter em mente que o Além deve ser misterioso e sutil. Histórias que envolvam o Além podem até revelar alguns elementos, mas, para cada revelação, deixe pelo menos mais outra dúvida. Se seus jogadores vão ao Além como um beerrão vai ao botequim, então um dos aspectos mais interessantes do cenário será perdido. *Não abuse.*

O espiritual Imanente

A camada mais próxima do *Além* que as pessoas contatam – na maioria das vezes, sem que se tenha consciência disto – é o mundo astral imanente onde espíritos de várias naturezas habitam ou transitam em casas, ruas, lagos, terreiros, matas etc. 21

Normalmente, estes espíritos são invisíveis e sua atuação extremamente sutil, explicada pelas religiões e refutada pelos mais céticos, pois somente os mais sensíveis ou de maior fé conseguem contemplar tal imanência e, ainda assim, em partes e em momentos de maior significância. Crianças e animais estão mais abertos ao Além e seus fenômenos.

Entretanto, tal imanência toma forma vez por outra. Estes espíritos, nem sempre facilmente definíveis, manifestam-se como Criaturas fantásticas como *curupy*, *kanaíma*, *alma penada* e *cão vagante*, dentre muitos outros. Elas são definidas pelos leigos como “criaturas do Além” ou “habitantes do Além” e estas manifestações, sempre inseridas em alguma *lenda*, circunscrevem-se nos dilemas humanos. É neste nível que se dá a maioria dos encontros, sempre desconcertantes, entre os homens e os espíritos do Outro Mundo.

De uma forma geral, as manifestações do imanente são vistas e entendidas como “coisas do Além” e assim narradas nos “causos” contados à beira da fogueira ou à luz do lampião. O Além, desta forma, não é somente o mundo extraplanar, mas também os encontros e situações de cunho sobrenatural com os quais os personagens vão e deparar.

Ikurúí

Formado por vários rios numa incessante e bela noite de lua cheia, o *Ikurúí* é o universo astral onde os espíritos e elementais das culturas indígenas habitam.

Ikurúí é um local fantástico. Os espíritos tomam forma de animais e plantas inteligentes, às vezes em versões muito maiores que seus correlatos materiais. É também um lugar de beleza indescritível: as múltiplas cores da flora e da fauna são muito mais nítidos e exuberantes, proporcionando visões quase que oníricas.

Os rios passam por vários e diferentes lugares, como a *Ponte de Arací*, que leva à lua – terra de prata onde homens e mulheres apaixonados podem desfrutar do amor – e ao *Atoí do Sol*, onde Nhandervuçu governa com seus raios dourados. Mas o local mais temível de todos é o Rio das Almas, curso d’água lamacento onde repousam as almas dos que já morreram. 22

De todos os reinos do Além, o *Ikurúí* é o mais próximo do Mundo dos Homens. Na verdade, quase todo o *Ikurúí* é de certa forma *imanente*, conectando-se diretamente a locais de natureza abundante.

Outros Elementos do Brasil na Era das Incertezas

O Governo

Em Lamento de Tupã, o Estado tem um papel temático importante.

O Governo em **Lamento de Tupã** não faz o papel de “mocinho” ou de “patrocinador” – como vemos nas histórias americanas e inglesas, por exemplo – nem do gigantesco e opressor império a ser derrotado. Ele é um espaço de *contradição* e de *disputas* de poder, onde vários *interesses* se chocam. Neste sentido, enquanto alguns poucos e nobres indivíduos destacam-se num mar de passividade tentando fazer com que o Governo cumpra suas funções para com os cidadãos, pessoas ou grupos buscam direcionar a máquina estatal com segundas intenções – provavelmente ocultas – fazê-la funcionar apenas ilusoriamente ou mesmo simplesmente não funcionar – mantendo as coisas *exatamente* como estão – e até mesmo expor suas falhas para derrubar um determinado indivíduo, em alguns casos com apoio de Governos internacionais e da mídia.

Em suma, o Governo representa um grande desafio: é necessário *direcioná-lo* em prol do bem comum, do equilíbrio, do respeito à natureza e das comunidades – indígenas ou não. Embora um inimigo poderoso possa lançar o poder da máquina estatal sobre os protagonistas, este não está lá para ser *destruído*, mas para, através de um processo que envolve muito mais que força bruta, fazê-lo *funcionar* com justiça.

Polícia

Tida como corrupta, brutal e muitas vezes ineficaz, a polícia no Brasil divide-se a grosso modo em dois tipos: a *civil* e a *militar*, sendo ambas instituições *estaduais*. A primeira ocupa-se da parte pericial, investigativa e jurídica, no sentido de esclarecer crimes e elencar as evidências que serão usadas pela promotoria na Justiça. Já a segunda, muito mais bem armada e equipada, ocupa-se do policiamento ostensivo e serviço de proteção a locais e prédios públicos, sendo várias vezes, utilizada pelos Estados para afugentar ou mesmo desafiar o poder Federal em vários momentos de nossa História.

Há também várias subdivisões internas em ambos os casos. A Polícia Civil conta com setores técnicos onde se podem realizar exames balísticos, análises de impressões digitais, exumação de corpos e todo o tipo de atividade criminológica. Já a Polícia Militar estrutura-se de forma semelhante ao Exército com segmentos de *infantaria*, *cavalaria*, *choque*, *motorizados* e, em alguns casos, até mesmo artilharia.

A polícia é um excelente elemento de origem para os personagens de **Lamento de Tupã**. Detetives, peritos criminais, guardas, armeiros, justiceiros, especialistas em choque e dano não letal, soldados de elite e rastreadores podem ser explicados por um passado ou presente policial. Sem dúvida alguma é também fonte de Antagonistas perigosos. Os personagens de **Lamento de Tupã** podem ser vítimas de abuso policial e falsas acusações – talvez merecidamente, pois como propõe o Barroco, *não são tão santos assim*. Isto é extremamente complicado: além do fato dos policiais terem experiência e treinamento, é comum alguns

membros inescrupulosos da corporação abusarem e extrapolarem de seus poderes legais. Além disso, a população e a imprensa ficarão num primeiro momento a favor das autoridades.

Mídia

Sensacionalista e estrondosa, a mídia circula através dos mais variados jornais que trazem as notícias diárias além de crônicas, piadas, charges e colunas sobre política, economia, alta sociedade e esportes – majoritariamente o futebol.

A mídia possibilita vários tipos de personagens como *jornalistas investigativos*, que variavelmente envolvem-se em tramas ligadas à política, boemia, esquemas de golpes, extorsão ou armações de resultado, o que os pode levar a situações que envolvam os Yibiás ou as Lendas urbanas que eles geram.

A mídia também pode ser a única forma de enfrentar certos inimigos poderosos, notoriamente *políticos* e outros em posição de poder e influencia, revelando seus podres, conspirações e segredos, fazendo assim o governo ou o povo tomar uma atitude. Infelizmente, há também jornais e rádios comprados por alguns indivíduos poderosos ou simplesmente temerosos de divulgar certas notícias: nestes casos, somente um jornal rival ou se apossando dos meios de comunicação – mesmo que temporariamente – os personagens poderão trazer a tona os segredos incriminadores dos vilões.

Por outro lado, os protagonistas podem também ser vítimas da mídia, seja por irresponsabilidade da ânsia pelo “furo”, seja deliberadamente mentindo para prejudicá-los. Este é uma excelente fonte para histórias, posto que os personagens deverão primeiro limpar o seu nome ou desfazer o mal entendido, enquanto descobre quem os caluniou – se for o caso – para então, reverter o quadro. A mídia serve, também, de regulador para personagens que extrapolam ou acham que podem resolver tudo a sua maneira, sem sutileza: um nome queimado ou um podre exposto são problemas *muito* difíceis de contornar.

PARTE 3: NOVAS REGRAS E CARACTERÍSTICAS

Além de novas características, as Características descritas no Livro de Regras recebem os seguintes ajustes em **Lamento de Tupã**.

Autoridade Mítica (variável), funciona da mesma forma como descrito no Apêndice do Módulo Básico, com a diferença que a Autoridade também determina o máximo de *Aña* que o Yibiá concentra em s, bem como a forma como usam seus poderes mágicos.

As Autoridades Míticas em Lamento de Tupã ficam desta forma:

- **Inhanderuvuçu**. *aña* infinito. Não se aplicam custos em pontos, e sequer pode ser definido pelo sistema de regras.
- **Tupã**. impossível saber quanto de *Aña* Tupã conseguiria manifestar. Também não se aplica custos em pontos e, embora possamos dizer que o Nível máximo de Saberes de Tupã seria 6, é difícil mensurar, em termos de regras, seus poderes.
- **Jaci (3 pontos)**: na maioria das histórias, nenhum jogador interpretará Jaci: aqui está somente um demonstrativo, ou uma opção para raras e inusitadas aventuras épicas. O *aña* é igual a 16 + o Nível de Resistência ou Moral do Yibiá (o que for melhor). Nível Máximo de Saberes igual a 6. Também se aplicaria a *Guarací*.
- **Os Primevos Criadores (2 pontos)**: são os Yibiás que participaram diretamente da Criação: *Ceucí*, *Sumé*, *Yoriximianorí*, *Wanadi*, *Yebá Bélo*, *Anhangá*, etc. Novamente, destinado para aventuras épicas, nas quais os jogadores assumem estes Papéis no Eixo Temático. O *aña* é igual a 12 + o Nível de Resistência ou Moral do Yibiá (o que for melhor). Nível Máximo de Saberes igual a 6.
- **Demais Primevos (1 ponto)**: divindades menores, mas ainda assim poderosas, que regem aspectos superiores da Criação (veja a lista de Papéis). Podem ser interpretados por personagens dos jogadores. O *aña* igual a 8 + o Nível de Resistência ou Moral do Yibiá (o que for melhor). Nível Máximo de Saberes igual a 5.
- **Yibiás (0 pontos)**: a maioria dos Yibiás dos personagens jogadores serão deste nível de autoridade. *aña* igual a 6 + o Nível de Resistência ou Moral do Yibiá. Nível Máximo de Saberes igual a 3: Saberes de Níveis igual a 4 ou 5 só podem ser adquiridos se o personagem assumir Limitações para eles, sem receber nenhum Bônus por isso.

Iniciador Mítico. Outrora, todos os Yibiás poderiam adquirir esta Característica. Mas, após a chegada dos caraíba, os antigos cultos estão se esvaindo ou mesmo sendo estruídos com violência. O máximo de pontos que se pode gastar neste antecedente é 2.

Iniciado Pajé (2 pontos): o personagem foi iniciado e instruído no conhecimento dos Pajés. Ele conhece o mundo espiritual, os mitos e as formas de se lidar com os Yibiás e com o *Aña* a nossa volta. Seu personagem utiliza o *Aña* para conjurar os efeitos dos Saberes Míticos referentes à Criação. Ele terá uma quantidade de Saberes igual a seu Modificador na Habilidade Religião. Contudo, não pode ter nenhum Saber cujo Nível seja superior a seu Nível nesta Habilidade.

Agilidade Legendária (1–3 pontos): para cada ponto gasto (máximo três pontos), a velocidade do personagem sobe em 2 pontos. A quantidade de pontos gastos será igual a quantidade de pontos de Edição que o personagem recebe para comprar o Termo *Em Combinação Com* para fazer ações extras. O uso da Agilidade Legendária causa 1 ponto de Fadiga por turno.

Força Legendária (1–3 pontos): o personagem pode levantar mais 600kg além de sua Força. Cada ponto extra investido nesta Característica garante mais 600kg. O personagem recebe por rodada um número de pontos de Edição igual a quantidade de pontos gastos nesta Característica: estes pontos podem ser usados para quaisquer situações de Força. Se forem usados para ampliar Dano em combate corpo-a-corpo, o personagem pode escolher qualquer valor entre 1 e 4 (cumulativo com quaisquer outros Bônus de Dano que o personagem tenha).

Prontidão Legendária (1–3 pontos): para cada ponto gasto (máximo três pontos), a iniciativa do personagem sobe 1 ponto. A quantidade de pontos gastos será igual a quantidade de pontos de Edição que o personagem recebe situações envolvendo reflexos, percepção e os sentidos.

Resistência Legendária (1–3 pontos): personagem 1 ponto de Edição por Rodada para situações envolvendo Resistência. Ele pode anular uma quantidade de Dano igual ao triplo dos pontos gastos nesta Característica.

Novos Antecedentes

Nova Aparência. Exótica (Bônus de 1 ponto): o personagem é um *Yibiá* antropomórfico (ou alguém cuja existência foi transformada de forma sobrenatural) e isso se reflete em sua aparência. Cabeços sempre esvoaçantes num vento sobrenatural, tons de pele em cores vivas e oníricas, traços corporais quiméricos, entre muitas outras possibilidades. O personagem não é especificamente feio ou bonito, mas esta Aparência quase sempre vem combinada com os outros tipos de Aparência aqui descritos (a lenda da Iara com calda de peixe e beleza indescritível é a mais simples de invocar). Contudo, um homem ou mulher sem noção da existência dos *Yibiás* ficará claramente assombrando e estarrecido, enquanto qualquer um com as Habilidades corretas podem fazer um Teste para descobrir o que o personagem

realmente é e quais seus possíveis poderes e capacidades. Por este motivo, a *Aparência Exótica* é, na verdade, uma Desvantagem que confere 1 ponto de Bônus.

Yibiá (4 pontos): Seu personagem é um *Yibiá* que vive entre os homens, que não retornou ao *Ikurui*. Ele tem um *M'ba* a cumprir, embora, como e se o fará dependerá do tipo de Papel que você quiser interpretar no Eixo Temático do Narrador.

Um jogador deve escolher um Domínio Principal para seus *Yibiá*. Ele pode comprar quaisquer Saberes deste Domínio para seu *Yibiá*. Saberes de outros Domínios só podem ser se forem de Nível igual ou menor ao Saber de Nível mais alto do Domínio Principal. Ele também é considerado um Personagem Mítico, e pode comprar Antecedentes Legendários (Agilidade, Força, Prontidão ou Resistência) e Míticos (Autoridade e Iniciador). O personagem não gasta *Aña*, nem precisa reuni-lo por meio de rituais, para suar tais mágicas.

Todo *Yibiá* obrigatoriamente deve adquirir a *Aparência Exótica*. Sua Vitalidade será igual a quantidade de *Aña* que ele concentra em si mesmo para *Vir a Existir*. Um *Yibiá* gasta 1 Ponto de *Aña* todo dia exatamente meia-noite. Além disso, quando ele sofre Dano, ele perde *Aña*: um *Yibiá* que fique sem *Aña* por perda natural a cada dia parecerá um cadáver exótico, hibernando. Caso ele perca seu último ponto de *Aña* devido a dano sofrido, terá efetivamente morrido e passa a existir no *Ikurui*. É possível retornar do Mundo Espiritual, mas esta é sempre uma jornada difícil, complicada e custosa, que poucos *Yibiás* estão dispostos e/ou são capazes de fazer.

Um *Yibiá* recebe *Aña* das seguintes formas.

- **Artefatos e Relíquias:** itens sagrados ou mágicos podem conter, em si, uma carga de *Aña*, e alguns deles são confeccionados por Pajés especificamente para este fim. Basta que o *Yibiá* o mantenha consigo, ou guardado em seu poder, para usufruir deste *Aña*. Válido para todos os *Yibiás*.
- **Antropofagia:** devorar um ser vivo, apesar de ser hediondo aos olhos humanos, é prática comum entre alguns *Yibiás*, especialmente Igupyaras, Mó-ês e Iós. Isto também vale para algumas tribos indígenas. O personagem obtém um número de pontos de *Aña* igual a 1+ os pontos de danos causados ao “comer” do alvo (o dobro disso se for humano, embora muitos *Yibiás* se recusem a fazê-lo). Some 1-3 pontos a este valor se a vítima for especialmente bela, forte ou resistente.
- **Espaço Sagrado:** certos santuários ou locais específicos dos mitos indígenas podem ser uma fonte inesgotável de *Aña*, fazendo com que o personagem recarregue sua energia

mística ao entrar em contato com ele. Desnecessário dizer, um Espaço Sagrado será disputado ferozmente pelos Yibiás locais.

- **Fenômeno da Natureza.** uma tempestade ou um eclipse por podem conferir 1-3 pontos de Aña, conforme a intensidade e a raridade do fenômeno (com o qual o personagem deve estar em contato direto). É mais comum entre os Votú.
- **Natureza.** árvores, cavernas, lagos, rios, praias, etc podem conferir 2 pontos de Aña para cada hora descansada lá (máximo de 4). O valor desce para 1 se o lugar for sujo (e pode ser zero se estiver muito poluído). Porém, sobe para 3 se for virgem, sem contato com o homem branco.
- **Missão.** um personagem que cumpra uma determinada missão, como vingar-se de alguém que queimou uma floresta, seduzir uma donzela, cuidar de um espaço sagrado etc, recebe 4 pontos de Aña. O tipo de Missão é estabelecido no momento da criação do *Yibiá*. Móañas usam diversos tipos de enganação e peças pregadas, *Kaapuãs* guardam determinados territórios caçando quem viola suas leis, e *Igupyaras* apreciam jogos de sedução que podem envolver virgindade, traição, honra e paixões. Proteger árvores, rios, cachoeiras e bosques também são atribuições comuns de *Yibiás*.
- **Oferenda.** usa-se as regras de oferendas e sacrifícios, mas o *Aña* vai para o *Yibiá*, não para a magia do Pajé. As oferendas envolvem frutas de estação, sacrifícios de animais menores, tabaco, cachaça ou artesanato feito com capricho. Normalmente utilizado para troca de favores ou por meio de coerção, sendo mais comum entre Ancestrais, Iós e Votús.
- **Sangue.** beber sangue de um alvo é comum entre *Igupyaras* e *Anhangás*. O personagem obtém um número de pontos de Aña igual ao dobro do dano causado ao beber sangue alheio (o triplo, se o sangue não for humano). Some 1-3 pontos a este valor se a vítima for especialmente bela, forte ou resistente.
- **Sexo.** use as regras para [tantrismo](#), mas sem necessidade de ritual ou teste de Habilidade. É quase uma exclusividade das *Igupyaras*. O personagem recebe 2 pontos de Aña.
- **Tempo Sagrado.** um determinado momento recupera todo o *Aña* do personagem: ano novo, primavera, etc. Só ocorre em situações especiais, estabelecidas pelo Narrador.
- **Tesouro.** guardar por um tesouro confere *Aña* a quem o faz. O equivalente a cada 1.000 \$ confere 1 ponto de *Aña* ao seu guardião: mais 1 ponto se for um objeto ou tesouro raro, mais 1 ponto se for um tesouro famoso, mais 1 ponto se for também uma obra de arte. É comum entre *Igupyaras* femininas.

Evidentemente que a personalidade do Yibiá, suas Habilidades e Saberes determinaram os métodos que ele utiliza. Um anhangá hediondo não usaria sexo e sedução, enquanto que um Yibiá benigno não recorreria à Antropofagia!

Porfim, todo *Yibiá* deve adquirir uma Desvantagem Tabu, sem receber pontos por ela. Ele pode adquirir esta desvantagem outras vezes, recebendo pontos de forma normal.

Karuara (Antecedente, variável): alguns homens ou mulheres tiveram uma experiência mítica com os Yibiás e, portanto, foram tocados de forma sobrenatural. Algumas possibilidades:

- **Encontro Traumático (4 pontos):** o personagem foi ferido por um Yibiá ou monstro, banhou-se no sangue, tomou uma parte de seu corpo mutilado, teve um contato espiritual intenso ou algum outro tipo de experiência mítica grandiosa.
- **Pacto (2 pontos):** o personagem fez um pacto em troca de poder. Isto significa que ele deverá cumprir ordens do *Yibiá*, que certamente será maligno ou, no mínimo, traiçoeiro e pouco escrupuloso. Se não fizer isso, no mínimo perderá seus poderes, e decerto despertará a ira de seu amo.
- **Possessão (2 pontos):** o personagem é possuído pelo Yibiá na hora de manifestar poderes sobrenaturais. Nestes casos, o jogador deve interpretar ao espírito em questão, não ao personagem.
- **Vaticínio (3 pontos):** o personagem nasceu destinado a algo específico e, por isso, recebeu algum dom ou grande poder. Entretanto, a Criação exigirá que ele cumpra seu Papel, e, por isso, sempre acontecerá algo direcionando-o a seu *M'bá*. Como, e se, o personagem irá cumpri-lo, depende somente dele.
- **Yibiá Zelador (3 pontos):** um Yibiá (normalmente um ancestral escolhendo um descendente, mas outras opções também são possíveis) escolheu ao personagem e lhe conferiu dons em troca de uma postura e *M'bá* específico. Violar o *M'bá* não acarreta a perda de poderes, mas traz maldições em forma de desvantagens Mentais, Físicas ou Sociais.

Em todos estes casos, o personagem pode adquirir Saberes e utilizá-los sem precisar reunir *Añã*. Contudo, eles precisam assumir Limitações para estes Saberes, sem receber nenhum Bônus por isso. Ele também pode adquirir Antecedentes Legendários (Agilidade, Força, Prontidão e Resistência).

Devoção Karuara (Antecedente) (variável): em **Lamento de Tupã**, a relação dos homens e mulheres com as deidades é totêmica: a aldeia, tribo, grupo social, irmandade ou seita demonstra respeito, reverência e, se for o caso, oferendas. O Yibiá/espírito corresponde

zelando por estas pessoas como parte de seu M'ba, e oferece ensinamentos por meio de mitos, ritos, canções, lendas e danças, a fim de que estas pessoas lidem com o mundo e com as pessoas à sua volta. Isto envolve rituais de iniciação e outras festividades, mas também uma sabedoria que se absorve no dia-a-dia, escutando os mais velhos, observando e refletindo.

Em termos de jogo, a *Devoção* dependerá do *Yibiá* ou do *Mito* que o personagem (e possivelmente sua aldeia, grupo social dentro da tribo ou mesmo irmandade formada após a chegada dos *caraíba*) tomaram para si como elemento agregador e preparatório para enfrentar o mundo. Neste sentido, o personagem recebe os Pontos de Edição investidos se o jogador interpretar esta Devoção de forma consistente.

Contudo, estes pontos só podem ser usados em terminadas situações, dependendo da devoção. Normalmente isto está ligado ao Yibiá em questão. Vejamos alguns exemplos, que abrangem a maioria dos casos no Cenário:

- **Ancestrais.** o ponto de Edição pode ser usado na guerra, em qualquer situação que se defenda a tribo, aldeia ou irmandade, ou em atividades civilizatórias como plantar, colher e fazer artesanato.
- **Ceucí.** os pontos de Edição podem ser usados em qualquer situação envolvendo Testes de defesa, arquitetura, Segurança e, no limite, quando se tenta proteger algo ou alguém.
- **Ió.** os pontos de Edição podem ser usadas para quaisquer situações envolvendo Antecedentes e Habilidades que o Ió tenha. Portanto, deve-se criar o Ió em questão.
- **Jaci.** os pontos de Edição podem ser usados para situações envolvendo Sedução, Proteger alguma pessoa querida, agressividade ou Empatia. Role um dado: se você tirar 6, a fase lunar estará propícia: os pontos serão dobrados. Se tirar 1, não poderá usar estes pontos, pois a lua não está em fase apropriada.
- **Kaapuãs.** os pontos de edição podem ser usados quando o personagem estiver caçando, tentando sobreviver em ambiente selvagem, sendo caçado ou efetuando uma investigação de campo.
- **Votú.** os pontos de Edição aplicam-se para sobreviver ou resistir a fenômenos da natureza, sendo eles “naturais” ou conjurados magicamente.
- **Wanadi.** testes de medicina, herbalismo e primeiros socorros.
- **Ygupiaras.** qualquer teste envolvendo Natação, águas, Mergulho, Sedução e Trato Social.

Novas Habilidades

Antropofagia (Perícia/Intelecto). esta é a habilidade de se compreender o corpo humano a fim de devorá-lo, seja cru, seja em banquetes de culinária canibal. A Habilidade inclui pontos de corte, partes mais “macias”, conhecimento para limpar o corpo, tirar pelos e até reaproveitar

ossos e pele humana. Algumas tribos indígenas transformavam a ocasião numa grande festa, e alguns Yibiás, notoriamente *Ygupiaras* e *Iós*, são adeptos de antropofagia, até mesmo devorando homens crus. Evidentemente, qualquer um não adepto destas práticas irá considera-las com enorme horror.

Aycemira (Dano por Impacto, Antecedente Relacionado. Agilidade, Dano variável). A Aycemira é a técnica lendária das Amazonas, de “fazer doer” usando suposta força do oponente contra ele mesmo. Ela não funciona em mulheres, pois foi projetada para causar dor, imobilização e grave ferimento em corpos masculinos, de preferência, maiores que o da praticante. Pelo mesmo motivo, homens teriam dificuldade em aprendê-la, sendo talvez até mesmo impossível: a técnica leva em conta as características do corpo e da mente feminina (seios, posição da genitália, formato da coluna, oscilações decorrentes do ciclo menstrual, etc).

Caso a personagem acerte o ataque, o alvo receberá um redutor de -1 durante uma Cena. O Dano será igual a 1. Se for usada para defesa, a *Aycemira* permite o uso de 1 ponto de Edição para causar Dano no alvo igual ao seu Bônus de Força (mínimo 1) ou o Dano da Arma que ele estiver utilizando, na forma de um contra-ataque.

Uka Uka (Dano por Impacto, Antecedente Relacionado. Agilidade, Dano variável): esta é uma técnica indígena de combate desarmado, baseado em imobilizações, joelhadas, cotoveladas e “mocas”. Como um Ataque, Uka Uka lança um oponente ao chão ou faz com que o oponente esteja preso e imobilizado junto ao personagem oponente: tentar se desvencilhar do requer uma Disputa entre seu Modificador nesta Perícia e a Força do alvo-2. Uma vez imobilizado, a Uka Uka pode causar 1 ponto de Dano por turno, evitável somente se o oponente soltar-se.

Novas Desvantagens

Tabu (Bônus Variável). Seu personagem é limitado ou amaldiçoado por um Tabu, ao qual deve se submeter. Todos os Yibias encarnados estão limitados de alguma forma por um Tabu, embora, talvez, Tupã fosse exceção. Alguns exemplos de Tabus e seus custos:

- **Aversão a símbolos sagrados ou mágicos (bônus de 1 ponto),** como crucifixo, terços, rosários, hóstias consagradas e água benta. Alternativamente, o personagem teme roupas ao avesso, sinos ou determinados instrumentos musicais, temperos e alimentos como pimenta, alho, farinha de mandioca, feijão etc, conforme lendas populares. O personagem precisa fazer uma Avaliação Difícil de Moral para aproximar-se destes objetos ou ficar em sua presença

- **Criatura das Trevas (bônus de 1 ponto):** a Criatura 1d6+2 de dano diretamente pela luz do sol e 1d6-1 por luz normal.
- **Guardião Aprisionado (bônus de 4 pontos):** a Criatura é responsável por guardar algum elemento da natureza: uma raça de animais selvagens, uma espécie de planta ou árvore, um setor da mata, um rio, etc. Ele não pode abandonar o local sob nenhuma circunstância, ou será destruído. (1 ponto de Bônus).
- **Ligação natural (bônus de 1 ponto):** a Criatura está ligada a um rio, lago, árvore ou outro elemento da natureza, onde provavelmente habita e que, se for destruído, o força a procurar outro local.
- **Passivo de escambo (bônus de 1 ponto):** a Criatura pode ser subornada ou firmar acordos se receber produtos confeccionados pelo homem. Quanto mais sofisticado for o produto, melhor, mas o personagem não pode resistir à troca! Exemplos comuns são: o fumo, a cachaça, enfeites ou mesmo seres humanos, como belas mulheres.
- **Maldito (bônus de 1 ponto):** a Criatura pode ser enviada de volta ao Além com um Banimento (1 ponto de Bônus)..
- **Proibição de Casamento (bônus de 1 ponto):** o personagem não poderá casar-se, ou perder sua virgindade, sob pena de ser Amaldiçoado ou perder seus poderes (Yibiás podem tornar-se humanos ou retornar ao Ikuruí). Alternativamente, pode se ruma proibição dentro do casamento ou da relação amorosa: traição, bater na noiva três vezes, fazer amor em noite de lua cheia, etc.
- **Regeneração ligada à natureza (bônus de 3 pontos):** o personagem só pode curar seus próprios ferimentos ou recuperar *Añã* num determinado sítio natural, como rios, lagos, cachoeiras, árvores específicas, etc.
- **Passível de Submissão (bônus de 2 pontos):** através de um ritual específico, conhecido por meio de um Teste Difícil de Religião, um Pajé pode controlar a Criatura.
- **Submissão à tradição (bônus de 3 pontos):** enquanto certa tradição de uma aldeia ou tribo for mantida, a Criatura estará totalmente sob controle ou aprisionada. Criaturas

inteligentes poderão manipular pessoas com mentiras e farsas para quebrar esta tradição.

- **Vulnerabilidade:** um elemento da natureza, como água pura, certos tipos de planta ou o sol, causa 1d6 de Dano direto à Criatura (1 ponto de Bônus se for algo raro, 2 se for algo comum, a critério do Narrador).

PARTE 4. DOMÍNIOS, SABERES E MAGIAS

As Regras de Magia e Religião descritas no Livro de Regras aplicam-se normalmente. A *Energia Mística* será chamada de *Aña*.

O *Aña* é a força motriz do universo, a energia transcendente que dá vida a todas as coisas. Um vento Sagrado que faz o Mundo se Mover e, assim, Existir.

É, neste sentido, a *energia mística* (todas as vezes que se falar em *Aña*, falamos de Energia Mística), forças sagradas e/ou misteriosas com as quais os Yibiás, Pajés e outros esclarecidos lidam. Tal força em todo lugar: numa planta, num animal, numa peça de arte, numa arma, num gesto, numa música, numa árvore, numa dança. Onde há Existência, há *aña*.

Esta energia mística é concentrada e canalizada tanto por Yibiás quanto por Homens que aprenderam práticas ritualísticas e de fé. Além disso, Yibiás sempre concentram uma quantidade específica de *Aña* inerente a sua condição enquanto ser espiritual. Cada uma destas práticas confere um determinado número de pontos de *Aña*, que podem ser usados para adquirir *Pontos de Edição*. Veremos isso mais adiante. Vejamos agora como funcionam estas práticas:

- **Palavras que movem o Mundo.** ao recitar trechos dos Mitos indígenas, da Criação, dos Yibiás e seus relatos, dos antigos heróis e seus feitos, o personagem recebe 1 ponto de *Aña* por turno enquanto continuar a recitar. Um Teste de Oratória/Trovador dobra este valor, e os Pontos de Edição ganhos podem ser usados para modificar os efeitos do poder utilizado. É necessário ter a Habilidade Religião Indígena para saber quais *Palavras* são estas e se as tais cabem naquela situação em específico. Idiomas sagrados antigos e perdidos podem conferir pontos extras para determinados Domínios, mas trazer o perigo de Imprevistos particularmente sinistros na forma de maldições e espectros adormecidos. Além disso, assobios, certos sons vocálicos ou imitação de sons de animais são tidos como linguagens antigas e poderosas por algumas Nações, algo como “idiomas da própria natureza”. Recitar enquanto se faz qualquer outra coisa requer um Teste de Moral para manter a concentração. Ao terminar de recitar, os pontos devem ser imediatamente gastos, ou se perdem.
- **Abstinência.** cada 6 horas sem comer (propositadamente para focar-se no sagrado ou no místico, não por privação ou carestia) permite ao personagem concentrar em si 4 pontos de *Aña*. O mesmo é válido para cada 7 dias sem sexo.
- **Pinturas Corporais ou Rupestres e Tintas Sagradas.** o personagem faz uma pintura corporal que leva 1d6+2 turnos e concede 2 pontos de *Aña*. Várias pinturas podem ser feitas se houver tempo e material disponível, e elas mantêm seu efeito por até 12 horas (se não forem apagadas). Se a marca for *definitiva* (tatuagem, alterações corporais)

então o personagem terá permanentemente 2 pontos de energia em si devido aquela marca. Desenhar uma determinada narrativa, personagem ou totem também concede 2 pontos de *Aña* mais 1 por turno que ele permaneça desenhando; o efeito do poder surge como se a pintura “ganhasse vida” de forma sobrenatural e em cores muito mais vivas, translúcidas. É necessário ter a Habilidade Religião Indígena para saber quais marcas e pinturas são estas. Ao terminar a pintura, os pontos devem ser imediatamente gastos, ou se perdem.

- **Cântico.** o personagem entoia um cântico sagrado da Tribo ou aldeia a qual pertence, narrando a Criação, falando de Yibiãs e Heróis imemoriais ou simplesmente como uma forma de meditação e condicionamento mental. Quando o personagem começa a cantar, e durante a primeira rodada de canto, ele recebe 2 pontos de *Aña* (a não ser que o personagem seja interrompido no decorrer da rodada), enquanto se canta. Some *mais 1 ponto*, se ele for bem sucedido em um Teste de Canto (cujos pontos de Edição podem ser utilizados para potencializar os efeitos conjurados). Ao terminar de cantar, os pontos devem ser imediatamente gastos, ou se perdem.
- **Dança.** dançar de forma ritualística ou extática confere 3 pontos de *Aña* enquanto a dança é feita (a não ser que seja interrompida no decorrer da rodada). Some 1 ponto se ele for bem sucedido um Teste de Dança (cujos pontos de Edição podem ser utilizados para potencializar os efeitos). Uma cena dançando confere 1 ponto de Fadiga ao personagem.
- **Folhas Sagradas.** determinadas folhas, ervas e frutos da terra têm propriedades místicas poderosas, como a mandioca, o guaraná e a coca. O personagem asperge pólenes ao ar, lança pétalas de flores, folhas ou frutos numa direção, dá nó em cipós, masca ervas, etc. Isto confere 3 pontos de *Aña* a (4 se a “Folha Sagrada” for rara de se obter). Todo personagem com a Habilidade Religião Indígena conhecerá estas propriedades, mas é necessário um Teste de Botânica ou Herbalismo para encontrá-las na natureza (ver o capítulo sobre Fórmulas no PDF sobre Regras) Usar uma Folha Sagrada é requer uma Manobra Especial. Ao terminar de ministrar o uso destas plantas, os pontos devem ser imediatamente gastos, ou se perdem.
- **Fumos Sagrados.** o fumo ritualístico, de ervas especiais e cuidadosamente preparado (usando-se Herbalismo), é comum entre muitas tribos, conferindo 2 pontos de *Aña* para os poderes dos *Domínios do espírito, da Sabedoria* e do *M’bá*. A fumaça aspergida confere 4 pontos de *Aña* para outros poderes referentes ao local ou alvo no qual foi aspergida a fumaça (normalmente, mas não se restringindo, a Cura), mas estes pontos de *Aña* devem ser utilizados imediatamente. Usar uma Fumo Sagrado é requer uma Manobra Especial.
- **Instrumentos Musicais.** tocar um instrumento numa melodia cósmica, espiritual, é uma das formas de se obter 1 ponto de *Aña* por turno de música tocada (máximo 4 pontos), normalmente para os Domínios da Beleza, das Feras, do Ciclo, da Enganação e do Poder. É necessário um Teste e Habilidade referente ao instrumento musical (e os Pontos de Edição obtidos podem ser usados para potencializar os efeitos). Os

instrumentos mais comuns são flautas, apitos, tambores e chocalhos (o chocalho pode ser usado também para o Domínio dos espíritos). O máximo de pontos obtidos desta forma é 6.

- **Talismãs.** patuás, totens em formas de imagem ou esculpidos em madeira, um cajado com folhas e símbolos místicos, etc que podem servir também como estilo pessoal ou joias, etc.. Confere 3 pontos de *Añã*, mas o personagem deve efetivamente estar usando o Talismã: carregar inúmeros talismãs é interessante a nível estético, mas não tem efeito por si só.
- **Trocas e Escambo.** o personagem faz uma oferenda a entidade, na forma de artesanato, frutas ou sacrifícios. A oferenda requer uma Cena, e concede 8 pontos de *Añã*. É possível fazer uma oferenda rápida na forma de um Escambo, dando-se fumo, cachaça, sementes, etc. Isto requer uma Manobra Especial, e o personagem deve ter declarado especificamente já ter o item consigo (você pode fazer um Teste de religião para saber qual item necessita para tal magia). Concede 4 pontos de *Añã*.
- **Urnas, Ânforas e Cestos Sagrados.** artesanato deste tipo feito especificamente para fins mágicos concede 6 pontos de *Añã* para efeitos ligados a aprisionar algum ser espiritual, ou “guardar” algum prodígio sobrenatural (normalmente ligado ao Domínio do Ciclo ou do Poder) que é lançado após aberta a urna. Para fazer um item destes, é necessária a Habilidade Religião Indígena (ou a orientação de alguém com tal Habilidade) e um Teste na Habilidade de Artesanato correspondendo (cujos pontos de Edição, caso obtidos, podem ser usados para potencializar os efeitos da runa, vaso ou cesto).
- **Partes de animais** conferem 2 pontos de *Añã* para os Domínios das Feras, ou mesmo outros poderes dependendo da representação totêmica do animal em questão. Se o animal for raro ou perigoso (onça por exemplo) o personagem ganha 4 pontos. Algumas tribos mantêm tecidos rústicos semelhantes a peles de animais, capazes de mimetizar suas capacidades: eles conferem 3 pontos de *Añã*.
- **Troca de Peles.** uma tentativa de imitar o lendário herói Mahyra. O personagem usa peles de animais em seu corpo, imitando seus sons e movimentos. Isto requer uma Manobra Especial, e concede 2 pontos de *Anã* por turno enquanto o personagem faz a “troca de peles”.

Observe que o personagem só conhece estas práticas se tiver a Habilidade Religião, etc. Por outro lado, o personagem com estes conhecimentos pode orientar um outro personagem “leigo” para que ele obtenha *Añã* para um determinado fim.

Um personagem que tenha usado uma prática que lhe permita armazenar *Añã* em si perde 1 ponto de energia por hora, se não utilizá-lo. Contudo, o caso dos Yibiás é diferente (veja o capítulo o Antecedente Yibiá).

Usando o Aña

Os pontos de *Aña* também podem ser trocados por pontos de Edição: cada 4 pontos de Energia Mística gastos confere 1 Ponto de Edição. Entretanto, como tudo referente ao sistema CENA, isto deve estar estritamente relacionado a narrativa, ao Tema e a interpretação do personagem. Um personagem pode jejuar e meditar, obtendo assim pontos de Edição para um Teste Muito Difícil de Religião a fim de decifrar os símbolos do pergaminho sagrado recém encontrado, enquanto outro personagem usar um símbolo sagrado e palavras de poder para obter pontos de Edição numa batalha contra uma criatura ou feiticeiro maligno.

Além disso, um *Yibiá* (e somente um *Yibiá*) pode suar o Anã para os seguintes feitos:

- **Manifestação:** o *Yibiá* surge de forma alucinatória, dramática ou simbólica. A manifestação pode ser física, translúcida, onírica, etc, ou envolver animais, símbolos em paredes, etc. Capriche na Cena. Isto não pode ser feito durante um combate ou sob qualquer circunstância que atrapalhe o alvo em uma ação, mas somente como efeito dramático. Esta é a única forma de *Yibiás* no *Ilkurui* se comunicarem com homens e mulheres na Terra. Custa 1 ponto de *Aña*.
- **Aparecer e Desaparecer:** caso o *Yibiá* tenha o antecedente *Locação*, ele pode desaparecer e reaparecer em qualquer parte da mesma, ao custo de 1 ponto de *Aña*.
- **Pacto e Investiduras:** o *Yibiá* pode conceder um Saber na forma de um dom mágico a um homem ou mulher, alertando-o para um propósito ou subornando-o por meio de um pacto. O custo em Anã será igual ao Nível do Saber em questão. Evidente que um *Yibiá* deverá saber muito bem o que está fazendo ao tomar tal decisão.

Domínios e Saberes

Os *Yibiás* e os antigos Pajés guardam consigo conhecimentos mágicos antigos e poderosos, alguns deles datando do início da Criação ou mesmo antes dela. Estes conhecimentos são chamados de *Domínios*, pois remontam ao M'ba dos *Yibiás* na Criação: sendo eles Zeladores de aspectos da Existência, seu destino se manifesta no poder em fazer maravilhas como curar dores, fazer trovejar nos céus ou manifestar uma força além da capacidade humana (só para ficar em alguns exemplos).

Cada Domínio engloba uma série de poderes chamados de *Saberes*. Por exemplo, a

Sabedoria do *Capricho*, no *Domínio da Beleza*, a Sabedoria do *Relâmpago* no *Domínio do Poder* ou a Sabedoria da *Raiz do Território* no *Domínio do Zelo*.

Cada Saber tem um Nível, que é o mínimo da Habilidade Religião necessária ao Pajé para utilizá-lo. Em caso de *Yibiás* ou *Karuaras* que possam comprar Saberes como dons inerentes a si, estes Níveis representam o custo em pontos para que o personagem possua o Saber.

Os Domínios são os seguintes:

DOMÍNIO DA BELEZA

Estas mágicas são marcas das Igupyaras, com seu lendário poder de sedução. Os poderes deste domínio envolvem a formosura em seus diferentes aspectos e, apesar de sutil, pode escravizar ou mesmo matar aqueles que se deslumbram por seus encantos. Por isso, até mesmo os Pajés tem ressalvas em invocar tais poderes, sendo a maioria desconhecido deles.

Nível 1. “Olhe para mim”, Capricho, Encanto do Boto.

Nível 2. “Venha até mim”.

Nível 3. Beleza Mortal.

Nível 4. “Por Mim”.

Nível 5. Sublime.

DOMÍNIO DAS FERAS

Este é o poder sobre os animais e demais feras da criação. São apreciados por Kaapuãs e Iós, mas inegavelmente os Mó-ês são os mestres deste Domínio.

Nível 1. Traço de Fera, Falar com animais, Incorporar Animal.

Nível 2. Conjuram Animais, Característica Feral, Forma Animal Menor.

Nível 3. Forma Animal

Nível 4-5. Forma de Ibiriuna.

DOMÍNIO DO ESPÍRITO

Este é o poder de acessar o Aña e a essência das coisas, as fronteiras espirituais dentro e fora das pessoas. Costuma ser o primeiro Domínio que os aprendizes dos Pajés aprendem.

Nível 1. Sentido espiritual, Barreira espiritual, Banimento,

Nível 2. Viagem espiritual, Arma espiritual, Passo espiritual.

Nível 3. Sugar o Aña, Prisão espiritual.

Nível 4. Caminho espiritual

Nível 5. Forma Espectral.

DOMÍNIO DO PODER

Este é o campo por excelência dos *Votú*, o controle e conjuração das forças da Criação em seu estado mais bruto. O personagem saberá lidar com os elementos e fenômenos da natureza.

Nível 1. Ler os Tempos, Proteção, Castigo dos Ventos.

Nível 2. Controle Climático, Controlar o Fogo, Controlar a Água, Névoa, Ventania.

Nível 3. Ira do Anhangá, Criar a Água, Relâmpago.

Nível 4. Imunidade *Votú*,

Nível 5. Forma do *Votú* espiritual.

DOMÍNIO DO ZELO

Este é o poder dos guardiões, o legado imemorial dos *Kaapuã* que vagam pela Criação mantendo-a. Diz-se que esta missão foi entregue ao Primeiro *Curupira* pelo próprio *Tupã*. O Domínio do Zelo conjura poderes territoriais de proteção, e outrora um dos poderes mais bem cuidados pelos *Pajés*.

Nível 1. Comunhão com a Floresta, Cobrir os Rastros, Alarme

Nível 2. Andar em Círculos, Rastrear a Presa

Nível 3. Ler Movimento da Caça.

Nível 4. Território .

Nível 5. Raiz do Território.

DOMÍNIO DA LUA E DA NOITE

O senhorio de Jací sobre o universo, o poder sobre a lua, as estrelas e suas representações. É exercido principalmente pelos Yibiás estelares ou ligados a constelações, mas alguns Yibiás cujo significado é noturno também expressam algumas destas poderosas mágicas.

Nível 1. Brilho Lunar, Fertilidade, Sono.

Nível 2. Paixão, Ira, Caminhar pelos Sonhos.

Nível 3: Fascinar Criatura da Noite, Enigma, Artesão dos Sonhos, Raio Lunar (3 pontos): o personagem dispara, ou faz cair do céu, um feixe de raio lunar, força pura de Jací, que causa 1d6 pontos de Dano e cega quem for atingindo por ele por 1d6 turnos.

Nível 4. Aura Estelar.

Nível 5. Forma Estelar.

DOMÍNIO DO M'BA

Este é o poder sobre os propósitos da Criação, seus papéis no universo. O que o homem branco chama, devido a sua ignorância de aleatoriedade, de “destino”. São exercidos por Yibiás muito antigos e pelos mestres deste Domínio, os Mbai.

Nível 1. Enxergar o M'ba, Mau Agouro, Azar, Sorte.

Nível 2. Termo, Imprevisto.

Nível 3. Cancelar Característica.

Nível 4. Desenhar sob o M'ba .

Nível 5. Redesenhar o M'ba.

DOMÍNIO DO CICLO

Este é o poder sobre o fluxo contínuo do Aña, o nascer, viver, morrer e renascer de todas as coisas. O Primeiro Anhangá foi quem estabeleceu este Domínio, e ele permanece como uma marca do Propósito dos Anhangás na Criação.

Nível 1. “O Momento”, Assombro, Praga menor, Apodrecer, Rejuvenescer.

Nível 2. Conjurar Assombração, Praga, Perturbação.

Nível 3. Praga Maio.

Nível 4. Pacto da Morte.

Nível 5. Reencarnação.

DOMÍNIO DAS TREVAS

O território indizível dos Jurupari e servos de Tau, Aquele-que-antecede-a-Criação. Representa não somente as escuridão, mas o vazio, aquilo que é antagônico à criação. Somente Pajés desesperados conjuram este poder sobre seus inimigos, e mesmo os Yibiás mais malignos costumam evitar este Domínio que, ao contrário dos demais, não representa a manipulação do Aña (tal qual um cuidadoso artesão ou pintor) mas sim sua destruição de forma controlada e hostil.

Nível 1. Piscar dos olhos, Obscurecer.

Nível 2. Animar Sombras, Inutilizar o Aña.

Nível 3. Destruir o Aña.

Nível 4. Forma de Sombra.

Nível 5. Eçaraia.

DOMÍNIO DA ENGANAÇÃO

Estes são os poderes para ludibriar por meio do Aña, ou mesmo ludibriar o próprio Aña. São possuídos pelos Yibiás brincalhões e trapaceiros, espíritos da mágica como o Sací, o Marajigoana e a Flor do Mato. Observe que são poderes caóticos, e alguns destes Yibiás fazem de seus truques e furtos ações perigosas (quando não letais).

Nível 1. Simular som, Confusão, Inverter, Simular Aparência.

Nível 2. Ilusã, Copiar Característica.

Nível 3. Roubar Aña.

Nível 4. Roubar Característica.

Nível 5. Cancelar o sentido.

DOMÍNIO DAS FOLHAS

Este é o poder exercido sobre as plantas, árvores e vegetais como um tudo. Os Totó são os mestres, mas Kaapuãs e Anhangás também costumam expressar estas formas de controle do Aña.

Nível 1. Falar com as Plantas, Traço da Folha.

Nível 2. Controlar as Plantas, Êxtase/Transe.

Nível 3. Abrigo.

Nível 4. Forma de Planta, O Poder Sobre o Êxtase.

Nível 5. Enxame das folhas.

DOMÍNIO DA SABEDORIA

O ato de conhecer, de saber faz parte deste Domínio. Ele envolve forças constitutivas do mundo e de suas necessidades, sendo possuído principalmente por Pajés, Ancestrais e Yibiás sábios.

Nível 1. Memória, Fundação da Aldeia, Sabedoria dos Antigos.

Nível 2. Previsão.

Nível 3. Pintura de Caça, Profecia.

Nível 4. Pintura de Guerra Ancestral.

Nível 5. Transmitir Sabedoria.

DOMÍNIO DO SOL

Este é o poder máximo, o poder de Nhandervuçu, a forma como ele se manifesta diretamente na Criação. Ele representa o Sol como fonte de vida à todas as coisas, mas também como um poder incalculável e devastador. Os Pajés acessam estes poderes mediando-os com o Poder Criador, mas raros Yibiás os possuem: estes poucos são chamados de Yibiás Solares.

Nível 1. Brilho do Sol, Olhos do Sol.

Nível 2. Pinturas de Sol.

Nível 3. Aura Solar.

Nível 4: Raio de Sol.

Nível 5: Refletir o Sol.

DOMÍNIO DA HARMONIA

O poder primordial de Akuananduba. Permite o controle sobre o tempo, o caos e a ordem dos acontecimentos.

Nível 1: “O Momento”, Presentir a Desarmonia.

Nível 2: Cristalizar o Momento.

Nível 3: O Caos primordial, Alterar a Ordem dos Atos.

Nível 4: Harmonização,

Nível 5: Retroceder o Momento, Avançar o Momento.

DOMÍNIO DO HOMEM

A sabedoria antiga de Wanadi, entregue aos demais Yibiás e homens. Este é o conhecimento e o poder sobre a carne, os miasmas, o corpo maravilhoso do homem e da mulher.

Nível 1: Proteção, Praga menor, Rejuvenescer, Simular.

Nível 2: Cura, Praga.

Nível 3: Corpo do Barro Primordial

Nível 4: A Imunidade do Herói Mítico

Nível 5: Cancelar o Sentido.

DOMÍNIO DA PROTEÇÃO

O legado de Ceuci, os conhecimentos mágicos que permite guardar e proteger do mal.

Nível 1: Alarme, Barreira espiritual, Fundação da Aldeia, Proteção, Banimento.

Nível 2. Desviar Ataques.

Nível 3. Choque de Retorno.

Nível 4. A Imunidade do Herói Mítico, Território.

Nível 5. Raiz do Território

Usando os Domínios

No caso da Pajelança, basta utilizar o *Aña* armazenado pelo personagem por meio das práticas e rituais que ele conhece. O efeito acontece imediatamente após o gasto do *Aña*, como uma ação livre. Se houver um alvo, ele deve estar ao alcance da visão, a não ser que a descrição do poder diga o contrário *ou* que o Pajé/Yibiá saiba onde está seu alvo *ou* que ele tenha um objeto pessoal do alvo em questão.

Caso se trate do poder de um yibiá ou Karuara, não *há custo em Aña*, a não ser que o personagem decida usar o *Aña* que possui para obter pontos de Edição para o efeito do poder em questão (isso é permitido). Entretanto, quando o jogador adquire um Domínio para o personagem, ele deve definir uma Prática para utilizar o poder. Assim, um Votú pode conjurar um Relâmpago por meio de *Palavras que Movem o Mundo*, e um Kaapuã ter acesso a Comunhão com a Floresta se utilizar-se de *Concentração*. Cada Saber tem, em sua descrição as formas mais comuns de uso, e o Narrador só deve permitir outras formas se isto for interessante e elegante para a releitura do mito.

Alcance

O personagem precisa ser capaz de visualizar o alvo de forma clara para usar o poder, *ou* ter um objeto pessoal dele *ou* saber exatamente onde ele está. Caso o poder afete ao próprio personagem ou não tenha um alvo definível, desconsidere este limitador e observe o contexto.

Descrição dos Saberes dos Domínios

Saberes de Nível 1

A chegada de Inara : Inará é o Yibiá que conhece todas as entradas e saídas dos extremos polos do mundo, A Primeira Votú das geadas, a senhora dos Yibiás das frentes frias e a divindade do inverno. Por meio deste prodígio, o personagem pode diminuir bruscamente a temperatura, cada turno utilizando este poder permite-lhe diminuir 1d6x2 a temperatura, até um mínimo

de 5°C. Contudo, diz-se que esta limitação não se aplica a própria Inará. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Palavras que Movem ao Mundo.

Alarme : o personagem marca sobrenaturalmente algum objeto (normalmente uma árvore). A área igual a 10m² fica guarnecida de um alarme místico, que o personagem sentirá automaticamente assim que for violado. Dura uma semana. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo, Pinturas Corporais.

Apodrecer. diminui em 1 nível a Qualidade de um item. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo, Tintas Sagradas.

Assombro. normalmente por meio de um assobio, causa um medo terrível num alvo, que deverá passar por um Teste de Moral para não ficar apavorado (provavelmente, fugindo o mais depressa que puder). Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo. Alternativamente, o personagem pode usar de um sinistro assobio e testar Intimidação: é assim que a maioria dos *anhangás* aplicam este poder.

Banimento. exorciza uma criatura sobrenatural, não materializada, de volta ao Ikurui, cessando suas manifestações e “limpando” o local ou pessoa que possuía. Seres com o tabu Maldito são banidos mesmo se materializados. O custo em energia desta Magia é diferente: será igual Aña do alvo, que pode resistir com um Teste Difícil de Moral. **Formas comuns de uso.** Cântico, Gesto, Folhas Sagradas, Instrumento Musical, Talismã.

Barreira espiritual. Cria uma parede sobrenatural, que impede a passagem de seres místicos. Estes podem usar seus poderes para quebrar a barreira ou fazer um Teste de Moral Difícil para ultrapassá-la. A barreira tem 10 metros de largura (seres espirituais não passam “por cima” ou “por baixo” dela). Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Cântico, Gesto, Folhas Sagradas, Talismã.

Benção : o personagem escolhe, para si ou alguém que deseje agradecer, um numero no dado que não seja nem 1 nem 6: caso ele obtenha este número no rolamento, receberá um Termo para melhorar sua ação naquele rolamento. Dura 1d6 horas. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo, Troca/Escambo.

Brilho do Sol. cria uma luz equivalente a de uma lanterna, porém de luz solar. O Alcance é de 50 metros. **Formas Comuns.** Abstinência, Palavras que Movem ao Mundo, Pintura Corporal/Tatuagem.

Brilho Lunar. cria uma luz equivalente a de uma lanterna de luz estrelar ou lunar. Dura enquanto o personagem manter o poder em funcionamento. **Formas comuns de uso.** Dança, Gesto, Palavras que Movem ao Mundo.

Capricho. o personagem obtém um sucesso automático no teste necessário para alguma atividade artística. Ele somente rolará o dado para avaliar se ocorrerá Imprevistos ou se ele obterá Termos para a Ação. Observe que, no caso deste poder, um resultado igual a 4 já concederá 1 Ponto de Edição extra. **Formas Comuns.** Cântico, Dança, Instrumentos Musicais, Palavras que Movem o Mundo, Pintura Corporal/Tatuagem.

Castigo dos Ventos (da água, da geada, etc). apesar do nome, não são apenas os ventos que podem ser usados contra os inimigos do personagem. Direcionando este poder contra um alvo ou um lugar (de até 100m²) o personagem faz com que alguma intempérie da natureza se volte contra ele: sol intenso, nevoeiro, tempestade, etc (no caso de um Votú, a intempérie estará relacionada com sua natureza). Dura 1d+2 turnos. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Palavras que Movem ao Mundo.

Cobrir os Rastros : o personagem simplesmente não deixa rastros visíveis por onde passou. Habilidades como Perícia Criminal, Rastrear etc são inúteis para detectá-lo. Magias e outros meios sobrenaturais ainda podem funcionar para achá-lo. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Concentração/Meditação.

Comunhão com a Mata : o personagem aprende a ouvir os espíritos dos pássaros, plantas, animais e rios. Concentrando-se durante 1d turnos, ele poderá obter respostas simples acerca de quem passou por ali. Estas respostas devem ser respondidas em termos de número (quantos), direção (norte, sul, etc) afirmativa e negativa (sim, não, etc). **Formas comuns de uso.** Abstinência, Concentração, Troca/Escambo.

Confusão. o personagem efetua uma ilusão que afeta apenas 1 sentido de um alvo específico. Este pode tentar “desacreditar” da ilusão com um Teste de Prontidão. A ilusão dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Cântico, Gesto, Instrumento Musical, Palavras que Movem o Mundo.

Encanto da Yara/ do Boto. o personagem obtém um sucesso automático no teste de Sedução. Ele somente rolará o dado para avaliar se ocorrerá Imprevistos ou se ele obterá Termos para a Ação. Observe que, no caso deste poder, um resultado igual a 4 já concederá 1 Ponto de Edição extra. **Formas Comuns.** Cântico, Dança, Instrumentos Musicais.

Enxergar o M'ba : o personagem pode compreender o propósito de qualquer criatura na Criação e, em específico, numa determinada Trama ou Enredo. O Narrador dará ao personagem algumas informações de caráter simbólico, que deverão ser interpretadas pelo jogador mas que devem ser pistas úteis quanto a um determinado ser ou situação. Este poder também permite que o personagem enxergue o Papel de um outro personagem dentro do Eixo Temático: o Narrador deverá revelá-lo usuário desta magia. Leva-se uma rodada para Enxergar o M'ba de uma pessoa **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Cântico.

Falar com as Plantas. o personagem consegue comunicar-se normalmente com plantas,

árvores, etc. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Meditação, Palavras que Movem o Mundo.

Falar com animais. o personagem pode se comunicar com os animais, sendo compreendido e compreendendo-os. Adquirido como um dom por Yibiás, Anetês, Artefatos, etc, cada característica representa a capacidade de falar com uma espécie de animais em particular. Ao custo de 3 pontos, o personagem pode ter o poder de falar com todos os animais da fauna brasileira. **Formas Comuns.** Palavras que Movem o Mundo (imitando o som emitido pelo animal), Partes de Animais, Trocar de Peles.

Fertilidade. o personagem melhora em 50% a qualidade ou quantidade de um determinado trabalho agrícola, bem como aumenta em igual proporção a chance de uma mulher engravidar ou a saúde do bebê ser excelente. Ele também pode identificar em que estágio do ciclo menstrual está uma mulher, e o qual fértil é esta ou aquela fêmea. **Formas comuns de uso.** Cântico, Palavras que Movem ao Mundo.

Fundação da Aldeia. confere ao personagem um sucesso automático em alguma atividade civilizatória (caça, pesca, construção de um abrigo) ou de sobrevivência. Um resultado igual a 4 no rolamento se torna um Termo. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico, Concentração/Meditação.

Inverter. faz com que a próxima ação, ou a ação em andamento de um alvo tome a direção oposta. Por exemplo: ele ataca ao invés de defender, ofende ao invés de elogiar ou vira à esquerda ao invés da direita. O alvo pode fazer um Teste de Moral para resistir. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo.

Ler os Tempos. o personagem sabe exatamente quando vai ou não chover, a temperatura e as ameaças de um rio, lago, praia ou ambiente natural. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Meditação.

Maldição : aplica ao alvo uma certa dose de azar. O jogador escolhe 1 número no dado que não seja 1 nem 6: caso este resultado caia, ele sofrerá um Imprevisto. Dura 1d6 horas. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo, Troca/Escambo.

Mau Agouro : o alvo falhará no próximo Teste que fizer, ou no próximo teste de uma Habilidade ou Antecedente específico a escolha do personagem. Ele precisará gastar um Termo de 1 ponto para sobrepujar este mau agouro. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo, Troca/Escambo.

Memória. um poder exclusivo dos Yibiás. Ele é capaz de lembrar sua memória antes do Primeiro Lamento de Tupã, caso seja realmente um Yibiá tão antigo. Ele faz um Teste de Intelecto, relativo a alguma pergunta sobre o passado longínquo: um sucesso confere uma resposta simples, que pode ser ampliada de acordo com os Termos adquiridos. A Memória leva uma Cena para ser invocada. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico,

Concentração/Meditação, Fumo Sagrado.

“Olhe para mim”. o personagem desperta a atenção de uma pessoa específica, fazendo com que ela olhe imediatamente para ele (ou pense nele, se estiver longe). A pessoa muito provavelmente não saberá que foi alvo de um encanto, e todo o restante da interação dependerá das Características do personagem. O alvo pode resistir testando sua Moral. **Formas Comuns.** Cântico, Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo.

Olhos do Sol. o personagem é imune a luz intensa e também a quaisquer efeitos de escuridão. Na prática, ele nunca poderá ficar cego. **Formas Comuns.** Abstinência, Concentração/Meditação Palavras que Movem ao Mundo.

Obscurecer. cria uma área de escuridão igual a 10 m². Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Gesto, Palavras que Movem o Mundo.

“O Momento”. o personagem sabe exatamente quando um alvo irá morrer, ou algo/alguém relacionado a ele vai nascer. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação.

Piscar dos olhos. o personagem manipula as sombras, dando-lhes a forma que desejar. Ele também é capaz de fazer luzes piscarem no ritmo que desejar. Isso concede-lhe um Bônus de +1 em Testes de Intimidação e Furtividade, e um redutor de nas jogadas de ataque de um inimigo. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Gesto, Palavras que Movem o Mundo.

Praga menor. causa uma Doença menor em um alvo. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo, Troca/Escambo.

Pressentir a Desarmonia. o personagem percebe que algo não está funcionando conforme deveria, estando em desarmonia, num raio de 100m². O Termo Em Área multiplica por 10 este raio de ação. **Formas comuns de uso.** Yibiás e homens que tenham este poder como um dom podem fazer um Teste Fácil de Concentração/Meditação sempre que houver um distúrbio grave na área de efeito, mesmo que não declarem estar usando seu poder.

Propriedade da Folha e do Pólen. o personagem obtém uma característica de um determinado vegetal: veneno, capacidade terapêutica, corpo de madeira (redução de Dano 1), tentáculos de cipós (Força +1), etc. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Folhas Sagradas.

Proteção. o personagem ficará imune de um fenômeno da natureza, como frio, calor, sol castigador, geada, tempestade, etc. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Pinturas/Tatuagens, Talismãs.

Rejuvenescer. elimina os efeitos de velhice ou antiguidade em um objeto ou pessoa, por durante uma Cena. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo, Tintas Sagradas, Trocando de Peles.

Sabedoria dos Antigos. o Pajé conjura os Ancestrais da Tribo para um auxílio mágico de 1 turno. Eles operam utilizando seu poder mágico, conforme decisão do Narrador mas sempre em favor do Pajé e/ou seus aliados. Alternativamente, esta conjuração poderá servir para revelar segredos dependendo da pergunta do Pajé, sobretudo se ele estiver relacionado a sua aldeia ou tribo, e ao Lamento de Tupã. Esta “Sabedoria” também pode ser retirada dos espíritos das árvores, dos pântanos, dos rios, etc. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Instrumentos Musicais.

Sentido espiritual. um dos sentidos do personagem (quase sempre visão ou audição) se abre para o espiritual, podendo perceber coisas não materializadas dentro do alcance do sentido. Em alguns casos, criaturas sobrenaturais usam este poder em homens ou mulheres que tenham *Aña* armazenado em si, a fim de poder comunicar-se com eles. Dura uma Cena, mas pode ser cancelado a qualquer momento que o personagem que tenha este poder deseje. **Formas comuns.** Abstinência, Meditação.

Simular Aparência. o personagem assume qualquer aparência conhecida que deseje. Pode também alterar traços menor de sua aparência (altura, peso, olhos, etc). O personagem não pode se tornar gigantesco ou nanico desta forma. Não insista com jeitinhos. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Pinturas Sagradas, Trocando de Peles.

Simular som. o personagem pode imitar qualquer som conhecido, que tem o alcance de sua voz. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo (imitar o som).

Sono. o personagem gera um sono profundo num alvo, que pode resistir com um Teste Difícil de Moral para não adormecer. O sono normalmente dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Cântico, Folhas Sagradas, Fumos Sagrados, Palavras que Movem ao Mundo.

Traço da Folha. o personagem obtém uma característica de um determinado vegetal: veneno, capacidade terapêutica, corpo de madeira (redução de Dano 1), tentáculos de cipós (Força +1), etc. **Formas Comuns.** Folhas Sagradas, Fumos Sagrados.

Traço de Fera. o personagem adquire uma habilidade animal específica, como o sonar de um morcego, a capacidade de um abraço constritivo de uma sucuri, velocidade ampliada de uma onça, etc. O personagem ganha 1 ponto de Edição por turno para testes relacionados ao animal em questão, sob aprovação do Narrador (o poder dura uma Cena). Adquirido como um dom por Yibiás ou homens, cada característica representa um poder em específico, mas, sob aprovação do Narrador, ao custo de 6 pontos, o personagem pode ter o poder de todos os animais da fauna brasileira. **Formas Comuns.** Gesto (imitando um animal), Palavras que

Movem o Mundo (imitando o som emitido pelo animal), Partes de Animais, Pintura Corporal/Tatuagem, Troca de Peles.

Saberes de Nível 2

Arma espiritual. o personagem cria uma arma espiritual, ou imbui de Añã uma arma material que esteja utilizando. Ela causará Dano normalmente em seres não materializados, e ignora a Redução de Dano de natureza sobrenatural. Dura uma Cena **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Talismã.

Andar em Círculos. lançado contra um alvo, faz com que seus Testes para encontrar alguém ou algo sejam mal sucedidos, ainda que ele ache que funcionaram. Apenas com poderes sobrenaturais é possível eliminar tais efeitos. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Contato Visual, Palavras que Movem o Mundo.

Animar Sombras. anima uma sombra de tamanho igual a 1. A sombra pode passar por qualquer espaço, por menos que seja, e normalmente ataca asfixiando as vítimas. Tem Agilidade Boa, Briga +1 e é automaticamente destruída pela luz (a única forma de atacar-lhes fisicamente). Añã extra pode ser usado para gerar sombras maiores e mais poderosas. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Concentração/Meditação, Gesto, Palavras que Movem o Mundo.

Caminhar pelos Sonhos. o personagem pode entrar nos sonhos de uma pessoa que esteja dormindo, tornando-se totalmente imaterial no processo. O mundo dos sonhos é na verdade uma parte profunda do Ikuruí, e apesar de poder interagir normalmente usando todas as suas capacidades, nunca se sabe o que o inconsciente do alvo poderá apresentar. **Formas comuns de uso.** Concentração, Palavras que Movem ao Mundo.

Característica Feral. o personagem obtém uma característica animal fisicamente perceptível: garras (+1 de Dano por Corte/Perfuração em Briga), presas (Dano por corte/perfuração), asas (permite voar), Cauda de peixe (permite nadar), guelras (permite respirar sob as águas) etc. Dura uma Cena. Caso seja adquirido como um Dom o personagem só pode invocar um tipo de Característica Feral, embora possa comprar o poder várias vezes para ter várias destas características. **Formas Comuns.** Palavras que Movem o Mundo (imitando o som emitido pelo animal), Pintura Corporal/Tatuagem, Trocando de Peles. **Observação.** o personagem pode decidir ter esta característica de forma permanente, tornando-a também uma Desvantagem de 1 ponto por implicar numa Aparência Exótica. Caso o Narrador considere que, além da Aparência, há algum inconveniente equivalente a uma Desvantagem, o personagem ganha estes pontos para deduzir do custo do poder. Por exemplo, uma Iara permanentemente com calda de peixe seria paraplégica fora da água, e isso garantiria 4 pontos, reduzindo o custo do

poder para zero.

Conjurar Animais. o personagem conjura um animal a sua escolha, que chega em 1d6-1 turnos (ou mais, caso a conjuração seja num ambiente estranho a fera: isso fica a critério do Narrador). Eles permaneceram lá durante uma Cena. **Formas Comuns:** Palavras que Movem o Mundo (imitando o som emitido pelo animal), Partes de Animais.

Conjurar Assombração. convoca um fantasma ou Alma Penada ligada aos mitos indígenas. É necessário um Teste de Meditação, Religião ou Ocultismo para controla-la, e ajuda se ela for subornada ou tiver algum tipo de “motivação” em troca. **Formas comuns de uso:** Cântico, Palavras que Movem o Mundo, Ossos, Urnas, Ânforas e Cestos Sagrados.

Controle Climático. o personagem altera o clima conforme sua vontade, numa área igual a 100m². Dura uma Cena. **Formas comuns de uso:** Abstinência, Cântico, Dança, Palavras que Movem o Mundo.

Copiar Característica. o personagem é capaz de copiar a Característica de um alvo, desde que a tenha visualizado. Ele terá a Característica durante 1 Cena. Se a Característica tiver Termos Modificadores (Área, Penetrante, etc.) o personagem também as copia. **Formas comuns de uso:** Concentração/Meditação, Gesto, Pinturas Sagradas.

Cristalizar o Momento : paralisa as ações de um alvo impedindo-o de realizar qualquer Manobra naquele turno. Ele pode resistir com uma Avaliação Difícil de Moral. **Formas comuns de uso:** Cântico, Instrumento Musical, Palavras que Movem ao Mundo.

Cura. o personagem Cura 1 nível de Dano em um alvo ou em si mesmo (situação em que o nome do poder passa a ser *Regeneração*), levando uma rodada para isso. Curar os outros e a si mesmo são dois poderes distintos, que devem ser adquiridos separadamente. A cura também é usada por Yibiás e Pajés por meio de folhas e poções, na forma do Domínio das Folhas (veja o box Domínios Intermediários). Este poder pode curar níveis adicionais de Dano, mas o custo sobe em 1 ponto para cada Nível de Dano Eliminado de uma só vez. **Formas comuns de uso:** Ervas Sagradas, Fumo Sagrado, Trocando de Peles. Especialmente, este poder pode ser utilizado se o personagem tocar o alvo em sua ferida (ou pele, se tratar-se de uma doença)

Desviar ataques. O personagem consegue desviar sobrenaturalmente ataques de longa ou curta distância desferidos contra si. Ao invés de fazer o teste de defesa, o personagem faz um teste de Meditação/Concentração: caos seja bem sucedido, o ataque é desviado sobrenaturalmente. Este poder pode ser usado, também, para proteger um aliado. **Formas Comuns:** Abstinência, Gesto, Talismã, Troca/Escambo.

Dominar a Água. o personagem controla uma área de água igual a 1 quadrado, dando-lhe a forma que desejar, criando barreiras, fazendo-o atacar, etc. **Formas comuns de uso:**

Abstinência, Cântico, Dança, Palavras que Movem o Mundo.

Dominar as Plantas. o personagem pode controlar uma determinada vida vegetal num espaço de um quadrado. Costumam ter Força Boa (+1), e operam segurando, atacando com galhos, espinhos e frutas que caem da árvore (1d6-1), deixam cair folhas que atrapalham a visão (-1) entre outras possibilidades a cargo da criatividade do jogador e permissão do Narrador. Lugares com plantas mais ou menos robustas e volumosas podem aumentar a força ou o dano, a critério do narrador. Afinal, seria um pouco difícil atacar alguém com uma samambaia... Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Gestos, Palavras que Movem o Mundo.

O Domínio de Angra. o personagem controla uma área de fogo igual a 1 quadrado, dando-lhe a forma que desejar, criando barreiras, fazendo-o atacar, etc. Este é um poder raro, dádiva da deusa Angra e, segundo diz-se, praticado por alguns Anhangás... **Formas comuns de uso.** Gesto, Palavras que Movem o Mundo.

Êxtase/Transe. faz com que um alvo, que pode ser o próprio personagem, tenha uma experiência de Êxtase (veja Transe e êxtase neste capítulo), a qual só poderá resistir com um teste de Moral por turno. **Formas comuns de uso.** Folhas Sagradas, Fumos, Palavras que Movem o Mundo.

Forma Animal Menor. o personagem pode assumir a forma de um animal até o tamanho de uma corça, sem que seja predador. Dura uma Cena. Caso seja adquirido como um Dom, diminuindo-se 1 ponto do custo, o personagem só pode assumir uma espécie de animal. **Formas Comuns.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo (imitando o som emitido pelo animal), Pintura Corporal/Tatuagem, Partes de Animais, Trocando de Peles.

Ilusão. o personagem efetua uma ilusão que afeta quantos sentidos do alvo ele desejar. O alvo pode tentar “desacreditar” da ilusão com um Teste de Prontidão. **Formas comuns de uso.** Gesto, Instrumento Musical, Folhas Sagradas, Palavras que Movem o Mundo, Tintas Sagradas.

Incorporar Animal. o personagem pode inserir seu espírito no de um animal, dominando seu corpo. Ele pode agir normalmente como a besta, mas ao fazê-lo seu corpo humano estará indefeso. Caso seja adquirido como um Dom, diminuindo-se 1 ponto do custo, o personagem só pode incorporar em uma espécie de animal. **Formas Comuns.** Concentração/Meditação, Fumo Sagrado, Trocar de Peles.

Imprevisto. O personagem aplica a um alvo um Imprevisto numa determinada ação, especificada antes de se usar a Magia. **Formas comuns de uso.** Concentração, Contato Visual, Palavras que Movem o Mundo, Toque.

Inutilizar o Aña. Inutiliza por uma cena 1d6+3 pontos de Anã de um alvo ou artefato. **Formas comuns de uso.** Gesto, Palavras que Movem o Mundo, Folhas Sagradas.

Ira. faz com que um alvo ire-se imediatamente, tomado por ódio durante uma Cena. Ele resiste com um teste de Moral. Esta influência pode ser generalizada ou canalizada contra um alvo em específico, e isso poder afetar a dificuldade do teste do alvo para negar tais efeitos: se for algo com o qual ele já nutre mágoa ou raiva, o teste será mais difícil, enquanto se for algo para o qual ele é estranho a tais sentimentos, o teste se torna mais fácil. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem ao Mundo.

Paixão. faz com que um alvo apaixone-se por outro, restrito à sua preferência sexual. Os efeitos duram uma cena, e ele resiste com um teste de Moral (que pode ser mais fácil ou difícil dependendo da pessoa por quem se apaixonaria, se já é apaixonado, etc). Dura 1d6 semanas. **Formas comuns de uso.** Cântico, Folhas Sagradas (quando usados por Yabá Bello e Yibiás ligados às plantas), Palavras que Movem ao Mundo.

Névoa. o personagem enche uma área de névoa igual a 10 quadrados. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico, Dança, Palavras que Movem o Mundo.

Passo espiritual. o personagem ignora qualquer obstáculo físico na trajetória de seu descolamento. O limite deste poder é a Velocidade do personagem: ele não pode usar passo astral num veículo ou sendo carregado. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Meditação, Talismã.

Perturbação. causa uma Desvantagem Mental num alvo, que pode resistir com um Teste Moral Difícil. **Formas comuns de uso.** Contato Visual, Palavras que Movem o Mundo.

Pinturas de Sol. partes do corpo do personagem brilham com luz solar intensa, capazes de gerar iluminação. Todo aquele que tentar resistir a ataques ou magias de personagem nesta forma terá redutor de -1. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Pintura Corporal/Tatuagem, Talismãs.

Praga. causa uma Doença em um alvo. **Formas comuns de uso.** Contato Visual, Palavras que Movem o Mundo.

Rastrear a Presa. o personagem sabe exatamente onde esta alguém que persegue, e qual caminho tomou. É necessário, contudo, já ter visto o indivíduo antes. **Formas comuns de uso.** Concentração.

Termo. O personagem concede a um alvo um Termo de 1 ponto para uma ação específica. **Formas comuns de uso.** Concentração, Contato Visual, Palavras que Movem o Mundo, Toque.

“Venha até mim”. o personagem atrai alguém até ele. As Igupyaras costumam fazê-lo cantando ou dançando. Esta pessoa poderá resistir com uma Avaliação de Moral, mas caso não consiga, fará todo o possível para ir em direção ao personagem, e isto permanecerá até que o encanto seja quebrado de alguma forma ou que se obtenha um sucesso em uma Avaliação de Moral

(uma é permitida por cena). É necessário a) ter contato visual com o alvo que se deseja atrair, b) saber seu nome ou c) ter algum objeto pessoal dele. **Formas Comuns:** Cântico, Dança e Instrumentos Musicais.

Ventania. o personagem cria uma ventania violenta, equivalente a de um personagem com Força Boa (+1). Gastar mais Añã, receber Fadiga ou utilizar Termos de 1 ponto podem aumentar o poder deste vento, que sopra na direção e como o personagem deseje. Dura enquanto o personagem manter o poder. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico, Dança, Palavras que Movem o Mundo.

Saberes de Nível 3

Aura do Sol. o personagem emite uma aura solar. Olhar para ele diretamente requer um Teste de Prontidão Difícil para não ficar cego por 1d turnos. Esta aura ilumina tudo numa área de 20m² e Todo aquele que tentar resistir a ataques ou magias de personagem nesta forma terá redutor de -1. **Formas Comuns.** Abstinência, Palavras que Movem ao Mundo, Pinturas Sagradas.

Alterar a Ordem dos Atos . Muda os turnos de ação de um alvo, que pode ser o próprio personagem. Isto é feito após todos os personagens envolvidos agirem, mas deve ser declarado no turno do personagem que tem este poder (e, se for esperar outro turno, esta rodada de ação estará perdida!). A ação é narrada novamente, mas na ordem alterada, e isso gerará confusão: ataques que eram certos não atingirão a ninguém, pessoas se movimentarão tarde demais, etc. **Formas comuns de uso:** Cântico, Instrumento Musical, Palavras que Movem ao Mundo.

O Caos primordial . o alvo age de forma caótica e desordenada a não ser que passe num Teste Difícil de Moral. Role 1d6 para definir que ação será esta: 1 – Movimentação, Ataque (no personagem imediatamente mais próximo: se não houver ninguém, ele ataca aleatoriamente no vazio!), Defesa (se não houver ninguém, ele defende-se aleatoriamente como um doido!), Defensiva, Preparar, Ação específica (o Narrador define algo estranho, porém relativamente inofensivo). **Formas comuns de uso.** Cântico, Instrumento Musical, Palavras que Movem ao Mundo.

Choque de Retorno . O personagem consegue fazer voltar contra um oponente o efeito maligno, normalmente um ataque, desferido contra si. Ao invés de fazer o teste de defesa (Esquiva, Moral Resistência, Bloqueio, etc) o personagem faz um teste de

Meditação/Concentração: caso seja bem sucedido, o efeito retorna imediatamente contra quem o enviou. **Formas Comuns.** Abstinência, Concentração/Meditação, Gesto, Talismã, Troca.

Corpo do Barro Primordial : Tal qual Wanadi ao criar os homens do barro, este poder concede ao personagem amplo controle sobre seu próprio corpo, moldando-o como no barro. Ele pode esticar braços, abrir buracos no corpo, torná-lo mais macio, maior ou mais resistente, etc. O personagem deve fazer um Teste de Meditação/Concentração: caso seja bem sucedido, poderá esticar seu corpo num número de quadrados igual a seu Nível nesta Habilidade. O mesmo teste permite-lhe abrir buracos e espaços em seu corpo para impedir um dano por corte ou perfuração, bem como amolecê-lo a ponto de eliminar um Dano por Impacto: em todos estes casos, use sua Meditação/Concentração como Habilidade de Defesa. **Formas Comuns.** Dando Forma ao Barro Primordial, Trocando de Peles.

Previsão. o personagem é capaz de prever o que um alvo fará no próximo turno (se estiver em combate) ou na próxima Cena. Ele faz um Teste de Habilidade (Meditação, Religião, Ocultismo etc, conforme o caso). **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico, Concentração/Meditação, Fumo Sagrado.

Viagem espiritual. o personagem abandona seu corpo (que ficará indefeso) liberando seu espírito e viajando como se fosse um “fantasma”. Nesta forma, substitua a Resistência pela Moral, a Agilidade pela Prontidão e a Inteligência pela Força. Uma viagem astral causa 1 ponto de Fadiga no personagem. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico, Folhas Sagradas, Fumos Sagrados, Meditação.

Saberes de Nível 4

A Imunidade do Herói Mítico. O personagem é imune a um tipo específico de Dano. Você pode escolher por tipo de Dano (perfuração, corte, etc) ou contra um determinado tipo de ataque/arma (flechas, machados, “armas de brancos”, etc). Se ele for atingindo, sua pele mudará, as feridas fecharão, projéteis e lâminas se quebrarão ou simplesmente nada acontece com ele (capriche na estética!). **Formas Comuns.** Pintura Sagrada, Talismã, Trocando de Peles.

Aura Estelar. o personagem expressa uma aura de brilho estelar poderoso. Olhar para ele diretamente requer um Teste de Prontidão para não ficar cego por 1d turnos. Esta aura ilumina tudo numa área de 10m² e garante-lhe uma Redução de Dano igual a 1. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Palavras que Movem ao Mundo, Pinturas Corporais.

Avançar o Momento. o personagem declara no seu turno que deseja avançar a rodada que está a acontecer. O Narrador narra a Cena normalmente, mas tudo o que acontecer o personagem já saberá, como se tivesse chegado lá muito antes. **Formas comuns de uso.** Cântico, Instrumento Musical, Palavras que Movem ao Mundo.

Caminho espiritual : o personagem pode “teleportar-se” de um ponto a outro da criação, desde que já tenha estado no lugar para onde deseja ir. Caso apenas tenha ouvido falar dele, deverá fazer um Teste de Habilidade (Religião, Ocultismo ou Meditação, conforme o caso) para não perder-se de alguma forma (1km em alguma direção, a critério do Narrador). Votús fazem este Caminho utilizando-se de ventos, rios, tempestades, etc, por meio do Domínio do Poder (veja o Box Domínios Intermediários), sendo Tupã e Xandoré conhecidos por viajarem por meio dos relâmpagos. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Dança, Meditação, Talismã.

Desenhar sob o M’bá : este poder tem o nome de “desenhar” porque inspira-se nas representações de pictogramas indígenas para contar histórias e representar mitos. O personagem é capaz de interferir no Propósito e no Destino de alguém ou algo da Criação. Necessariamente ele terá que ter Visto o M’bá que deseja alterar. Ele poderá então mudar até três palavras da descrição do Papel do personagem, planta, animal ou objetivo dentro do Eixo Temático da Aventura. O personagem não poderá, contudo, mudar seu próprio M’bá, e não pode desenhar sobre o M’bá de um mesmo alvo duas vezes na mesma Trama. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo, Pinturas Sagradas.

Forma de Ibiriuana (4–6 pontos). o personagem pode assumir a forma de um dos lendários monstros Ibiriuanas. O custo será de 4 pontos para Ibiriuanas até o Tamanho humano, 5 pontos para Ibiriuanas de Tamanho entre 2 e 5, e 6 pontos para Ibiriuanas de Tamanho de 6 em diante. Dura uma Cena. Cada transformação é um poder separado, e deve ser aprendido como tal tanto por Pajés quanto por Yibiás, Anetês, etc. **Formas Comuns.** Palavras que Movem o Mundo (imitando o som emitido pelo animal), Pintura Corporal/Tatuagem, Partes de Animais, Trocando de Peles.

Forma de Sombra. o personagem torna-se uma sombra, sendo imune a danos físicos e podendo passar por qualquer espaço, por mínimo que seja. Luz causar-lhe-á dano direto (1 para uma vela, 2 para uma lâmpada, crepúsculo ou raio lunar, 3 para luzes fortes como holofotes e lanternas potentes e 4 para luz direta do sol a pino). **Formas comuns de uso.** Abstinência, Automático, Concentração. **Observação.** se um yibiá ou homem tiver este poder como um dom e o jogador decidir que é Permanente,, deixa de ter um custo e torna-se uma Desvantagem de 3 pontos por implicar numa Aparência Exótica e por impedir que o personagem tenha qualquer interação física com objetos ou pessoas. Isto também o impede de efetuar trabalhos manuais, etc. É possível superar esta limitação temporariamente, de forma sobrenatural, com o gasto de 2 pontos de *Aña*.

Imunidade do Votú. o personagem se torna totalmente imune a quaisquer efeitos de um dos seguintes fenômenos naturais: frio, calor, eletricidade, água ou fogo. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Pinturas Sagradas.

O Poder sobre o Êxtase. semelhante ao mesmo poder de nível 2, com a diferença que o personagem terá o domínio sobre a experiência, podendo condicionar as visões, símbolos, prazeres ou angústia da experiência religiosa em questão. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Instrumento Musical.

Pacto da Morte. trás alguém do mundo dos mortos de volta a vida, como um morto-vivo, caso este deseje retornar. Normalmente, o usuário desta magia impõe uma série de cláusulas para este pacto, e especialmente Anhangás poderosos são particularmente maquiavélicos em seu uso, tanto para o morto que retorna quanto suas possíveis vítimas. Já os Pajés evitam ao máximo utilizar este poder. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo, Tintas Sagradas, Urnas, Ânforas e Cestos Sagrados.

Pintura de Guerra. o personagem recebe um sucesso automático em todos os testes relativos a Combate que fizer durante uma Cena específica (escolhida pelo personagem). Um resultado igual a 4 no rolamento se torna um Termo. **Formas comuns de uso.** Pinturas Corporais, Rupestres e Tintas Sagradas.

Por-se Fora dos Tempos , o personagem literalmente sai do tempo, deixando-o congelado diante de si. As demais pessoas, criaturas etc continuam agindo normalmente mas, para ele, tudo estará parado diante de si. Isto o permite ao personagem agir em qualquer turno que deseje. **Formas comuns de uso.** Cântico, Instrumento Musical, Palavras que Movem ao Mundo.

“Por Mim”. o personagem faz um pedido ou jura de amor, que o alvo tentará desesperadamente cumprir, a não ser que passe num Teste de Moral Difícil. Personagens do Narrador que sejam coadjuvantes normalmente não testam a Moral, sendo submetidos ao poder mais facilmente (mas haverá exceções). **Formas Comuns.** Concentração/Meditação, Palavras que Movem o Mundo.

Profecia. o personagem é capaz de prever o futuro. Ele verá o mais provável acontecimento num futuro a curto, médio ou longo prazo. Este futuro pode ser mudado, porém com muito, muito esforço, e vem sempre codificado em forma de intrincados símbolos, que requerem testes Difíceis de Religião para serem discernidos. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Cântico, Dança, Concentração/Meditação, Fumo Sagrado.

Raio de Sol. o personagem dispara, ou faz cair do céu, um feixe de raio solar, que causa 1d6+2 pontos de dano. **Formas comuns de uso.** Gesto, Palavras que Movem o Mundo, Pintura Corporal/Tatuagem.

Retroceder o Momento. o personagem declara no seu turno que deseja retroceder uma rodada anterior. Os demais personagens obrigatoriamente agem da mesma forma, ou seja, o Narrador simplesmente narra a cena novamente. É possível escapar disso caso um personagem a) tenha o Saber Detectar Desarmonia b) sejam alertados sobre o uso deste poder ou c) passem num teste de Prontidão Muito Difícil. O personagem que usa este poder, contudo, pode refazer suas ações normalmente. **Formas comuns de uso.** Cântico, Instrumento Musical, Palavras que Movem ao Mundo.

Roubar Característica. semelhante a copiar a Característica, com a diferença que o personagem na verdade a rouba do alvo. Dura uma Cena, mas o personagem pode devolver a Característica se desejar (ou for convencido...). **Formas comuns de uso.** Gesto, Urnas Sagradas.

Território : o personagem estabelece um Território de aproximadamente 1 km² como seu. Ele deverá zelar pelos animais e plantas, pelas fêmeas prenhas, possíveis incêndios e a ação humana. Dentro deste território, o poder Alarme estará automaticamente acionado (a despeito do personagem tê-lo adquirido anteriormente ou não) e qualquer alvo dentro dele estará sujeito a seus poderes, independente de fatores como alcance e duração. Este poder já inclui o Termo Permanente. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Palavras que Movem o Mundo, Pinturas Sagradas.

Saberes de Nível 5

Cancelar o sentido. o personagem cancela um dos cinco sentidos do alvo. Ele pode resistir com um Teste Difícil de Moral. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Dança, Folhas Sagradas, Gesto, Palavras que Movem o Mundo, Troca/Escambo.

Eçaraia. o personagem consegue destruir memórias e sentimentos específicos. Ele deverá conhecer quais memórias ou emoções de um alvo deseja destruir, e o alvo resiste com um Teste de Moral. Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Gesto, Palavras que Movem o Mundo.

Enxame das Folhas. semelhante à forma de planta, mas o personagem também pode aumentar seu Tamanho em 1 para cada ponto de Añã empregado nesta magia (que efetivamente deve ser gasto, além dos pontos normais que são necessários). Dura uma Cena. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Folhas Sagradas, Palavras que Movem o Mundo.

Forma Espectral : o personagem torna-se totalmente imaterial, sem substância. Nesta forma, é completamente imune a qualquer dano de natureza material, porém não pode interagir materialmente com objetos: apenas movimentos e ataques de natureza sobrenatural podem fazê-lo afetar ou mundo físico ou ser afetado por ele. este poder gera 1 ponto de Fadiga

Formas comuns de uso. Abstinência, Meditação. **Observação.** caso o personagem decida que o efeito do poder é permanente, deixa de ter um custo e torna-se uma Desvantagem de 3 pontos.

Forma do Votú. o personagem assume a forma de um fenômeno da natureza: tempestade, vento, fogo, água, relâmpago, geada, etc. Nesta forma, ele estará totalmente imune a qualquer dano natural, e o simples contato direto com ele causará 1d6 de dano a quem o fizer, a critério do Narrador. Dura uma Cena. Este poder gera 1 ponto de Fadiga. **Formas comuns de uso.** Abstinência, Pinturas Sagradas. **Observação.** caso o personagem decida que o efeito do poder é permanente, deixa de ter um custo e torna-se uma Desvantagem de 3 pontos por implicar numa Aparência Exótica e por impedir que o personagem tenha qualquer interação física com objetos ou pessoas. Isto também o impede de efetuar trabalhos manuais, etc. É possível superar esta limitação temporariamente, de forma sobrenatural, com o gasto de 2 pontos de Añã.

Forma Estelar. o personagem mantém o corpo humanoide, mas totalmente feito de luz estelar. Olhar para ele diretamente requer um Teste de Prontidão Difícil para não ficar cego por 1d turnos. Esta aura ilumina tudo numa área de 30m² e garante-lhe uma Redução de Dano igual a 2. Dura uma Cena e gera 1 ponto de Fadiga. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Palavras que Movem ao Mundo, Pinturas Corporais.

Harmonização : força um personagem a agir de forma harmônica, ou seja, da maneira como deveria ser. Assim, um juiz honesto procederá com lisura, um motorista apressado dirigirá de forma cuidadosa porém com velocidade boa para chegar o mais rápido possível a seu destino. Máquinas quebradas funcionarão normalmente neste turno, e assim por diante. Requer foco total do personagem no alvo durante a duração deste poder, e os envolvidos que estiverem cientes do efeito sobrenatural podem resistir com um Teste Difícil de Moral. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Palavras que Movem ao Mundo.

Refletir o Sol. o personagem mantém o corpo humanoide, mas totalmente feito de luz solar. Olhar para ele diretamente requer um Teste de Prontidão Difícil para não ficar cego por 1 Cena. Esta aura ilumina tudo numa área de 50m², e simplesmente ficar num quadrado adjacente ao personagem causa 1d6+1 pontos de dano (7 pontos de dano se estiver no mesmo quadrado). Dura uma Cena e gera 1 ponto de Fadiga. **Formas comuns de uso.** Cântico, Dança, Palavras que Movem o Mundo, Pintura Corporal/Tatuagem.

Raiz do Território : este poder só pode ser utilizado se o personagem tiver estabelecido um Território. Caso ele seja morto dentro de seu território, retornará em 1d6+1 dias, completamente restaurado. Este poder já inclui o Termo Permanente. **Formas comuns de uso.** se o personagem estabeleceu um território, basta adquirir o poder. Pajés invocam este poder por meio lugares adornados com Talismãs e/ou Pinturas Sagradas.

Redesenhar o M'ba : idem a Desenhar sob o M'ba, mas permite ao personagem reescrever o Papel de um alvo no Eixo Temático da Trama. Dura uma Cena. Pouquíssimos Pajés sequer sabem que este imenso poder existe, e ele parece ser dominado apenas pelos mais poderosos Mbai. **Formas comuns de uso.** Palavras que Movem o Mundo, Pinturas Sagradas, Toque.

Reencarnação. o personagem ou um alvo por ele escolhido retorna num outro corpo, caso tenha morrido. A alma do corpo escolhido ainda pode tentar lutar pelo controle (Teste Difícil de Moral), e o invasor está totalmente sujeito a um Banimento. **Formas comuns de uso.** Cântico, Palavras que Movem o Mundo, Ossos, Urnas, Ânforas e Cestos Sagrados.

Sublime. contemplar a beleza do usuário deste poder (que pode ser, inclusive, ilusória ou espiritual) impõe a quem o faz uma servidão, devido a admiração extrema. A única chance de escapar é passar em um teste de Moral Difícil e fugir imediatamente, pois cada rodada na presença do personagem com este poder impõe novo teste. Dizem que somente a Primeira Yara, Tupã e Jaci dominam este poder. **Formas Comuns.** Cântico e Dança. Yibiás e humanos com este poder causam este efeito sempre que desejarem, bastando serem visto de forma clara e direta.

Transmitir Sabedoria. o personagem deixa uma mensagem, ensinamento ou segredo registrado de alguma forma, normalmente através de símbolos e pinturas em paredes, vasos, etc. É necessário a magia Sabedoria dos Antigos para poder compreender este mistério, ou um Teste Difícil de Antropologia ou Religião. **Formas comuns de uso.** Pinturas Corporais, Rupestres e Tintas Sagradas.

APÊNDICE: COLÔNIA E TERCEIRA REPÚBLICA, DOIS EXEMPLOS DE CENÁRIO POSSÍVEIS

Lamento de Tupã pode sediar ficções históricas e releituras míticas em qualquer período, antes ou depois da chegada dos portugueses. Alguns exemplos de épocas históricas nas quais você pode conduzir suas Tramas:

- **“Desafio dos Bandeirantes”** (em homenagem a um dos mais interessantes RPG brasileiros já escritos): os personagens são *Caraíbas* recém chegados a *Pindorá*. Obviamente, personagens indígenas podem mesclar-se a eles, e é possível, inclusive, o **Segundo Lamento de Tupã** – que se inicia neste época – ser mostrado apenas através de um dos lados – dos índios ou dos invasores. Contudo, o choque será imenso: Tupã terá desaparecido e, no começo, ninguém (entende direito o que está acontecendo, seja *Primevo*, seja *Yibiá*, seja homem. *Guerreiros indígenas* e *Pajés* misturam-se a *bandeirantes*, *jesuítas*, *pesquisadores europeus* e outros *exploradores*. Os *Yibiás* serão muito mais exigentes, xenófobos e tradicionalistas que em épocas posteriores. É possível tanto uma abordagem mais “investigação do oculto” quanto outra mais fantástica, até mesmo do tipo *Inuyasha*, com aventureiros humanos em meio a seres fantásticos e poderosos, porém permeados de mistério inquietante num contexto histórico específico.
- **Brasil Imperial**, momento de consolidação do Estado brasileiro e de expansão de cidades e da ciência europeizada. Foi também o momento com maior número de guerras em nossa história. Os *Yibiás* já aprenderam, a duras penas e a enorme contragosto, a adaptar-se ao Novo Mundo construído sobre o Antigo Mundo. Acadêmicos do mundo todo vinham pesquisar nossa cultura, flora e fauna, e isso pode abrir muitas oportunidades de aventuras. *Guerreiros indígenas*, *policiais*, *bandoleiros* e *soldados brasileiros* são boas pedidas. Aqui temos um momento dramático para os *Yibiás*, que tem de se adaptar às cidades e a nova cultura por ficarem sem espaço devido ao avanço da “civilização”. E é possível casar o **Lamento de Tupã** com abordagens mais fantásticas como **“Brasil Steampunk”**!
- República: os *Yibiás* que restaram já se mesclaram totalmente à realidade das grandes cidades, tonando-se sônicos e pouco esperançosos. Personagens comuns são *exploradores*, *pilotos*, *militares* e *ex-militares*, *mercenários*, *detetives* e *repórteres* “caçadores do oculto” bem como pesquisadores como *antropólogos* e *arqueólogos*.

Aqui apresentaremos dois Modelos de Cenário: o **Brasil Colonial** e a **3ª República**.

No **Brasil Colonial**, os personagens lidarão com dois choques traumatizantes: a chegada dos caraíba e o desaparecimento de Tupã. As Nações ainda mantêm os antigos cultos e práticas, e a terra ainda é explorada. Contudo, as novas guerras, epidemias e avanço da civilização *caraiiba* dificulta posições neutras ou lenientes.

Na 3ª República (1946–1964), o Brasil acabara de sair da II Guerra e da Ditadura do estado Novo. As cidades jamais cresceram tanto quanto neste período. Os Yibiás verão o crescimento imensurável das selvas de pedra caraíba, bem como as convulsões sociais e sua dificuldade de dialogar entre si. A violência rural e urbana também se acentuam. É um período interessante por fazer ponte com outro de nossos Cenários, **Boêmios&Decaídas**.

Arquétipos para a criação de Papéis coloniais

Começemos por uma lista do tipo de personagens que povoam a colônia. Observe que os arquétipos humanos se aplicam também a Yibiás, seja por simbolismo, seja por disfarce direto que eles assumem ao caminhar entre os caraíba.

Advogado (promotor/Juiz)

Descrição. são especialistas na lei. Podem ser advogados particulares, “porta de cadeia”, “defensores dos fracos”, promotores juizes, etc. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Nível Social, Contatos. *Habilidades:* Trato Social, Diplomacia, Lábria, Direito, Poderes Legais.

Amazona (Cendira)*

Descrição. são mulheres que passaram pelos ritos de iniciação das Cendiras, tornando-se uma das lendárias amazonas. Elas podem viver entre os *caraiiba*, enfrentando a misoginia como sua função no M’bá, ou defenderem algumas das aldeias escondidas de suas irmãs. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Prontidão, Agilidade, Moral, Iniciada. *Habilidades:* Aycemira, Esquiva, Corrida, Natação, Salto, escolha uma ou duas habilidades de combate.

Artesão

Descrição. um ferreiro, carpinteiro, cozinheiro, joalheiro, tecelão, ourives ou outro tipo de profissional. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Agilidade, Locação (oficina). *Habilidades:* Todas as Artesanais.

Artista

Descrição: são cantores, poetas e músicos. Costumam pertencer as elites, ou serem saltimbancos e vadios que andam pela colônia em busca de alguns trocados. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência, Carisma, Fama. *Habilidades:* todas as Artísticas, Acrobacia.

Bacharel

Descrição: são aqueles com acesso ao ensino superior quase sempre nas áreas de Medicina, Direito ou Engenharia. Normalmente filhos das elites, embora raramente alguns membros das classes médias ou mesmo ex-escravos pudessem alcançar os estudos. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto. *Habilidades:* Medicina, Engenharia, Direito, Trato Social, Política, Oratória.

Bandeirante

Descrição: são os lendários conquistadores da história que Brasil, que se embrenhavam na mata em busca de escravos, metais preciosos e matérias primas. As *Damas do Sertão* eram as raras mulheres que se tornavam Bandeirantes. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Força, Resistência. *Habilidades:* Esgrima, Pistola/Revolver (garrucha), Espingarda (mosquete), Facão, Habilidade com Línguas (indígena) Intimidação, Sobrevivência.

Bandido

Descrição: um capanga, assaltante, brutamontes ou leão de chácara que ganha a vida com o crime, normalmente usando de ameaça de violência e não raro da própria violência. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Resistência, Agilidade. *Habilidades:* Faca, Revolver, Briga, Intimidação, Manha, Furtividade, Punga, Segurança.

Bandoleiro/Jagunço

Descrição: são capangas, assaltantes e outros tipos de sujeitos mal encarados, que ganham a vida com a violência, normalmente trabalhando para fazendeiros ou, debaixo dos panos, para autoridades coloniais. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Força, Agilidade, Resistência. *Habilidades:* Pistola/Revolver (garrucha), Espingarda (mosquete), Facão, Rede, Intimidação, Manha, Furtividade, Sombra.

Barão/Baronesa

Descrição: a nobreza do período Imperial, normalmente ligada a latifúndios e ao Estado. Apesar do termo Barão, outros títulos de nobreza eram possíveis: Marquês, Visconde, etc

Caraterísticas. *Antecedentes:* Reputação, Nível Social, Recursos, Influência. *Habilidades:* Política, Trato Social. devido ao tempo livre da nobreza, escolha outras três Habilidades ligadas a suas ocupações ou passatempos.

Burocrata da Coroa

Descrição. são membros da elite colonial, ou da baixa nobreza da metrópole, que ocupa postos chave na administração colonial, como juizes, cobradores de impostos, administradores, etc.

Caraterísticas. *Antecedentes:* Intelecto, Influência, Nível Social, Reputação, Recursos. *Habilidades:* Administração, Política, Direito, Diplomacia, Trato Social.

Caçador

Descrição. um membro de uma tribo indígena (ou Yibiá) que conhece as matas, os animais e seus métodos de ataque e defesa. Pode caçar como forma de proteger contra uma ameaça, para alimentar ou por razões menos nobres. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Prontidão, Agilidade, Resistência. *Habilidades:* Esquiva, Arco, Lança, Rede, Camuflagem, Instinto, Navegação, Sobrevivência, Rastreamento.

Cavaleiro Fidalgo

Descrição. um nobre menor, iniciado numa Ordem de Cavalaria, que recebe terras ou incumbências na Colônia. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Força, Resistência, Nível Social, Influência, Iniciado (Ordem de Cavalaria). *Habilidades:* Cavalgar, Espada, Lança, Política, Trato Social.

Comerciante

Descrição. como o nome já diz, um homem ou mulher que vive de comercializar um ou vários tipos de mercadoria. Podem ter sua própria venda, atuar em feiras, serem ambulantes, etc.

Caraterísticas. *Antecedentes:* Intelecto, Carisma, Contatos, Nível Social, Recursos. *Habilidades:* Administração, Comércio, Lábria, Diplomacia, Matemática.

Contrabandista

Descrição. na colônia, é um comerciante e atravessador, que ganha a vida burlando os fiscais, cobradores de impostos e alfandegas da coroa. **Características.** Intelecto, Prontidão, Contatos, Locação, Recursos. *Habilidades:* Carreiro, Habilidade com Línguas, Dissimulação, Empatia, Lábria, Comércio, Falsificação e Manha.

Encantador de Feras

Descrição: um conhecedor dos animais, que os compreende. Ele pode convencê-los a não ataca-lo, adestra-lo, etc. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Intelecto. *Habilidades:* Adestramento de Animais, Empatia com Animais, Intuição, Naturalismo, Sobrevivência, Rastreamento.

Quadrilheiro

Descrição: um patrulheiro e guarda que opera nas vilas e cidades, em nome da lei. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Prontidão, Resistência, Autoridade. *Habilidades:* Armas de Fogo, Briga, Cassetete, Direito, Intimidação, Interrogatório, Manha.

Guerreiro

Descrição: o membro da aldeia que se destaca por seu valor, indo à batalha quando for necessário e lançando-se contra os inimigos. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Força, Agilidade, Resistência. *Habilidades:* Arremesso, Esquiva, Machado/Machadinha/Tacape, Arco, Briga, Lança, Camuflagem.

Inquisitor

Descrição: um sacerdote incumbido pela Igreja de perseguir hereges e punir práticas condenadas por Roma. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Prontidão, Autoridade, Iniciado. *Habilidades:* Interrogatório, Intimidação, Investigação, Teologia/Religião, Tortura.

Jesuíta

Descrição: apesar do nome, pode ser um padre ou um iniciado de outras ordens religiosas. Vem a colônia em nome da fé. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Iniciado, Intelecto, Moral, Nível Social. *Habilidades:* Diplomacia, Política, Oratória, Trato Social, Religião, Ocultismo.

Lavrador/Trabalhador

Descrição: um trabalhador braçal sem profissão específica. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Resistência. *Habilidades:* Alvenaria, Agricultura, Pecuária.

Médico

Descrição: um dos poucos médicos e cirurgiões da colônia. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto. *Habilidades:* Anatomia, Cirurgia, Intuição, Medicina, Primeiros Socorros.

Meretriz

Descrição: uma prostituta, que ganha a vida vendendo o próprio corpo. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência. *Habilidades:* Astúcia, Boêmia, Empatia, Faca, Lábia, Manha, Sedução.

Militar

Descrição: um dos homens das tropas reais ou coloniais, ou da marinha.

Caraterísticas: *Antecedentes:* Força, Resistência, Prontidão. *Habilidades:* Armas de Fogo, Briga, Faca, Florete, Sabre, Tática. Natação e Marinhagem para personagens da Marinha.

- **Oficial:** Liderança, Hierarquia, Estratégia.
- **Artilheiro:** Artilharia.
- **Atirador de Elite:** Rapidez de Recarga, Modificadores para tiro com Rifle: Longo e Preciso.
- **Fuzileiro Naval:** Natação.
- **Marinheiro:** Natação, Marinhagem.
- **Paraquedista:** Paraquedismo.

Patife (Degradado, vadio, associal,e tc)

Descrição: trata-se de um mequetrefe, ladino que vive de expedientes ou de astúcia. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência, Prontidão, Agilidade, Contatos, Carisma. *Habilidades:* Faca, Facão, Pistola/Revolver (garrucha), Lábia, Manha, Segurança, Sedução, Intimidação, Furtividade, Sombra.

Padre

Descrição: um clérigo encarregado do cotidiano religioso e da vida espiritual dos cristãos locais. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Iniciado. *Habilidades:* Diplomacia, Pesquisa, Teologia/Religião, Trovador/Oratória.

Pajé

Descrição. o Pajé é o Místico que conhece os Domínios referentes ao M'ba e aos Yibiás. São os conselheiros e protetores espirituais de suas aldeias, embora alguns se tornem xamãs urbanos e vaguem pelas cidades, seja perseguindo seu destino no Lamento de Tupã, seja sua própria sobrevivência neste mundo hostil aos primeiros habitantes da terra. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Moral, Iniciado, Augúrio. *Habilidades:* Intuição, Religião, Ocultismo, Meditação.

Quilombola

Descrição. um guerreiro negro, que foge a fim de estabelecer uma comunidade e proteger-se da opressão colonial. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Força, Resistência, Prontidão, Moral. *Habilidades:* Briga, Faca, Facão, Machadinha, Machado, Naturalismo, Instinto, Sobrevivência.

Rastreador

Descrição. um especialista das matas, capaz de seguir trilhas, guiar expedições ou encontrar pessoas, animais, etc. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Prontidão, Intelecto, Resistência. *Habilidades:* Camuflagem, Navegação, Naturalismo, Rastreamento, Sobrevivência.

Sabedor das Ervas

Descrição. o conhecedor das ervas, remédios e venenos. Seus conhecimentos também envolvem criar produtos que potencializam algumas capacidades. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Augúrio. *Habilidades:* Herbalismo, Intuição, Naturalismo, Misturador, Primeiros Socorros.

Classes Sociais no Brasil Colonial

- **Escravos (- 3 pontos).** homens e mulheres trazidos à força da África, ou homens e mulheres de tribos indígenas capturados por expedições dos *caraiiba*. Caso se trate de um personagem de um jogador, provavelmente estaremos falando de um escravo fugido.
- **Desqualificados, degredados, mascates e aventureiros (-1 ponto).** pessoas de passado questionável ou simplesmente sem estirpe e sem qualificação, que complementam a economia colonial com seu trabalho.
- **Artesãos, Lavradores e Especialistas (zero pontos).** trata-se de um homem com a posse de uma pequena propriedade, capaz de prover sustento, ou de trabalhadores

qualificados, cuja mão-de-obra é importante na estrutura colonial em desenvolvimento: ferreiros, sapateiros, operadores de máquinas e de engenhos, etc.

- **Comerciantes e Profissionais Liberais (1 ponto)**: os donos dos estabelecimentos comerciais de pequeno e médio porte, ou os poucos professores, médicos, advogados, quase sempre educados na metrópole.
- **Burocratas da Colônia (2 pontos)**: funcionários com privilégios e autoridades referentes a administração colonial, como cobradores de impostos, juizes, etc.
- **Senhores Rurais e Alta Burocracia Colonial (3 pontos)**: latifundiários, senhores de Engenho e outros componentes da oligarquia rural. Alternativamente, burocratas da Coroa, ou seja, que se reportam diretamente ao rei de Portugal.
- **Governo Geral**: o Governador Geral da Colônia ou pessoas diretamente a ele ligadas.

Funcionamento dos Antecedentes

Autoridade. O Antecedente funciona da mesma forma, só necessitando de alguns ajustes em sua nomenclatura:

- **Quadrilheiro (1 ponto)**: pode prender, usar de força mediante resistência e encaminhar à justiça;
- **Alcaide (2 pontos)**: pode acusar alguém formalmente e exigir aberturas de inquéritos por parte de investigadores;
- **Juiz (3 pontos)**
- **Inquisidor (3 pontos)**: em nome da Igreja e da Inquisição o personagem pode prender, interrogar e até torturar qualquer indivíduo, desde que aberto inquérito contra ele. Ele também tem acesso a quaisquer arquivos sobre quaisquer indivíduos que deseje.

Casta. vejamos como ficam as castas e estigmas no Brasil Colonial

- **Desumanizado (Bônus de 4 pontos)**: negros, ciganos, índios, judeus não convertidos e não-cristãos em geral.
- **Estrangeiro (Bônus de 2 ou 1 Ponto)**: não se aplica de forma clara num processo histórico onde confrontavam-se etnias tão diversas, como foi o caso da colonização brasileira. Normalmente não deve ser aplicado.
- **Desonra Familiar (Bônus de 1 ponto)**: normalmente algo ligado a perda da riqueza, da terra, desonra na guerra ou desaprovação do rei.
- **Honra Familiar (1 ponto)**: o inverso: a família do personagem fez algo importante para o processo colonizador, ou tem a aprovação da Casa Real.
- **Elite Sagrada (1 ou 2 pontos)**: não se aplica.

- **Elite Tradicional (1 ou 2 pontos)**: o personagem pertence a uma família tradicional, que de longa data recebeu ordens, cargos ou incumbências da Metrópole, cumprindo-os a contento.

Contatos, para aventureiros, contatos comuns são piratas, contrabandistas, alcaides, mascates e atravessadores. Para personagens ligados à Elite, amantes servos, cortesãos e burocratas são mais comuns.

Hierarquia, normalmente, quem vai aplicar pontos nesta característica são personagens ligados à Marinha Portuguesa ou marinhas privadas que realizassem missões na Colônia. É uma alternativa também para piratas e Corsários. Há também a possibilidade de se criar personagens que façam parte de tropas regulares na Colônia.

Má Fama, uma Má-Fama pode se dar devido a relatos de traição, não pagamento de dívidas, práticas não cristãs ou ter sido alvo de um Inquérito de um alcaide ou Inquisidor. Isto se o personagem não for, de fato, ou criminoso ou herege!

Habilidades

Basicamente, todas as Habilidades descritas no Módulo Básico aplicam-se normalmente, fazendo-se somente as ressalvas de que o linguajar da época pode ser ligeiramente diferente, bem como os recursos disponíveis.

Equipamento

De forma resumida, a moeda no cenário de Brasil Colonial será o *Réis*. Os valores não tem exatidão histórica, são apenas simplificações para o melhor desenrolar do jogo.

Determine a renda dos personagens conforme orientado no Livro Básico, na parte sobre *Economia, Produção, Serviços e Equipamento*.

Armas de combate corpo-a-corpo para uma aventura colonial

Arma	Força	Dano	Peso	Preço
Adaga	Qualquer	1	0.5 kg	45\$
Faca	Qualquer	1	150g	100\$
Florete	Ruim	2	1kg	200\$
Lança	Média	3	2kg	150\$
Rede	Qualquer	Paralisia	100g	30\$
Sabre	Ruim	2	1.5kg	300\$
Tacape	Ruim	2	1kg	150\$

Armas de Longa Distância

Arma	Peso	Alcance	Dano	Peso	Preço
Arco	mediana	100m	1	1	1
Arco Longo	Boa	150m	2	1	1
Boleadeira	Mediana	Qualquer	0	7.5 kg	30\$
Garrucha	Ruim	150m	3	1	1
Mosquete	Mediana	200m	4	1	1

Escudos

Escudo	Bônus	Peso	Preço
Broquel	Nenhum	4kg	40\$
Escudo	1	6kg	80\$

Armaduras e Proteções

Armadura	RD	Preço	Peso	Redutor
Couro	1	80\$	7.5kg	nenhum
Corselete de Placas	3	600\$	12 kg	-1
Elmo	2	100\$	4kg	-1

Arquétipos para a criação de Papéis da 3º República

Lembramos que, assim como no caso do período colonial e em qualquer outro Cenário, arquétipos humanos se aplicam também a Yibiás, seja por simbolismo, seja por disfarce direto que eles assumem ao caminhar entre os caraíba.

Advogado/Promotor/Juiz

Descrição: são especialistas na lei. Podem ser advogados particulares, “porta de cadeia”, “defensores dos fracos”, promotores juizes, etc.

Caraterísticas: *Antecedentes:* Intelecto, Nível Social, Contatos. *Habilidades:* Trato Social, Diplomacia, Lábria, Direito, Poderes Legais.

Agiota

Descrição: um criminosos que ganha dinheiro extorquindo ou emprestando dinheiro a juros abusivos e ilegais. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Contatos, Aliados, Recursos. *Habilidades:* Administração, Armas de Fogo, Economia, (Revólver e Pistola), Empatia, Intimidação, Manha.

Amazona (Cendira)*

Descrição: são mulheres que passaram pelos ritos de iniciação das Cendiras, tornando-se uma das lendárias amazonas. Elas podem viver entre os *caraiiba*, enfrentando a misoginia como sua função no M’bá, ou defenderem algumas das aldeias escondidas de suas irmãs. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Agilidade, Moral, Iniciada. *Habilidades:* Aycemira, Esquiva, Corrida, Natação, Salto, escolha uma ou duas habilidades de combate.

Artesão/Profissional

Descrição: um ferreiro, carpinteiro, cozinheiro, joalheiro, tecelão, ourives ou outro tipo de profissional. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Agilidade, Locação (oficina). *Habilidades:* Todas as Artesanais.

Artista

Descrição: Na República, normalmente são cantores, dançarinas e músicos que vivem na boêmia e tentam a carreira no rádio, televisão ou cinema, mas também podem ser podem ser

artistas itinerantes (circenses, saltimbancos, etc), exóticos (pirofágicos, barmen/bargirls, etc) ou eruditos (bailarinos, pintores, poetas, etc). **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência, Carisma, Fama. *Habilidades:* todas as Artísticas, Acrobacia.

Bacharel

Descrição: são aqueles com acesso ao ensino superior quase sempre nas áreas de Medicina, Direito ou Engenharia. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto. *Habilidades:* Medicina, Engenharia, Direito, Trato Social, Política, Oratória.

Bandido

Descrição: um capanga, assaltante, brutamontes ou leão de chácara que ganha a vida com o crime, normalmente usando de ameaça de violência e não raro da própria violência. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Resistência, Agilidade. *Habilidades:* Faca, Revolver, Briga, Intimidação, Manha, Furtividade, Punga, Segurança.

Bandoleiro/Jagunço

Descrição: são capangas, assaltantes e outros tipos de sujeitos mal encarados, que ganham a vida com a violência. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Força, Agilidade, Resistência. *Habilidades:* Pistola/Revolver (garrucha), Espingarda (mosquete), Facão, Rede, Intimidação, Manha, Furtividade, Sombra.

Caçador

Descrição: um membro da tribo (ou Yibiá) que conhece as matas, os animais e seus métodos de ataque e defesa. Pode caçar como forma de proteger contra uma ameaça, para alimentar ou por razões menos nobres. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Agilidade, Resistência. *Habilidades:* Esquiva, Arco, Lança, Rede, Camuflagem, Instinto, Navegação, Sobrevivência, Rastreamento.

Cafetão

Descrição: um proxeneta que vive da noite e da exploração sexual de mulheres (e, talvez, de homens). **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Contatos, Locação. *Habilidades:* Administração, Armas de Fogo (Revólver/Pistola), Boêmia, Faca, Intimidação, Lábia, Manha.

Comerciante

Descrição. como o nome já diz, um homem ou mulher que vive de comercializar um ou vários tipos de mercadoria. Podem ter sua própria venda, atuar em feiras, serem ambulantes, etc.

Caraterísticas. *Antecedentes:* Intelecto, Carisma, Contatos, Nível Social, Recursos. *Habilidades:* Administração, Comércio, Lábia, Diplomacia, Matemática.

Contrabandista

Descrição. Na República, um especialista em atravessar produtos ilegalmente (e/ou produtos ilegais) e revende-los mais barato e/ou no mercado negro. **Características:** Intelecto, Prontidão, Contatos, Locação, Recursos. *Habilidades:* Carreiro, Habilidade com Línguas, Dissimulação, Empatia, Lábia, Comércio, Falsificação e Manha.

Contraventor

Descrição. um bicheiro, criminoso que lida com jogos e apostas ilegais, etc. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Contatos, Influência, Aliados. *Habilidades:* Administração, Armas de Fogo (revólver e Pistola), Diplomacia Intimidação, Lábia, Manha.

Burguês/Empresário

Descrição. o dono de um determinado negócio no Império ou na República. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Nível Social, Recursos, Influência. *Habilidades:* Administração, Comércio, Política, Trato Social.

Encantador de Feras

Descrição. um conhecedor dos animais, que os compreende. Ele pode convencê-los a não ataca-lo, adestra-lo, etc. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Prontidão, Intelecto. *Habilidades:* Adestramento de Animais, Empatia com Animais, Intuição, Naturalismo, Sobrevivência, Rastreamento.

Enfermeiro

Descrição. um profissional da saúde. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Prontidão. *Habilidades:* Anatomia, Empatia, Intuição, Medicina, Primeiros Socorros.

Farmacologista

Descrição: um especialista em fabricar fórmulas e remédios. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto. *Habilidades:* Bioquímica, Medicina, Pesquisa, Química.

Guarda/Policial Militar

Descrição: um agente da lei encarregado de patrulhar as ruas na 3º República. Guardas são da Polícia Civil (que, na época, fazia policiamento ostensivo). Policiais Militares, na época, trabalhavam mais em estradas, prédios públicos ou no interior. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Prontidão, Resistência, Autoridade. *Habilidades:* Armas de Fogo, Briga, Cassetete, Direito, Intimidação, Interrogatório, Manha.

Golpista

Descrição: um criminoso especialista em enganações, estelionato e falsificações. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Carisma, Aparência. *Habilidades:* Disfarce, Dissimulação, Falsificação, Intuição, Lábia, Ocultamento, Sedução, Segurança.

Guerreiro

Descrição: o membro da aldeia que se destaca por seu valor, indo à batalha quando for necessário e lançando-se contra os inimigos. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Força, Agilidade, Resistência. *Habilidades:* Arremesso, Esquiva, Machado/Machadinha/Tacape, Arco, Briga, Lança, Camuflagem.

Intelectual

Descrição: antropólogos, psicólogos, historiadores, museólogos ou qualquer tipo de pesquisador. São muito comuns em Lamento de Tupã. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Nível Social. *Habilidades:* Todas as Acadêmicas, Trato Social.

Investigador

Descrição: um detetive particular ou da polícia, que investiga crimes e mistérios. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Prontidão, Contatos, Autoridade (para detetives da polícia). *Habilidades:* Criminologia, Direito, Disfarces, Furtividade, Empatia, Investigação, Interrogatório, Manha, Pesquisa, Sombra.

Ladrão/Arrombador

Descrição: como o nome mesmo já diz, trata-se de um ladrão profissional. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Agilidade, Prontidão. *Habilidades:* Arrombamento, Astúcia, Disfarce, Fuga, Ocultamento, Punga, Furtividade, Segurança.

Lavrador/Trabalhador

Descrição: um trabalhador braçal sem profissão específica. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Resistência. *Habilidades:* Força, Resistência, Alvenaria, Agricultura, Pecuária.

Médico

Descrição: como diz o próprio nome. Pode trabalhar num hospital ou ter sua própria clínica. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto. *Habilidades:* Anatomia, Cirurgia, Intuição, Medicina, Primeiros Socorros.

Matador

Descrição: um assassino ou pistoleiro de aluguel. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão. *Habilidades:* Armas de Fogo, Autocontrole, Faca, Fio, Furtividade, Intimidação, Manha, Segurança, Sombra.

Meretriz

Descrição: uma prostituta, profissional do sexo. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência. *Habilidades:* Astúcia, Boêmia, Empatia, Faca/Navalha, Lábia, Manha, Sedução.

Mídia

Descrição: repórter, fotografo, editor de jornal/revista, locutor, entre outras possibilidades. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência, Intelecto, Carisma, Contatos. *Habilidades:* Escrita, Fotografia, Política, Trato Social, Lábia, Boêmia, Manha, Sombra.

Militar

Descrição: um alistado que recebe treinamento de guerra. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Força, Resistência, Prontidão. *Habilidades:* Armas de Fogo, Briga, Faca, Navegação, Sobrevivência, Tática.

- **Oficial:** Liderança, Hierarquia, Estratégia.

- **Artilheiro.** Artilharia.
- **Atirador de Elite.** Rapidez de Recarga, Modificadores para tiro com Rifle: Longo e Preciso.
- **Fuzileiro Naval.** Natação.
- **Marinheiro.** Natação, Marinhagem.
- **Paraquedista.** Paraquedismo.

Patife

Descrição. trata-se de um mequetrefe, ladino que vive de expedientes ou de astúcia. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Aparência, Prontidão, Agilidade, Contatos, Carisma. *Habilidades:* Faca, Facão, Pistola/Revolver, Lâbia, Manha, Segurança, Sedução, Intimidação, Furtividade, Sombra.

Perito Criminal

Descrição. um especialista em investigações técnicas/científicas, como pailoscopia, balística, retrato **falado**, etc. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Prontidão. *Habilidades:* Anatomia, Bioquímica, Criminologia, Física, Investigação, Medicina, Perícia Criminal, Pesquisa.

Padre

Descrição. um sacerdote cristão. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Iniciado. *Habilidades:* Diplomacia, Pesquisa, Teologia/Religião, Trovador/Oratória.

Pajé

Descrição. o Pajé é o Místico que conhece os Domínios referentes ao M'ba e aos Yibiás. São os conselheiros e protetores espirituais de suas aldeias, embora alguns se tornem xamãs urbanos e vaguem pelas cidades, seja perseguindo seu destino no Lamento de Tupã, seja sua própria sobrevivência neste mundo hostil aos primeiros habitantes da terra. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Moral, Iniciado, Augúrio. *Habilidades:* Intuição, Religião, Ocultismo, Meditação.

Playboy

Descrição. um filhinho de papai que só quer curtir a vida. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Aparência, Recursos, Nível Social, Influência, Fama. *Habilidades:* Trato Social, Sedução, Lâbia, Condução.

Psicólogo

Descrição: um profissional este campo da saúde mental. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto. *Habilidades:* Empatia, Intuição, Interrogatório Medicina, Psicologia.

Rastreador

Descrição: um especialista das matas, capaz de seguir trilhas, guiar expedições ou encontrar pessoas, animais, etc. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Prontidão, Intelecto, Resistência. *Habilidades:* Camuflagem, Navegação, Naturalismo, Rastreamento, Sobrevivência.

Sabedor das Ervas

Descrição: o conhecedor das ervas, remédios e venenos. Seus conhecimentos também envolvem criar produtos que potencializam algumas capacidades. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Intelecto, Augúrio. *Habilidades:* Herbalismo, Intuição, Naturalismo, Misturador, Primeiros Socorros.

Socialite

Descrição: versão feminina do playboy. **Caraterísticas:** *Antecedentes:* Aparência, Recursos, Nível Social, Influência, Fama. *Habilidades:* Trato Social, Sedução, Lábia, Condução.

Classes Sociais no Brasil da 3º República

- **Escravos (- 3 pontos):** o trabalho escravo era proibido no Brasil, mas ainda subsistia de em vários pontos do interior do país. No mesmo nível encontram-se mendigos, moradores de rua, órfãos abandonados, etc
- **Camponeses sem Terra, favelados, desempregados, meretrizes e outros artistas ligados a Boêmia e vendedores ambulantes (-1 ponto):**
- **Trabalhadores profissionais e com carteira de trabalho em dia (zero pontos)**
- **Funcionários públicos, Comerciantes e Profissionais Liberais (1 ponto)**
- **Empresários médios e membros do alto escalão do funcionalismo público (2 pontos):**
- **Governadores, Deputados, Alta Burguesia (3 pontos)**
- **Investidores, latifundiários, Senadores, Ministros (4 pontos)**

Equipamento

A moeda no Brasil chamava-se cruzeiro. Como no caso do período colonial, os valores não tem exatidão histórica, são apenas simplificações para o melhor desenrolar do jogo.

Determine a renda dos personagens conforme orientado no Livro Básico, na parte sobre *Economia, Produção, Serviços e Equipamento*.

Armas

Teoricamente, qualquer arma está disponível no Brasil da 3ª República. Os Escudos e Proteções também. Contudo, listamos a seguir as armas mais comuns de se encontrar no cenário.

Yibíás antigos, ou personagens rústicos, podem usar armas típicas do período Colonial.

Armas de combate corpo-a-corpo

Arma	Força	Dano	Peso	Preço
Adaga	Qualquer	3	0.5 kg	45\$
Bengala	qualquer	1	0.5kg	30\$
Bastão	Qualquer	1	4 kg	20\$
Cacetete	Qualquer	1	0.5 kg	30\$
Faca	Qualquer	2	kg	35\$
Navalha	Qualquer	1	desprezível	1\$
Arma	Força	Dano	Peso	Preço

Armas de combate à distância

Item	Preço	Dano	Alcance	Disparos	Munição
Faca*	10\$	1	Arremesso	1	1
Arco de Caça*	100\$	2	150m	1	1
Lança-granada	600\$	Efeito da granada	80 metros	1	1
Revolver	200\$	3	200m	1	6
Lança-granada	600\$	Efeito da granada	80 metros	1	1
Pistola	300\$	3	300m	1	10
Rifle**	500\$	4	600m	1	20
Espingarda**	400\$	4	200m	1	6
Metralhadora**	600\$	4	700m	3	20
Peça de Artilharia	1000 a 3000\$	entre 3d6+4 e 5d6 Arma de Fogo	entre 600 e 1200m	5	variável
Dinamite	20\$ cada	1d6 Explosão (cada)	Arremesso	1	n/a
Granada	50\$	1d6+6 explosão	Arremesso	1	n/a
Granada de Fumaça	40\$	Testes de visão tornam-se Difíceis	Arremesso	1	n/a
Granada de Gás Lacrimojante	30\$	atordoamento de 1d6 turnos	Arremesso	1	n/a

Arquétipos para Yibiás

Guia

Descrição. alguns Yibiás, que decidiram proteger e orientar ao homem com relação ao Lamento de Tupã assumem um papel específico, o de Yibiás-Guia. Eles buscam homens e mulheres valorosos ou com potencial para ensinar-lhes sobre o Lamento de Tupã, aconselhar,

treinar, conceder dons, etc. Alguns poucos homens, notadamente *Pajés* ou *Sabedores das Estrelas* também podem assumir este papel. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Intelecto, Moral. *Habilidades:* Empatia, Intuição, Diplomacia, História, Religião, Ocultismo, Trovador/Oratória.

Terror dos Homens

Descrição. este é outro papel normalmente assumido por Yibiás malignos ou que desejam ativamente castigar aos homens. Eles vagam pelas matas, pelas estradas ou pelas cidades armando tramas, mentindo, enganando ou mesmo atacando fisicamente algumas categorias de pessoas. Alguns poucos homens, cômicos do Lamento de Tupã podem assumir este papel na esperança de despertar a atenção positiva dos Yibiás, por desejar “o fim deste mundo” ou simplesmente por serem psicopatas (às vezes, sem nenhuma noção do Lamento...). **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Aparência. *Habilidades:* Empatia, Lábia, Intimidação, Intuição, Sedução, Furtividade, Sombra, Rastreamento.

Zelador

Descrição. este é mais um papel normalmente destinado a Yibiás, neste caso, que se tornam guardiões destinados a um local, artefato ou pessoa. Ele pode fazê-lo por ser seu M'ba, devido a uma maldição ou somente por sobrevivência mesmo. **Caraterísticas.** *Antecedentes:* Prontidão, Locação. *Habilidades:* Intuição, História, Intimidação, Segurança, Religião, Ocultismo.

Exemplos de Yibiás

Aqui temos alguns exemplos *Yibias* das lendas e mitos indígenas. Você e seu grupo podem aproveitar estas ideias para construir seus próprios *Yibiás*, ou mesmo utilizar estas figuras a seguir como personagens jogadores, fazendo uma releitura destas divindades dentro da dramática *Era das Incertezas*. Quanto mais bebermos destas fotnes, mais interessante e autêntico nossos jogo será. Neste sentido, as Características aqui listadas são apenas exemplos e orientações iniciais:

Anhum

O Yibiá Primevo da música e das canções, deus melodioso que tocava divinamente o Taré, instrumento musical capaz de anunciar e revelar outros Yibiás. **Características:** Aparência, Canto, Tocar Instrumento, Religião. **Domínios:** Beleza.

Rudá

Filho de Jací, deus do amor e do romantismo. **Características:** Aparência, Arte Erótica, Empatia, Sedução. **Domínio Maior:** Beleza.

Polo

O senhor dos ventos, mensageiro pessoal de Tupã. **Características:** Agilidade, Astronomia, Idiomas, Oratória, Navegação. **Domínio Maior:** Poder.

Caupé

A deusa da beleza, senhora de tudo que é belo e atraente aos olhos. **Características:** Aparência, Carisma, Arte Erótica, Sedução, Trato Social. **Domínio Maior:** Beleza.

Jururá-Açú

Ancestral Primeva que descobriu o caminho para regiões infernais, libertando um mal que não deveria. Isto a tornou conhecedora de segredos envolvendo portais, mas Tupã teria a castigado. **Características:** Intelecto, Astronomia, Astúcia, Meditação, Religião. **Domínio Maior:** Espírito.

Tainacam

Yibiá celestial, deusa que rege as constelações no céu. **Características:** Aparência, Astronomia, Meditação, Religião. **Domínio Maior:** Poder.

Guaipira

Deusa da memória e da história, senhora do Tempo e de suas passagens. **Características:** Intelecto, Astronomia, História, Religião. **Domínio Maior:** Sabedoria.

Picê

Yibiá senhora e criadora da poesia. **Características:** Aparência, Carisma, Empatia, Oratória, Poesia. **Domínio Maior:** Beleza.

Ticê

A misteriosa esposa de Anhangá, pela qual tupã lutou contra ele. Aparentemente, a disputa terminou em tragédia. **Características:** Aparência, Arte Erótica, Sedução, Religião. **Domínio Maior:** Ciclo.

Guandirô

Deus da noite e das madrugadas que, segundo algumas lendas, vive a beber o sangue dos homens **Características:** Aparência Assustadora, Furtividade, Sombra. **Domínio Maior:** da Lua e da Noite.

Xandoré

Deus do ódio, e da guerra lançador de raios, relâmpagos e trovões. O castigador de Tupã e dos Primevos. **Características:** Força, Resistência, Briga, Intimidação. **Domínio Maior:** Poder.