REVISTA
POTOCANDO
01
JAN/23
Com contos de:
Bia Chaves
Fred Furtado
Raphael Carmesin
PODER
CABANO
Um RPG
por Elves Cunha

**Revista Potocando**
**Número 01, Janeiro/2023**

**Edição:** Elves Cunha, Gustavo Claude e Thyago Costa

**Revisão:** Regina Almeida

**Editora de Arte:** Marina Luiza

**Ilustrações:** Nila Tchbum

**Diagramação:** Raoni Kachille

**Contos:** Bia Chaves, Fred Furtado e Raphael Carmesin

**RPG do Poder Cabano:** Elves Cunha

Copyright © Revista Potocando.

Todos os direitos reservados.

# Índice


Editorial | 04

Contos

Cartas na cuia quebrada | 06

Monstros | 18

O artesão das almas | 32

Poder Cabano | 45

# Editorial

Lá em Breves, no Marajó, existe uma personalidade urbana que já se tornou um mito da cidade: o Mário Curica. Não sei ao certo sua origem, mas todo mundo já ouviu alguma história que teria sido contada por ele. Como a da vez em que tomava banho no rio na frente da cidade, deixou o sabonete escapar e mergulhou para tentar recuperá-lo. Toda vez que alcançava o sabonete, ele escorregava pelos dedos. Após tantos mergulhos e escapulisses, Mário percebeu que já estava na frente de Portel, uma cidade a mais de 50km de distância. Ou a da vez em que arremessou um disco de vinil do Roberto Carlos no quintal e ouviu a música tocar — *Eu não presto, mas eu te amo*. Ao tentar entender o que estava acontecendo, viu o vinil rodando em um galho de uma árvore. Mário Curica era um potoqueiro nato que representa bem essa nossa exímia habilidade de criar histórias, essa necessidade de envolver o mundo com nossas visões. Talvez por esse caminho nós chegamos aqui com essa primeira edição.

O *Coletivo Potocando* surgiu em março de 2021 como uma forma de escoar as nossas potocas e causos através de uma publicação mensal em formato de revista. Elves Cunha, Gustavo Claude, Marina Luiza, Regina Almeida e Thyago Costa foram os culpados por essa marmota e, em treze edições, contaram todo tipo de mentira possível, de jubila-dos da faculdade se tornando cachorros até camelôs lutando como piratas.

Surgiu então a vontade de reformular e dar uma nova roupagem à revista, principalmente, abrindo espaço para outros potoqueiros contarem suas histórias. O que guiou esse novo caminho a ser trilhado foi algo muito apreciado pelos integrantes do coletivo, o fabuloso e caótico mundo do RPG (do inglês *role-playing game*, ou, jogo de interpretação de papéis).

Que modo mais vivo de se contar mentiras coletivamente do que em uma partida de RPG? A ideia, então, era unir um cenário único e jogável de RPG com contos ambientados nesse universo que, juntos, se tornariam uma mesma experiência. Para isso, passamos a integrar a família do *EscambaClube*, formado, até então, pelas revistas *Escambanáutica* e *Noturna*. Através de um financiamento coletivo contínuo, conseguimos entregar essa edição nas suas mãos. Esse apoio foi fundamental para a reestruturação da revista e, por isso, sempre agradeceremos ao Clube por acreditarem nesse projeto.

O Poder Cabano é um cenário idealizado pelo Elves Cunha, que fornece informações sobre uma realidade alternativa do século XIX, na qual a guerra da Cabanagem contra o império brasileiro e todas as revoltas populares da época foram vitoriosas! O governo do novo país do Grão-Pará é dirigido pelo Poder Cabano, organização política e militar fruto da aliança dos povos originários, populações dos mocambos e trabalhadores urbanos e rurais empobrecidos. Alguns integrantes dessa aliança formam A Brigada da Serpente, um grupo de pessoas escolhidas pela Boiúna para receberam dons do mundo espiritual e a responsabilidade de impedir a corrupção e caos criados pela Ordem Hermética da Rosa Dourada, uma facção de ocultistas da antiga monarquia, ao mesmo tempo em que lutam para manter vivo o Poder Cabano. Na segunda sessão dessa revista você encontrará todas as informações necessárias para narrar e jogar esse cenário em suas mesas de RPG.

Mas ainda não vá direto para lá! Antes precisamos te contar algumas histórias, ou potocas, nesse mundo de lutas contra a opressão e forças sobrenaturais. Em Cartas na cuia quebrada, de Bia Chaves, acompanhamos a história de Josué e suas visitas à soturna estalagem da Cuia Quebrada, um local de encontros da Ordem da Rosa Dourada. Um mistério ronda as motivações de Josué que, aos poucos, se vê diante dos sacrifícios que pagará para cumprir sua missão. Em seguida, Fred Furtado nos apresenta uma eletrizante caçada em Monstros, onde três brigadistas procuram dar fim a uma criatura que assola a região, até duvidarem de suas ações e encararem de frente o verdadeiro monstro. Encerrando, temos a jornada de Severino Demiurgo em O artesão das almas, de Raphael Carmesin; um talentoso artesão que se vê mergu-lhado dentro de uma grande conspiração contra o Poder Cabano e tem a chance de finalmente descobrir sua missão.

Sacrifícios, dever, dúvidas, angústias, raiva, esperança, destino... são elementos que envolvem os protagonistas dessas três histórias, pessoas comuns no centro de grandes conflitos lutando por uma causa muito maior do que suas próprias vidas. Pelo futuro! Por todos! Que essas narrativas inspirem você a criar as suas próprias potocas e aju-dem a expandir ainda mais o Poder Cabano em suas jogatinas.

Rolem os dados e poder ao povo!

***Thyago Costa***

# Cartas na cuia quebrada

Bia Chaves

Gotas de chuva encontravam a madeira. Escorriam pelo forro de palha, espreitando-se através do toró lá de fora. Uma brisa suave sacudiu as cortinas. Um quarto mergulhado em penumbra, uma cama de colchão macio com um menino, dormindo como num sono velado por anjos. Essa foi a última visão de Josué ao sair de casa naquela noite.

Sua mulher já havia se recolhido há muito; a gravidez a deixava cansada. Ele prolongou a imagem dos olhos amendoados de Jacira entre seus pensamentos, sentiu os braços fortes e robustos envolverem seu pescoço, de um jeito que era mais sonho que lembrança, e demorou-se uns instantes naquela sensação, desejando por um momento retornar, enrolar-se em seus lençóis e jamais botar os pés para fora do lar novamente.

Pensou nisso por alguns segundos antes de deixar a casa. Visualizou, lembranças bailando como dançarinos de carimbó em sua mente, a primeira vez em que pisou naquela palafita com Jacira, recém-casados. Havia tentado carregá-la e, na falta de jeito, acabara por derrubá-la de bunda no piso de madeira. Mas Jacira nunca se aborrecia. Rindo, lhe entregou a vassoura e disse que, por essa graça, as primeiras horas de arrumação da nova casa seriam por conta dele. Construíram uma base e sobre ela uma torre de histórias; passaram de dois jovens se encontrando tímidos na Praça da República, conversas, sussurros e beijos trocados nas escapulidas dos respectivos trabalhos, para companheiros, melhores amigos, marido e mulher, e, eventualmente, pai e mãe. E toda aquela história estava marcada e gravada em cada lasca da palafita. Ele pensou em tudo isso, brincando com a ideia de voltar, até fechar suavemente a porta atrás de si.

Saltou para sua canoa, ancorada por uma corda fina e esfiapada na beira do canal. Ajustou o fraque no corpo, o mais rico e pomposo que tinha; não lhe agradava de modo algum usá-lo, mas a ocasião assim o exigia. Com um suspiro profundo, soltou a canoa e começou a remar.

O Canal da Visconde se prolongava por ruas e ruas ao longo do bairro da Pedreira. Nem sempre foi assim. Os invasores portugueses, não satisfeitos em trazer violência, escravizar o povo e explorar mão de obra trabalhadora, que fazia parte da outra metade da família de Josué, fizeram o favor de aterrar a maior parte dos caminhos fluviais da cidade de Belém. No entanto, com a vitória do Poder Cabano, os que agora se prostravam no comando não mediam esforços para tornar a região a mais bela e prática possível. A capital não deveria nada às mais suntuosas cidades europeias — seria melhor.

Se funcionava? Bem, Josué não sabia dizer ao certo e matutava sobre isso enquanto remava.

Ainda mais, notava a gritante poluição à vista que se alastrava pelo rio. Começara invisível e sutil, até se tornar implacável e impossível de ignorar. Ele avistou um peixe morto boiando na superfície alguns

metros à frente, o olho leitoso e as escamas sujas de piche negro, e conteve o embrulho que tomou seu estômago.

Queria esquecer aquela paisagem. Queria esquecer tudo. Remou com mais afinco, passando pelas moradias fixas à beira do canal, habitadas por pessoas simples e humildes. Crianças brincavam ao longo da vala, ignorando os riscos da água suja. Mães penduravam as ceroulas dos maridos em varais finos e instáveis. Homens liam, serenos, seus jornais em cadeiras de balanço. Tudo estava perfeitamente bem nas reportagens.

Após muito remar, Josué enfim alcançou seu objetivo. Lá estava, no fim do canal, num canto remoto, ignorado, esquecido. A estalagem simples de madeira, meio capenga, de telhas esburacadas, e uma placa muito apropriada com o nome Cuia Quebrada, juntamente ao desenho malfeito de uma cuia partida ao meio entornando um líquido amarelo-sujo.

A figura familiar e esperada já estava sentada à frente, o chapéu escondendo o rosto, e apenas alguns trechos da pele avermelhada eram visíveis sob as abotoaduras da camiseta branca. Não havia nenhuma canoa atracada à vista em sua posse. Lentamente, o homem ergueu os olhos castanhos para Josué e assentiu em reconhecimento.

— Estava me perguntando quando tu chegarias.

— Me demorei demais, eu sei — Josué saltou da canoa, que bambeou, ajeitando o fraque pomposo contra o peito. — Já estão todos aí?

— Sim.

— Maledicência. E tu?

— Hoje, vou ficar de butuca.

— Certo — Josué murmurou e não demorou mais para adentrar o ambiente.

A insalubridade era evidente em cada canto da Cuia Quebrada. Uma estalagem que misturava beberrões, mulheres da vida e criminosos em potencial, e cada um deles salpicava as mesas sujas e bambas, com generosos copos de bebidas em seus tampos de madeira. Josué correu o olhar em volta, procurando aqueles que viera encontrar. Um homem grande o abordou; um mestiço, a julgar pela aparência, que se avantajou sobre ele como uma ameaça.

— Posso ajudá-lo, senhor?

Tentando esconder os tremores, Josué anuiu. Do bolso de sua calça de veludo, alcançou o distintivo e o estendeu, estufando o peito em pose de altivez e orgulho. O segurança observou o objeto e sua postura mudou ao identificar o brasão gravado no metal: uma rosa dourada desabrochando.

— Por aqui, senhor — ele falou então, indicando o caminho em tom muito mais gentil. — Seus companheiros o estão esperando em nossa saleta privada.

Josué o seguiu em silêncio, observava tudo. Viu uma moça subir numa mesa e abrir as pernas de modo a esticar e exibir todas as camadas de seu pesado vestido azul, gargalhando enquanto provocava deleite nos rostos dos homens. Não havia semelhança alguma, mas ainda assim Josué pensou em Jacira, dormindo tranquilamente em casa, e algo em seu peito se revolveu. Apenas por alguns instantes. Então, ele entrou na saleta.

Estavam mesmo todos lá, sentados rodeando uma mesa redonda de Pau-Brasil, a coisa, provavelmente, mais elegante daquela instalação inóspita. O homem que abordara Josué o largou ali e fechou a porta; os ruídos do lado de fora diminuíram até não passarem de zumbidos de carapanã. Então fez-se silêncio e um dos ocupantes da mesa o quebrou:

— Até que enfim, Almeida! Aguardávamos apenas a tua chegada para iniciar! Mais alguns minutos e teu atraso seria injustificável.

Os outros resmungaram em concordância. Josué se adiantou para seu lugar, não sem antes dar uma boa olhada na saleta: cortinas pesadas de veludo vermelho bloqueavam os últimos raios de sol lá fora, a única iluminação eram algumas parcas lamparinas nos cantos. Uma pintura cheia de ostentação de Dom Luís I decorava a parede oposta à mesa, além de algumas outras belíssimas obras de arte que não condiziam com a aparência do local onde estavam.

— Perdão — Josué disse ao sentar-se. — Tive alguns entraves que me detiveram na hora de sair. Mas estou aqui. Podemos começar.

— Ótimo — o que primeiro falara murmurou, não sem um toque de ironia. Ele agarrou uma vela vermelha e a colocou no centro da mesa. Pegou um fósforo, o riscou na madeira e usou-o para acender o pavio, iluminando cada um dos rostos presentes.

— Que se inicie a décima sétima reunião da Ordem Hermética da Rosa Dourada.

Todos se quedaram num momentâneo silêncio respeitoso. Josué olhou atento para o rosto de cada um deles.

Embora fossem todos já familiares, parecia haver mudanças sutis em cada um, desde o princípio das reuniões: algumas rugas a mais, olheiras mais fundas, peles mais amareladas. O que dera início ao encontro era Joaquim Monteverde, um homem de família portuguesa abastada que enriqueceu muito comandando trabalhos nos seringais, mas que agora já não tinha tantas posses ou riquezas assim.

Ao lado, Manoel Junqueira, um sujeito atarracado e bigodudo que, as pessoas sussurravam, ainda se valia de mão de obra escrava. Ele

foi o mais ferrenho a se opor à entrada de Josué na Ordem, olhando desconfiado para sua pele não tão clara assim. Fora preciso que Josué exibisse a certidão de nascimento de seu avô, que veio de Portugal numa embarcação para uma vida mais próspera no Grão-Pará. Isso sossegou a todos, não tanto a Manoel.

Havia então Alberto Sevilha, que era o estudioso com que o grupo contava, o que descobriu os rituais necessários para que a Ordem fosse bem-sucedida na empreitada que se iniciava. Ao lado dele, Tomás e Josefino Casagrande, gêmeos de muito corpo e pouco cérebro, mas que certamente contribuíam com seus valiosos contatos no exército português.

E havia Carolina. Esposa de Josefino, sem dúvidas fazendo as vezes de cérebro do casal. Com seu pesado vestido roxo, penteado elaborado armando os finos cabelos loiros e safiras no peito iluminando os olhos azuis, ela era a que mais assustava Josué. Tinha um poder de observação silenciosa impressionante e, embora não se manifestasse tanto, dizia coisas certeiras e afiadas sempre que falava.

Ela completava o grupo, que permanecia em silêncio profundo, aguardando a deixa de Joaquim. Não eram todos os membros da Ordem ali, claro. Somente os mais importantes. Somente aqueles que faziam as coisas acontecerem.

Josué havia se esforçado muito para compor aquela mesa.

Joaquim, por fim, pigarreou.

— Bem, cavalheiros. E dama — acrescentou meio secamente, olhando para Carolina, que ergueu uma sobrancelha. — Creio que podemos dar início. Gostaria de reiterar...

— Hum... com licença — Alberto se manifestou de pronto, assim de modo meio acanhado, o gogó subindo e descendo e o rosto suado escorregando os óculos para a ponta do nariz. — Não estou querendo ser impertinente, mas por que a escolha deste lugar insalubre para a reunião? Não acham um tanto arriscado? Se algum daqueles pobres-diabos resolver espiar por essa porta, nosso encontro e nossas informações serão terrivelmente comprometidos.

— E ele não queria ser impertinente — Josefino sussurrou, não baixo o suficiente para evitar que reverberasse pela mesa toda. Carolina se empertigou, claramente desagradada, mas se manteve em silêncio.

Joaquim mirou Alberto com os olhos escuros e miúdos cerrados, como se estivesse destrinchando a alma do outro, e Josué teve pena do intelectual. Desconfiou que ele só não era expulso da Ordem a pontapés porque possuía uma utilidade valiosa, mas sua presença estava à beira do tolerável.

— Fico feliz que tenha levantado esse ponto, caro Alberto — Joaquim disse sorridente, exibindo os dentes da frente ligeiramente separados, um deles brilhando em ouro. — Mas creio que concordamos, em nosso último encontro, que é mais prático nos escondermos à vista de todos do que nos entocarmos em um lugar ermo, depositando nele todos os nossos vestígios, apenas para arriscar ser descobertos pelos Cabanos. Não, ninguém ousaria nos procurar neste lugar insalubre, como disseste. E, quanto ao risco de um dos paspalhos bêbados lá fora resolverem nos flagrar, bem... para a decepção deles, não encontrarão nada digno de nota. Apenas um grupo bem-apessoado de amigos, num inocente... jogo de cartas.

Joaquim estava esperando por esse trunfo, Josué percebeu. Ao retirar de sua sacola de linho marrom uma caixa preta lustrosa, era possível identificar a plena satisfação em seu rosto. Abriu a caixa num clique do fecho de prata e exibiu um fabuloso jogo de cartas de bordas douradas e desenhos elaborados.

— O Jogo do Rei. — Ele cortou o baralho e, sem cerimônias, distribuiu sete cartas para cada um dos presentes. — Vocês sabem como funciona, meus caros. Argumentem e apresentem vosso jogo. Usem-no com sabedoria, é claro, mas confio que cada um aqui saberá tê-la e utilizá-la.

Josué abriu seu baralho, observando demoradamente cada uma das cartas que dispunha. Pôde observar os outros fazendo o mesmo e, de repente, não eram mais um grupo uno e cooperativo, mas adversários analisando minuciosamente uns aos outros. Ele se perguntava se era esse o objetivo de Joaquim.

— Comecemos com os relatórios — Joaquim finalmente proclamou, atraindo a atenção de todos de volta para a mesa. — Nossos rituais, ao que parece, foram extremamente bem aproveitados. Ah, a decadência está recaindo sobre a capital. É visível. E os tolos Cabanos se negam a perceber qualquer coisa.

Lentamente, mas com convicção, ele baixou uma carta. Josué a identificou de pronto. O escravo enforcado.

— Entreouvi a conversa de alguns de meus... funcionários — Manoel falou lentamente, a voz abafada pelo imenso bigode. — Parece que há problemas nos seringais. As árvores estão todas apodrecendo.

E baixou sua carta. O mundo, Josué viu. Mas estava invertido.

Joaquim se remexeu de forma sutil na cadeira e, quase no mesmo segundo, se recompôs, mas Josué percebeu e registrou seu desconforto.

— De pouca relevância, Manoel. O fato é que essa tão chamada "república" está se deteriorando. Logo, não haverá mais água potável para beber, não haverá mais solo fértil em que se possa cultivar coisa

alguma. Somente nós teremos algum poder, algum recurso a dispor. Eles terão que recorrer a nós. E, da feita que detivermos o controle, podemos acionar o Rei Luís. Colocar essas terras de volta nos trilhos.

Joaquim lançou mais uma carta, dessa vez de modo mais enérgico. O guerreiro, empunhando uma lança numa armadura dourada que combinava com as bordas da mesma cor.

Tomás limpou a garganta. Josué conteve um revirar de olhos e pôde sentir que a maioria fez o mesmo. Ninguém esperava qualquer comentário provido de sabedoria ou sensatez vindo daquele homem.

— Creio que seja importante ressaltar, senhores e senhora, o que anda correndo à boca miúda entre a plebe. Minha esposa recebe vez ou outra uma mulata em casa que lhe faz os cabelos, e esta lhe falou uma coisa que creio ser pertinente a nós. Ela disse que os seres encantados viventes nas florestas têm se levantado, se erguido numa espécie de levante contra os prejuízos que provocamos. Talvez devêssemos nos atentar a isso.

E baixou sua própria carta. O bobo da corte.

Houve um breve instante de tenso silêncio, até que algumas risadas, forçadas e impelidas por Joaquim, reverberaram na saleta. O líder limpou algumas lágrimas quase inexistentes dos olhos e balançou a cabeça.

— Ora, Tomás. Estás com a cabeça nas nuvens, como sempre. Que parvoíce. Imagine se...

— Imaginário popular, meu compatriota — Alberto, para um breve espanto da mesa, se manifestou. — O povo quer acreditar que há forças misteriosas protegendo-os dos recentes infortúnios. É apenas uma maneira de confortar seus corações. Não há qualquer motivo para preocupação nesse caso.

E fez sua jogada. O mensageiro. Invertido.

Pela primeira vez, Joaquim não pareceu exasperado com Alberto; ao contrário, mostrava-se satisfeito por ter seu ponto de vista comprovado pelo intelectual. Empertigou-se na mesa, como quase dando a discussão por encerrada; era claro que o estudioso ganhara vantagem no jogo.

Porém, uma nova voz se fez ouvir; feminina, mas nem um pouco suave: forte e encorpada, sem nenhum tremor ou hesitação que uma sala cheia de homens importantes poderia — ou deveria — lhe provocar.

— Devo lembrá-los, cavalheiros, que há outro boato correndo pelas ruas e canais de nossa cidade, este muito mais fortalecido e difícil de ser ignorado; em verdade, ignorá-lo seria imprudente. Diz-se que há um grupo oposto ao nosso, surgido recentemente. É dito que eles

também utilizam de magia oculta para contra-atacar os nossos; e, se não os localizarmos, pode ser que sejam bem-sucedidos. De acordo com meus informantes, eles se intitulam Brigada da Serpente.

Baixou sua carta. A rainha.

Uma quietude perplexa, e um tanto revoltada pelo avanço repentino de uma mulher no jogo, quedou-se por alguns instantes. Josué sentiu um gosto amargo no estômago que logo passou; afinal, tinha sua jogada engatilhada para logo mais.

Joaquim, pelo visto, também estava ansioso por fazer seu movimento e recuperar a dianteira.

— Minha boa senhora Carolina, não há o que temer. Essa assim proclamada Brigada da Serpente não tem força, não pode representar uma real ameaça para nós, pois não possui influência sobre o governo; o governo, a bem dizer, está cego, e é contra este que devemos agir. Temos infiltrados para desestabilizar o Poder Cabano. Estamos com eles nas mãos e, em breve, triunfaremos.

Sua carta reluziu na mesa de madeira escura e avermelhada. O príncipe.

Murmúrios se espalharam na roda; alguns favoráveis, outros contrários. Josué decidiu que era agora. Ajeitou a postura na cadeira, lembrando-os que, apesar de ser um homem baixo, tinha corpo e músculos, e pigarreou, fazendo com que todos silenciassem e cravassem os olhos em seu rosto.

Falou com voz firme, num discurso há muito ensaiado:

— Senhores, embora este jogo esteja se saindo de forma a nos entreter satisfatoriamente, não creio que fazer conjecturas ou gabar-se de nossos feitos possua alguma utilidade. Vamos aos fatos: temos pouco tempo. Nosso ritual teve efeitos colaterais que, em breve, podem nos atingir, ainda que disponhamos de toda a proteção. O Poder Cabano tem se feito de cego até agora, mas a corrente pode virar contra nós a qualquer momento. Precisamos, então, aproveitar enquanto estamos no auge. Façamos o seguinte: deixemos que os pesadelos se espalhem de forma ainda mais horrorosa entre o povo. Causemos pânico e distração geral. Enquanto isso, contatemos a Coroa. E na próxima lua cheia, quando o terror e o caos estiverem no auge, nosso exército tomará as terras e triunfará. E não haverá Brigada da Serpente, ou Cabano, ou qualquer alma que poderá nos impedir.

E, reunindo todas as forças para conter os tremores nos dedos, baixou sua carta suavemente, deixando-a repousar na roda de forma, ao mesmo tempo, humilde e incisiva: O rei.

Um longo minuto de silêncio. Os gêmeos pareciam emburrados. Alberto coçava o queixo, obviamente medindo o plano e as palavras;

Carolina mirava Josué com um novo misto de interesse e respeito, coisa que o rapaz decidiu por ignorar; Manoel o fuzilava com uma espécie de raiva misturada à admiração relutante.

Já Joaquim...

O homem se endireitou na cadeira, soltando o ar.

— Acho que podemos dar o jogo por encerrado.

***

Josué para sempre se lembraria de deixar a estalagem ao raiar da manhã, pouco antes do sol nascer, quando o céu ainda se pincelava de um azul escuro morno e belo, banhando o mundo, como se ignorasse as mazelas que havia sob si. Cuia Quebrada, agora, estava vazia; o dono foi instruído a esvaziá-la antes que os membros da Ordem a deixassem. Josué observou Carolina sair de braços dados com Josefino, não sem antes lhe lançar um olhar de esguelha, e assistiu Tomás ajudar os dois a subir na modesta — disfarçada — embarcação. Alberto foi-se numa canoa simples e prática, e Joaquim subiu em seu barco sem se despedir de ninguém; ainda parecia um pouco ressentido por ter sido superado.

Manoel, no entanto, se deteve um momento diante de Josué.

— Sabe, eu tinha minhas dúvidas quanto a ti no início, gajo — declamou, dando um tapinha no ombro do rapaz. — Mas fico satisfeito em constatar que estava enganado. Tens sido um ótimo acréscimo para nós, Almeida. Foste de ajuda valiosa hoje.

— É tudo o que eu sempre quis, senhor. Ser de grande ajuda. — Josué abriu um sorriso curto e observou Manoel partir em seu barco, vendo-se, finalmente, sozinho diante das águas escuras do canal.

Ou nem tão sozinho. Observou as sombras ao lado da Cuia Quebrada se movimentarem, e delas, um segundo após, uma sombra se desprender. Josué sorriu com satisfação quando seu amigo, já sem o chapéu, revelando o rosto forte e marcado de belos traços indígenas, se aproximou.

E sorria.

— Fizeste um bom trabalho hoje, pelo que eu soube.

Josué alargou o sorriso.

— Eles morderam a isca. Vão tentar atacar na próxima lua cheia, quando estaremos mais fortes. É nossa chance de virar o jogo. Desmoralizar a Ordem, apreender seus membros mais importantes e desmontá-la de vez.

O outro anuiu, a expressão um brilho de satisfação e orgulho.

— Tens sido um membro valioso da Brigada da Serpente, Josué. Um excelente Buscador.

A plena satisfação cresceu. Josué havia escutado palavras parecidas nem cinco minutos antes, mas estas eram muito melhores: traziam uma explosão de orgulho, de fazer parte de algo bom e importante.

— Bem, agora creio que eu possa voltar para casa. — O rapaz suspirou, o peito aliviando; pensava no filho, pensava em Jacira. — Haverá tanto o que fazer amanhã, preciso descansar, recuperar minhas forças no seio da família.

O sorriso do outro vacilou, e seu rosto escureceu numa expressão mais séria. Imediatamente, o coração de Josué pesou. Sabia o que o amigo ia falar.

— Josué, tu sabes que fazer parte da Brigada tem seu preço. Sabe o que está havendo contigo. Precisas alertar tua família em breve. Antes que seja tarde...

— Eu sei, eu sei — o rapaz interrompeu apressadamente, sem querer ouvir mais palavra de tudo o que já havia escutado milhares de vezes. — Farei isso; eles saberão. Mas não... não hoje. Me dê mais alguns dias.

— Não é a mim que precisas pedir tempo — o homem murmurou, mas então suspirou, decidindo dar a discussão por encerrada. — De qualquer forma, também preciso ir. Foste de uma ajuda imprescindível hoje, Josué. Meu pai vai ficar sabendo disso.

Josué assentiu, tentando mascarar a ansiedade na expressão.

— Até mais, Honorato.

Subiu em sua canoa, ancorada numa das saídas de esgoto e, antes de iniciar seu remo, ainda olhou uma última vez para trás. Não havia nenhuma outra embarcação por perto; mas ele ainda pôde vislumbrar, na escuridão, a silhueta de uma enorme cobra serpenteando nas águas até sumir de vista.

Foi dando suas braçadas com vigor, deixando que o esforço físico escoasse todas as emoções que aquela tarde provocara — e eram muitas.

O sol finalmente começava a despontar no céu, banhando o mundo em vermelho, laranja e dourado, e iluminava a pele de Josué. Ele parecia branco, sim, mas não tão branco que não retivesse os traços da negritude de sua avó, a mulher que seu avô, português e senhor de engenho, havia feito escrava e violado brutalmente.

Seu coração se contraiu ao chegar em casa, ao observar como os raios de luz produziam certa beleza na palafita, iluminando a madei-

ra simples e bem-organizada. Ele já podia sentir o cheiro da tapioca de Jacira. Já podia escutar barulhos de passinhos de seu filho se erguendo da cama para o café.

E hesitou um instante na porta, temendo entrar, ponderando se o mais correto não seria dar meia-volta. Mas sua mão ingrata moveu-se por conta própria, virando a maçaneta, e ele escutou a voz da esposa chegar aos seus ouvidos:

— Já era hora! Esses teus trabalhos noturnos tão te tirando do meu lado na cama muito cedo, marido. Não estou satisfeita com isso, não.

Josué sorriu um sorriso triste. Olhou mais uma vez para seu braço, para sua pele branca-mas-nem-tão-branca-assim. A luz do sol evidenciava o que ainda não era tão perceptível: a transparência do membro, através do qual podia se enxergar perfeitamente a porta.

Fazer parte da Brigada tinha seu preço, Norato dissera. E o preço ficava mais claro a cada dia; ele não sabia mais quanto tempo tinha.

Escutou as risadas do filho e a voz alta e repreensora — mas afetuosa — da esposa, e decidiu que não importava quando seu tempo acabaria; de qualquer jeito, não era hoje. Por isso, atravessou a porta, afastando todos os pensamentos que povoavam sua mente inquieta:

— Peço desculpas, minha querida. Espero que não esteja tão irritada que não tenha salvado uma tapioca pra mim.

Em seu bolso, o distintivo da Ordem da Rosa Dourada pesava. Mas este, ele também ignorou.

# Bia Chaves

Paraense, professora, escritora e amante de cachorros e café, não necessariamente nessa ordem. Quando não está preparando aulas e corrigindo textos, se dedica à escrita de mundos fantásticos. Atualmente tem três livros solos publicados: *Encontros*, *A Deus Dará* e *Enfeitiçados*, além de diversos textos em antologias e revistas literárias. E espera que seja só o começo. Seu twitter: https://twitter.com/chavesdebia.

# Monstros

Fred Furtado

Em vida, a vaca já não era o melhor exemplar da sua espécie. A morte não havia lhe feito favores. Coberta por um tapete de moscas, a carcaça tinha detalhes de seu estado cadavérico revelado pelo movimento caótico dos insetos, que se comportavam como marola na beira da praia. Ora descortinavam os olhos grandes e pretos afundados em suas órbitas, ora a boca repuxada, que emoldurava dentes amarelados; tudo entremeado por visões da pele esgarçada, que mapeava com precisão os ossos do animal.

Mas o que chamava a atenção de Tião da Vistalonga era o ferimento no pescoço da vaca. Ajoelhado ao lado dos restos mortais, o Buscador da Brigada da Serpente alisava a barba grisalha, que contornava um rosto moreno curtido pelo Sol. Era a própria figura do brigadista no imaginário popular: caboclo, taciturno, experiente. O exterior calejado escondia um homem de princípios e valores, que agora apertava os olhos, inspecionando o par de perfurações largas como polegares. Sangue seco cercava as bordas esbranquiçadas e maceradas, o único vestígio do líquido que restava no corpo. O resto havia sido drenado. Ou sugado.

As ondas de moscas evitavam a área da ferida, como se uma redoma de vidro isolasse o local. Tornavam óbvio aquilo que a visão imbuída de Tião já revelara: a barreira não era física, mas sobrenatural. As veias negras que só ele via marcavam a mácula mística, que se irradiava para além do ferimento.

— É a terceira que perco — disse o dono da vaca, em pé ao lado de Tião. — Não somos fazendeiros como os Barcelos, não temos rebanho. Nossas cinco vacas garantem nosso sustento. Não sei o que faremos agora, mas não podemos perder mais um animal, senão terei que vender o terreno pra ele.

— O senhor viu quem, ou o quê, fez isso, seu Josué? — perguntou Marcelina Mão-vermelha, companheira de Tião na Brigada. Sua figura imponente projetava poderio físico, mesmo em um ato tão corriqueiro quanto segurar as rédeas dos cavalos de ambos. O chapéu sombreava suas feições, mas não escondia os cabelos negros cacheados, que desciam até os ombros, nem a pele preta.Encarava seu papel como Wariní, Combatente da Brigada, com seriedade, convicta da importância de proteger o Grão-Pará de perigos mortais e espirituais, mesmo que isso custasse sua vida. Cuidava para não endurecer, no entanto – não queria se tornar aquilo contra o qual lutava.

Josué se benzeu e cuspiu pro lado.

— Não, senhora. Precisamos das nossas vaquinhas, mas amo mais a minha vida e a da minha família. Ontem à noite, até ouvi uns barulhos estranhos, que não pareciam ser deste mundo. Depois, o berro da Dengosa — disse com um meneio de cabeça em direção ao animal morto. — Barriquei a porta, apaguei o lampião e fiquei esperando

com a espingarda na mão, mas rezando pro que quer que fosse não viesse bater em casa.

— Homem, não precisa de invenção. Isso aí foi uma onça — disse Laurêncio do alto de sua montaria após uma risadinha. O brigadista se guiava pelo princípio do menor esforço, por isso não havia apeado e agora procurava uma explicação que não forçasse o grupo a interromper a viagem de retorno. Seu zelo a esse princípio havia lhe valido o apelido "Laborioso". A alcunha não era a única comumente associada ao brigadista. Laurêncio exercia grande — alguns diriam exagerado — cuidado com a aparência: protegia a pele alva do Sol, carregava cosméticos variados e mantinha o bigode fino encerado. No momento, sonhava com água quente e fartas quantidades de sabão — sua coleção de perfumes já estava no fim e tinha dificuldade de mascarar a catinga.

Laurêncio pretendia continuar diminuindo o problema de Josué, mas foi interrompido pela mão levantada de Tião.

— Morreu uma por noite?

— Sim, senhor. Ia mesmo até a cidade pedir ajuda, mas quis Deus que os senhores da Brigada aparecessem.

O líder do grupo se ergueu e jogou um pequeno saco de couro para o dono das vacas. O objeto ressonou com o tilintar de moedas ao ser pego no ar.

— Pelos animais mortos mais a vaca que vamos usar hoje à noite.

***

Nuvens esparsas cruzavam o céu noturno de leste para oeste, vez por outra encobrindo a Lua minguante que iniciava sua descida para o horizonte. Estrelas salpicavam o resto do manto celeste, copiadas na terra por pirilampos que voavam com preguiça pelo descampado. O cricrilar dos grilos e o pio ocasional de uma coruja completavam o cenário que envolvia os brigadistas de tocaia em uma capoeira próximo à casa de Josué. A quinze metros de distância, amarrada a um pedaço de pau fincado no chão, repousava a ironicamente batizada Furiosa.

— Aposto metade do meu soldo que isso aqui é caso pra mateiro, não pra gente — disse Laurêncio, dando um gole no café providenciado por Josué. Fez uma careta com o amargor da bebida e fechou mais a capa em torno de si. Um vento frio corria solto pelo campo e se fazia mais presente pela ausência de fogueira, ordem de Tião para não espantar a presa.

— Ha! Quero mesmo comprar um desses rifles de repetição — disse o líder com um grunhido, sua maneira de rir.

Marcelina sorriu e continuou a amolar a faca companheira de seu sabre.

— Mesmo se for uma onça, é trabalho nosso, Laurinho. Não conheço nenhuma que beba todo o sangue de uma vaca.

— A onça matou a vaca e foi embora. Outro bicho bebeu o sangue. Já ouvi falar de uns kãweras lá pro norte do continente. Dizem que, de ponta a ponta das asas, dá duas de você, Lina.

Tião grunhiu de novo:

— Então, morcego gigante é trabalho nosso. Agora tratem de dormir, porque a noite vai ser longa. Eu fico no primeiro turno.

Marcelina já havia assumido a guarda, quando percebeu as mudanças. Os pirilampos sumiram e os grilos se calaram. A coruja estava em silêncio há um tempo. Parecia tudo suspenso. Ela despertou os colegas, silenciosamente.

A postos e de armas em punho, os brigadistas observaram o descampado. O vento já não soprava mais e uma leve bruma se arrastava pelo chão, envolvendo a sonolenta Furiosa. A luz prateada da Lua ainda banhava a cena, mas recolhia-se com rapidez perante a cortina escura de uma grande nuvem que começava a ocultar o astro.

O guincho veio em seguida. Um som que gelaria a espinha de pessoas comuns, mas não a dos escolhidos da Boiúna. Um vulto sombrio e amplo, como uma capa, mergulhou do céu com a velocidade de um falcão, cobrindo Furiosa, que berrou de terror, para depois urrar de dor.

Os brigadistas emergiram da capoeira apontando suas armas de fogo — Laurêncio e Marcelina com pistolas, Tião com sua fiel carabina. O movimento chamou a atenção da criatura que se refastelava com a vaca. Ergueu a cabeça e olhou para os intrusos. Nesse instante, uma falha na nuvem permitiu que um feixe de luar caísse sobre ela. Parecia um morcego, se este tivesse sido esticado até ter as proporções de um humano de mais de dois metros. Seus olhos ardiam com uma luz escarlate, e sua boca estava coalhada de presas afiadas.

O morcegante emitiu um guincho desafiador, e os brigadistas atiraram. A maioria das balas do Laborioso e da Mão-vermelha encontraram seu alvo; todas as disparadas pelo Vistalonga não só vingaram, como se agruparam onde deveria ser o coração da criatura. A chuva de chumbo, contudo, não surtiu efeito. O ser pareceu mais confuso do que zangado e retornou sua atenção para o sangue de Furiosa.

Marcelina moveu-se de imediato, sabre em riste. Mais alta e de pernas mais longas que seus companheiros, cruzar aquela distância seria rápido mesmo sem auxílio, mas o fogo da Boiúna ardia em sua alma e acelerava seu passo. A chama transbordou pelo peito e subiu pelo braço, se enroscando na lâmina da espada.

Em três passadas, a Mão-vermelha estava do lado do morcegante. A criatura reagiu com rapidez similar, retrocedendo e levantando os braços para se proteger. O recuo a salvou de ter o membro decepado pelo sabre flamejante, mas ainda assim saiu com um corte cruel. Marcelina não deu trégua, desferindo uma série de golpes que forçaram o adversário a continuar em retirada. Acuado, bateu as asas com força contra o chão, levantando uma nuvem de poeira que cegou a brigadista.

Tião e Laurêncio se aproximavam, por isso a criatura aproveitou o respiro e guinchou. O ruído alto e agudo que emergiu de sua garganta poderia espatifar milhares de cristais. Para os brigadistas, era como se esses milhões de cacos cristalinos houvessem sido despejados em seus ouvidos. Curvados de dor, sentiram um líquido quente escorrer de suas orelhas.

Não acostumado a essa resistência, o morcegante desistiu da caça, lançando-se ao ar e voando em linha reta para nordeste.

Tião, menos abalado pelo ataque que os outros, acompanhou seu voo de fuga. A aura rubra ao redor da criatura evidenciando-a contra o breu.

— Não disse que era um morcego gigante? — declarou triunfante Laurêncio, apesar de ainda ter o ouvido zunindo.

— Aquilo não é fera normal, grande ou pequena — disse Tião. — É resultância de sortilégio.

***

Era o fim da manhã, quando, após uma curva, os brigadistas avistaram a fazenda Barcelos. A casa grande maltratada dominava um campo igualmente descuidado, que se estendia até o pequeno morro atrás da construção. De sua porta, um caminho de terra batida seguia até o portão da cerca, que ladeava a estrada pela qual os três agentes do Poder Cabano avançavam. Uma densa mata bordeava o caminho pelo outro lado.

— Esperava mais gente — disse Marcelina ao perceber a ausência de mão de obra no terreno.

— Os Barcelos já não são mais os mesmos. Apoiaram a guerra contra o império, mas ao longo dos anos alguns foram expostos como rosadouristas. Só ainda estão por aqui, porque cortaram a própria carne, denunciando os parentes bruxos. Mas sabe como é... Podridão que não é extirpada por completo volta a se alastrar — disse Tião, cuspindo para o lado e tocando seu cavalo a um trote.

Marcelina o acompanhou, mas Laurêncio manteve o ritmo relaxado que já rendera distância entre ele e seus companheiros. Haviam partido da casa de Josué logo após o nascer do Sol e viajado toda a

manhã mantendo uma orientação nordeste. Ao contrário da noite, o dia estava quente e úmido, sem brisa. As moscas também não davam descanso; Laurêncio e sua montaria pareciam um par de dança, balançando pano e cauda em sintonia para espantá-las.

Um calafrio percorreu o corpo do brigadista, seguido pela aparição de um vulto no canto da visão. O Laborioso virou-se para olhar com a certeza do que ia encontrar. O tapuio estava em pé dentro da mata, a poucos metros da estrada. Vestia camisa e calças de algodão, ambas empapadas de sangue. A origem do líquido vital era um ferimento fundo que abrira o pescoço do homem. Homem, não. As cores esmaecidas da figura em meio a explosão cromática da floresta o revelavam como um espírito.

Laurêncio virou a cabeça de volta para a estrada, mas não antes de ouvir o espírito dizer:

— Protege ela.

Acelerou o cavalo e alcançou os companheiros, que já enveredavam pelo caminho depois da cerca.

Tião notou o rosto crispado do companheiro.

— Que foi? Viu visagem?

Laurêncio retornou um sorriso amarelo, como sempre fazia ao ser lembrado de que podia comungar com almas e aparições.

— Se a Boiúna te deu esse dom, Laurinho, é porque sabia que você seria um bom Guia da Brigada da Serpente.

— Quem sou eu pra questionar nossa padroeira, mas, no meu caso, parece mais presente de grego.

— Se ressentir e evitar de invocar tua habilidade não leva a nada. Só te prejudica, rapaz.

Laurêncio deu de ombros.

— Tem funcionado. Quase não vejo o que não quero. O diacho é que, às vezes, a coisa se manifesta sem pedir licença...

Antes que chegassem à casa, a porta da frente se abriu e Feliciano Barcelos, homem grande, mas amaciado pela idade, apareceu de peito estufado e cara de poucos amigos. Trazia uma pistola na mão.

— Alto lá, que aqui não é terra de ninguém!

Marcelina desceu a mão para o pomo do sabre — tinha pouca paciência para homens soberbos, especialmente fazendeiros brancos. Laurêncio riu. Tião franziu o cenho e se adiantou.

— Alto lá, digo eu — afirmou em uma voz que não admitia desafios. — Somos da Brigada da Serpente, representantes do Poder Cabano, e estamos em missão.

Surpreendido por uma das poucas autoridades capaz de desancá-lo, Feliciano recuou, guardando a pistola no cinto. Não quis perder a dignidade por completo, contudo.

— Ah bom, mas é de boa educação se anunciar antes de entrar na propriedade alheia.

— Sou Tião da Vistalonga, e estes são Marcelina Mão-vermelha e Laurêncio Laborioso. Pronto, vamos ao que interessa. Perseguimos um monstro: meio homem, meio morcego, ou o oposto. Sabe de algo?

— Monstro? Morcego? Não sei de nada. Se visse algo assim, passava fogo, ora.

— Seu vizinho Josué não foi tão afortunado. A criatura tem feito banquete das vacas dele.

— Devia ter vendido aquele naco de terra pra mim. Seria meu problema agora. Mas o cabra é orgulhoso, fazer o quê?

— Muito caridoso da sua parte — disse Marcelina sem sorrir.

Feliciano torceu a boca, mas não respondeu. Olhou para Tião.

— Onde estão meus modos? Já é meio dia e vocês não devem ter comido ainda. Apeiem e almocem comigo, insisto.

Os brigadistas se entreolharam. Marcelina deu de ombros e Laurêncio acenou que sim com a cabeça.

— Que seja — disse Tião.

Um garoto surgiu para recolher os cavalos, enquanto Feliciano guiou os brigadistas até a sala de jantar. Uma mesa de jacarandá de dez lugares dominava o espaço, ladeada por duas cristaleiras repletas de peças de porcelana. A cabeceira estava posta para a refeição.

— Auxiliadora! Temos visitas. Põe mais três pratos — gritou Feliciano para dentro da casa.

Auxiliadora, uma mulher de pele clara e enrugada, vestindo turbante, blusa e saia, surgiu com os jogos extras. Foi ela quem trouxe a refeição: tambaqui assado com limão e ovos de tracajá, servidos com arroz e salada. Depois da mesa posta, cochichou algo com o patrão e se retirou, só retornando para trazer água e suco de cupuaçu.

Durante a refeição, Feliciano se revelou outro homem. A animosidade de antes sumira, e o fazendeiro se convertera no anfitrião perfeito. Contava causos e chistes com empolgação e discorria sobre a história da fazenda, sem qualquer menção à feitiçaria ou monstros. Não fosse a suspeita que pairava sobre o homem, os brigadistas — que não precisaram contribuir muito para a conversa, dada a loquacidade do fazendeiro — o considerariam um falastrão pomposo, nada mais.

Quando Feliciano ofereceu um cálice de xerez e castanhas-do-Grão-Pará para encerrar os "trabalhos", Laurêncio, após uma discreta troca de olhares com Tião, pediu escusas para esticar as pernas — não estava acostumado com uma refeição tão farta, disse. Do lado de fora, foi recebido por uma tarde tão clara e úmida quanto a manhã. O ar parado pulsava com o chiado de insetos e o canto de pássaros.

Laurêncio circundou a casa acompanhando a sombra projetada pelo amplo alpendre. Nos fundos, se encostou em uma das vigas que suspendiam a estrutura e enrolou um cigarro. Evitava fumar entre os companheiros: Tião odiava o cheiro do tabaco, e Marcelina desaprovava o hábito — tratava o corpo como um templo. Acendeu-o com um fósforo, uma de suas posses mais valiosas, e observou o terreno que se estendia por trás da casa: estábulo, poço, galinheiro e chiqueiro. Um caminho ziguezagueava morro acima, levando à pastagem e ao rio que, Laurêncio sabia, cruzava a propriedade do outro lado. Tudo nos conformes.

Tudo menos a pequena casa a cinquenta metros de distância, isolada das outras construções e protegida do Sol acachapante por castanheiras e limoeiros. O branco vivo das paredes caiadas denunciava a novidade da habitação. As barras de ferro nas janelas em lados opostos da porta de entrada conferiam um ar mais sinistro ao que poderia ser apenas um alojamento de empregados. Uma delas estava aberta. Laurêncio olhou para os lados, mas não encontrou ninguém. Apenas a inclemente luz solar oferecia obstáculo à aproximação.

Suspirou resignado, tragou forte o cigarro e o descartou, apagando a guimba com a bota. Ajustou chapéu e capa e partiu rumo à casa. De perto, a construção confirmava a suspeita de tratar-se de um único cômodo. O Laborioso parou diante da janela, a alguns passos de distância. A claridade externa escurecia o interior da habitação, mas à medida que seus olhos se acostumavam, Laurêncio discerniu um vulto. Por um momento, seu coração bateu mais forte, imaginando estar diante de outra alma, mas a visão não veio acompanhada das sensações que sinalizavam o contato com o mundo dos espíritos.

Logo, mais detalhes se fizeram visíveis, e o brigadista percebeu que olhava para uma moça. Estava sentada próximo à janela, bordando. Tinha cabelos negros lisos presos em um coque e a pele pálida. Um vestido preto cobria seu corpo do pescoço até os pés.

— Tarde, senhorita — disse Laurêncio, segurando a aba do chapéu em cumprimento.

A mulher ergueu-se de supetão e se afastou da janela.

— Perdão, senhorita. Não quis assustá-la — o brigadista se apressou em dizer. — Chamo-me Laurêncio e sou convidado de Feliciano Barcelos.

— Meu pai sabe que estás aqui?

— Sim, claro. Não sou um rufião que invade fazendas e se insinua para jovens — disse Laurêncio, sorrindo e aproveitando para se aproximar. — E sua graça?

Recomposta, a moça alisou a saia do vestido.

— Cecília.

— Encantado.

— Igualmente — disse Cecília, se aproximando da janela. — Que assuntos tens com meu pai?

— Eu, pessoalmente, nenhum, mas meus colegas estão interessados nos afazeres de Feliciano.

— São comerciantes?

— Não, exatamente, mas pode-se dizer que fechamos negócios. Não gostaria de sair desse quarto? Parece escuro e abafado.

— O Sol não me faz bem.

— A mim também não. Posso entrar para me resguardar da sua fúria?

— Não... Não tenho como admiti-lo. A porta está trancada.

Laurêncio franziu o cenho.

— Não tem a chave?

—Não... — disse Cecília, encabulada.

Laurêncio pôs as mãos nas barras de ferro que bloqueavam a janela.

— Estas parecem exageradas, não impedem que o Sol entre — disse e sorriu.

— São para a minha... proteção.

— A protegem de feras de quatro patas... ou de duas?

Os olhos de Cecília marejaram, e a moça fez de se afastar.

— Perdão! — disse Laurêncio, esticando seu braço por entre as barras e segurando o de Cecília. A jovem gritou de dor e se desvencilhou com violência inesperada, recuando para o fundo do quarto, enquanto apoiava o braço e vertia lágrimas.

— Que diabos está acontecendo aqui?!

Laurêncio se virou e viu Feliciano marchando em sua direção, seguido por Tião e Marcelina.

— Não é nada. Apenas conversava com sua filha.

A reação do fazendeiro fez parecer que o brigadista tinha ofendido as últimas sete gerações de sua família.

— Quem lhe deu autorização para estar aqui?!

— Não sabia que precisava.

— Ora, é muita insolência!

— Não estou entendendo. Sua filha mora nesta... casa? — perguntou Tião, apertando os olhos.

— Hã... Ah, sim, sim — disse Feliciano, agora focado em reduzir a atenção sobre a condição de sua prole.

— Mantém sua filha enclausurada?! — questionou Marcelina.

— Não faço nada de errado. Protejo minha filha. Ela sofre de uma moléstia rara, herdada da mãe.

— E as barras de ferro são medicinais? — rebateu a brigadista.

— Tenho que resguardar a honra da minha filha! O que não faltam são homens de baixa estirpe e má índole.

— O senhor fala como se Cecília já tivesse se envolvido com alguém — disse Laurêncio.

A raiva fez do rosto do fazendeiro uma bola encarnada, e pareceu que Feliciano iniciaria uma longa lista de impropérios, mas deteve sua língua.

— Chegamos no encalço de um monstro e descobrimos outro — arrematou Marcelina.

Feliciano encarou Tião.

— É assim que a Brigada trata um cidadão do Grão-Pará?! Não fiz nada de errado. Pago meus impostos a Belém e apoio o Poder Cabano. Não mereço essas ofensas.

Vistalonga ponderou por alguns momentos e finalmente disse:

— Já passamos da hora aqui.

Laurêncio concordou com a cabeça e Marcelina avançou, mas Tião a deteve com um gesto que os três anos de convívio traduziram em "aquiete-se e confie em mim".

— Obrigado pela hospitalidade, seu Feliciano.

Os brigadistas recolheram suas montarias e deixaram a fazenda Barcelos.

***

Tião e Laurêncio aguardavam deitados no cume do morro. De lá, podiam ver toda a fazenda. Ou melhor, Tião podia. A noite já ia alta e

mais nuvens do que no dia anterior cobriam o céu, bloqueando a Lua, de modo que a única coisa que Laurêncio enxergava era a luz que vinha do interior da casa grande. A espera de horas, desde que haviam deixado Feliciano e Cecília, e as condições pouco favoráveis o irritavam.

— Devíamos ter prendido Feliciano naquela hora. Já estaríamos chegando na cidade — cochichou o Laborioso.

— E dizer o quê? 'Tem um monstro solto e achamos que esse fazendeiro está envolvido'?

— Sabemos mais que isso.

— *Suspeitamos* mais que isso. Temos que ter certeza.

Laurêncio deu uma fungada de descontentamento.

— Feliciano saiu de casa — disse Tião.

Laurêncio viu a luz do lampião que se movia, identificando o percurso do fazendeiro. Seguia para o claustro de Cecília. Os brigadistas montaram e iniciaram uma descida furtiva. Da habitação, ouviram a voz exaltada de Feliciano, seguida pelas súplicas de Cecília. Na metade do caminho, o viram arrastar a filha para fora da sua prisão e jogá-la no chão.

— Não, por favor, pai, não! — dizia Cecília em prantos.

— Chega de lamúrias, meretriz! Já disse que se não presta para donzela, vai servir de outra forma — disse Feliciano. Então, mudando sua entonação, recitou: — *Schimbare, formă de fată*.

Cecília gritou e se contorceu no chão.

— *Pune pielea*.

Sua pele rasgou-se, revelando pelos cinzentos.

— Îndoiți oasele.

Braços e pernas se esticaram, assim como os dedos, que se transformaram em asas de morcego. A face se contorceu em uma forma bestial, e presas afiadas emergiram da boca.

— *Modelați carnea*.

Músculos incharam, rasgando o vestido.

— *Eliberează fiara*.

A transformação se completou. Cecília, agora o morcegante, guinchou para o céu.

Tião e Laurêncio já galopavam ladeira abaixo, mas antes que chegassem ao terreno, Marcelina emergira do estábulo como um cometa terreno. Não carregava seu sabre, mas sim uma corrente envolta em suas chamas espirituais. Passou rente a Feliciano, derrubando-

-o, e pulou sobre Cecília, usando seu impulso para levá-la ao chão e prendê-la com a corrente.

— Não! O*moar*-o! — comandou Feliciano.

Cecília rosnou e forçou a corrente, testando os limites da força imbuída de Marcelina. Frustrada, tentou abocanhar o rosto da brigadista, mas só conseguiu deixar um sulco sangrento do olho ao queixo da Combatente.

Laurêncio saltou do cavalo sobre as duas e segurou Cecília pelo pescoço. Tião parou a montaria ao lado de Feliciano e apontou sua carabina para o fazendeiro.

— Manda ela parar!

— Não tenho como! Ela só volta depois de comer!

Tião disparou no chão entre as pernas de Feliciano.

— Eu juro!

Cecília se debatia com violência crescente. Estava claro que, em breve, se libertaria dos brigadistas e os atacaria, ou voaria para aterrorizar outro lugar. Desta vez, poderia não se contentar com vacas.

Tião sabia o que deveriam fazer.

— Mão-vermelha!

Marcelina havia chegado à mesma conclusão, mas evitara agir, desejando que a ordem nunca viesse. Torceu a corrente para aumentar a pressão sobre Cecília e libertou uma das mãos, com a qual sacou a faca. O fogo da Boiúna envolveu a arma de imediato.

— Não! Deixa eu tentar uma coisa! — disse Laurêncio que, para sua surpresa, se viu invocando seu dom: — *Preciso da sua ajuda*.

No instante seguinte, a alma que o Laborioso havia visto naquela manhã estava diante deles. Moacir era seu nome, e Cecília sua amada. Ele se ajoelhou diante dela e tomou seu rosto em suas mãos espectrais.

— Volta pra mim, meu amor.

Cecília parou de se debater. Seu corpo fez o caminho inverso da metamorfose anterior. Em segundos, o morcegante deixou de existir e a corrente caiu ao chão. Cecília chorou, reconhecendo o amor perdido. Os brigadistas sorriram.

Ao estampido da pistola, seguiu-se um grito:

— Rameira!

Cecília tremeu quando a bala perfurou seu peito. O sangue jorrou da ferida e da sua boca.

Tião tocou seu cavalo, que coiceou Feliciano para a inconsciência.

Laurêncio cobriu o ferimento com sua capa, tentando estancar o sangramento. Marcelina abraçou a moça, procurando lhe emprestar o calor que se esvaía junto com a vida.

Os olhos de Cecília perderam o brilho. Moacir se foi. Logo depois, foi a vez da alma dela.

Marcelina deitou com gentileza o corpo inerte sobre o chão. Chorava; suas lágrimas se misturando ao sangue do rosto. A fúria tomou conta da brigadista e a levou, em passadas largas, ao fazendeiro inconsciente.

Vistalonga se pôs em seu caminho.

— Não, Marcelina.

— Vamos deixar esse monstro vivo, Tião?!

— Matar ele agora não vai trazer a moça de volta. Periga deixar mais uma alma penada nessa fazenda.

— Ele tem que pagar!

— Ele *vai* pagar. Na justiça.

***

A pira que consumia o corpo de Cecília já perdia força quando os brigadistas partiram levando Feliciano preso. Auxiliadora e o garoto do estábulo eram os únicos que ainda acompanhavam a cremação. Ninguém sabia o que seria da fazenda agora, mas Tião informara que, mesmo se houvesse herdeiros, o Poder Cabano dividiria a propriedade entre os empregados, dado o crime do dono.

O grupo seguiu pela estrada, e Laurêncio, como sempre, ficou para trás. Ao chegar na curva, parou e olhou de volta para a fazenda. Tinha a esperança de enxergar um par de almas no campo, mas só encontrou as construções e a coluna de fumaça que emanava da pira. Sentiu tristeza, mas se recusou a partir com aquele peso. Decidiu que havia um bom motivo para não ter visto o que queria:

Cecília e Moacir estavam juntos, felizes, em algum lugar do Além.

# Fred Furtado

Escritor, biólogo, jornalista e divulgador científico carioca. Escreve ficção científica, fantasia e horror, mas tem fascinação por histórias com super-seres ou superpoderes. É autor de contos em antologias da AVEC Editora; de suplementos pros jogos *Mutants & Masterminds* e *Honor + Intrigue*; da coluna *Superseeds*, na RPGnet; e de várias matérias de jornalismo científico. Para saber mais, visite http://patchlord.com, assine sua newsletter em http://patchlord.mailchimpsites.com e o siga no Twitter e no Instagram em @patchlord.

# O artesão das almas

Raphael Carmesin

*"O galo cantou, me deu alegria, o galo cantou, é sinal que vem o dia, o galo cantou no romper da aurora, o galo cantou e o Verequete vai embora!"*. O galo nem cantou e Severino já estava de pé. Ouvia a cantoria das lavadeiras em seus jiraus, mas não prestava atenção. O pesadelo ainda estava muito presente, o perseguindo há dias, roubando a serenidade de suas noites.

Desde que veio para a República do Grão-Pará era assim. Ainda podia sentir a dor da fome lhe açoitar a memória, o choro das crianças, o bater das asas do carcará e de outros Severinos iguais a ele que, buscando outra vida, se debandaram para o Norte. Mas ninguém se livra fácil de seus fantasmas. Os fantasmas moram nas lembranças. E Severino lembrava.

Ainda via a família que lutou e venceu na Balaiada, mas que feneceu na seca, comidos pela miséria. Arriégua, foi até fácil lutar contra fazendeiros, barões, o Império. Mas é impossível travar uma guerra contra a seca. Não há revolução que dê jeito contra o Sol que cresta, nem contra a nuvem que recolhe a chuva.

Severino fugiu, como tantos outros Severinos retirantes que, se não morressem de bala ou de emboscada, seguiriam a sina de morrer um pouco de fome a cada dia. O que se pode fazer diante do boi só carcaça, da criança que não se levanta, do ventre cheio de ar?

Acendeu a lâmpada. O brilho intenso iluminava o quarto, recolhendo a madrugada que se despedia. Severino ficou mirando aquela belezura alumiante. Desde que chegou, tinha visto muita coisa que desconhecia. Ao seu redor, corpos ainda sem forma se misturavam às sombras. Quem olhasse de fora veria apenas pau, cera, argila. Severino via o anseio das almas.

Na oficina, na casa dos clientes, não importava. O artífice Severino transformava o ambiente com o cinzel que vinha passando de mão em mão, um membro antigo da família. Debruçava-se sobre a madeira, o odor de lascas recém-aparadas, realizando incisões de marchetaria. Importunava a matéria-prima, os dedos grossos aplicando leveza e precisão, até dali brotar olhos, mãos, emblemas.

— Ô de casa!

As palmas batiam com força. Severino sabia que os romeiros eram ansiosos, sempre chegando mais cedo do que deviam, apegados ao calendário de suas angústias. Pelo som da voz, era Julião, o vizinho pescador.

— Bom dia, seu Severino! Desculpe chegar tão cedo, mas é que estamos precisados. A santinha já tá pronta?

Severino pouco sorria, mas seus olhos brilhavam quando entregava um trabalho de que se orgulhava, quando via beleza na vida. Lembrava das carrancas do pai, daquelas mãos de família — como as suas — marcadas pelos erros de serrotes e martelos; dos promes-

seiros que enchiam sua casa para encomendar votos e cumprir juramentos nem sempre fáceis de realizar.

Entrou em casa e trouxe a escultura na mão, preparada em uma noite insone qualquer. O romeiro agarrou a santa com dedos buliçosos, beijando o miriti pintado, sentindo o cheiro fresco do jenipapo. Sob a luz da manhã, cada detalhe da estátua se avolumava: a pele escura, a cobra grande envolvendo o seu colo, a pintura imitando os traços indígenas que apareciam por toda a cidade.

— O Círio não é só daqui a uma semana, seu Julião?

— É sim senhor. Mas vamos iniciar as procissões pelos bairros. Tá tendo muito ataque de Bicho Folharal.

Era verdade. Severino tinha ouvido os relatos. Fazia anos, a Belém Estribada do Poder Cabano também poderia ser apelidada de "Belém Assombrada". Parece que toda terra tem seus horrores. Se na dele era a seca, aqui era a neblina, o miasma que envolvia a cidade, brotando da terra, principalmente de noite, deixando um rastro de assombração e sangue pelos caminhos.

— Ouvi falar dos ataques de visagens, também, lá pras bandas do Ver-o-Peso. É verdade?

Julião apertou ainda mais a santinha contra o peito, como se tivesse lembrado de algo recente.

— É sim. O porto tá parado. Os bichos não tão dispensando ninguém: curicaca, batelão, barco a vapor. É uma encanigação geral! Tem pouco brigadista pra tanto caruana desencaminhado!

Severino cuspiu e puxou fumo. Olhou ao redor, as taperas flutuantes do bairro de Queluz sob a alvorada. Ali era um mundo: Sabinos, Balaios, Malês, Farrapos, gente de mais adiante ainda, de terras longínquas. O Poder Cabano dizia receber todos que fossem de paz. E a terra era bonita, sempre vicejando algo. Severino adorava a chuva com sol das tardes, o petricor assomado, lhe ajudando a enfrentar aquele rio caudaloso de ser-sozinho. Costumava velejar pelos canais que cortavam a cidade, atulhados de barcos, submarinos, gente e bichos. E pensar que toda essa água tinha sido aterrada, emporcalhada na época do Império.

— É, seu Julião... essa terra aqui é muito boa, mas nem tudo é perfeito! Ainda assim, nunca vi um sujeito bater as botas aqui por lhe faltar o que comer.

O pescador se benzeu, olhando para o céu. Ia se despedindo quando estacou para matar uma curiosidade:

— É verdade o que dizem, seu Severino? Que o senhor foi convidado pra trabalhar nas obras do Theatro? Se for, meus parabéns! Mais que merecido!

Severino ainda não tinha se acostumado com a ideia. Os cinco anos como um dos artesãos mais populares do Círio lhe granjeou certa fama. Seu nome correu pela cidade. Raras eram as casas que não tinham uma peça sua. Era questão de tempo o aproveitarem nas benfeitorias feitas na cidade.

— Obrigado, seu Julião. Começo amanhã. Mas só vou trabalhar no acabamento, nada de mais. Tô achando até uma má hora pra aprontar esse tipo de coisa, depois de tudo que tem acontecido na cidade.

— Ah, seu Severino... — disse Julião, um sorriso de criança no rosto envelhecido pelo sol. — Com todo respeito, nunca é má hora pra gente ver e fazer boniteza na vida...

Quando o vizinho foi embora, Severino terminou as encomendas da semana para se desembaraçar dos últimos compromissos. Passou o dia distribuindo as suas carrancas: santos, casas, barcos, velas, cobras, máscaras, tudo que representava os anseios das pessoas. Seus olhos brilhavam.

Dormiu moído, as mãos amortecidas. Mas, como era costume, teve a noite mais agitada que o dia. Dessa vez, porém, não sonhou com indigência, nem com choro de menino, nem com gosto de barro na boca.

Se via no umbral de sua casa da infância, rodeado das esculturas que fazia. Um toró tomava conta de tudo, trazendo vento e cheiros de infância. Sua gente corria para fora, comemorava. Dentro do turbilhão, porém, uma voz trovejava. Vinha das profundezas da Mãe-Terra, brotando da barriga do mundo. Arrastava uma pele da cor do breu, o ventre inchado; seus olhos faiscavam, dois faróis feitos de fogo e neblina na escuridão, a cauda grossa, infinita, perdendo-se nas sombras. A terra tremia, sacudida em seus alicerces. Parecia que o próprio mundo estava prestes a ser tragado ante sua presença. Severino ainda tentou correr antes que a cobra gigante engolisse o seu corpo e o sonho virasse vigília.

Acordou com as mãos ardendo, a quentura lhe comendo a carne. Por mais que as enxaguasse, o ardume não cedia. Pensou que poderia ser alguma queimadura, mas a pele não mudara. As mãos pareciam as mesmas de sempre, embora febris, afogueadas. Com muita dificuldade levantou-se, bebeu um café, fumou. O toque das coisas tinha mudado. Agora, era como se ao tocar qualquer parte do mundo, ela se tornasse parte de si mesmo. Não vendo outro remédio, vestiu uma luva grossa que usava na marcenaria, feita do látex da seringueira, e saiu antes da cantoria das lavadeiras e do grito dos galos.

No popopô, atravessando a cidade rumo ao centro, colocou as mãos nos bolsos. Apesar das luvas, podia sentir o toque da aragem, as histórias que o vento contava. Pensou estar adoecido, como tantos outros, por causa do miasma, sofrendo de pesadelos que machucavam

até o corpo. Engoliu em seco: as mãos lhe eram mais importantes que tudo. Não sentia apenas as coisas com elas, mas conversava com o mundo por meio delas num idioma palpável.

No céu, zepelins gigantes cruzavam o ar lançando fachos de luz na cidade. Afugentar as trevas tinha se tornado uma necessidade pública. Na escuridão se escondem todo tipo de desgraças. Por cima das pontes, homens de monóculos e revólver faziam a ronda, seus corpos mecânicos esfumaçando, silvando, vigilantes. Severino temia tanto a noite quanto o dia. Sob o sol a pino, viu muita desgraça acontecer também. O dia mais claro tece seu avesso nas sombras.

Desembarcou quando já era manhã feita. As mangueiras recendiam. Entrava no túnel de árvores que o levaria ao novo serviço. Antes de chegar na ilharga do Theatro, ainda olhou o monumento que decorava a Praça da República do Grão-Pará: homens e mulheres amontoados, levantando seus chapéus, facões e espingardas de concreto para o alto, comemorando a vitória da Cabanagem. Lembrou de sua família, os corpos, o eito, as lutas. Tudo tão parecido em todo lugar.

— Quanta mortandade é preciso para um bocado de paz? — pensou em voz alta.

Somente na porta do edifício sua mente se voltou para o presente, ou melhor, para o futuro. Entendeu do que falava Julião. A boniteza tinha nome e endereço. Se chamava Theatro da Paz Cabana. O deslumbre foi tanto que esqueceu até do ardume na carne. Absorvendo os detalhes mais de perto, Severino sentia apenas um formigamento subir-lhe pelas mãos, à semelhança de um zumbido que incomodasse os ouvidos. A construção o convidava aos berros, no gozo de sentir o seu toque.

Antes de entrar, arrodeou o prédio. Contemplou o seu formato de cabana, a solidez da estrutura: pedra, cal, ferro. As colunas, porém, eram caules lisos da Samaúma. Tanto nas pontas quanto no centro, despontavam árvores com suas folhagens vivas espalhando um véu de sombra salpicado de luz. Um prodígio arquitetônico com motivos indígenas, quilombolas e marajoaras. Mais umas das muitas coisas que os olhos de Severino não veriam em nenhum outro lugar.

Ainda durou muito tempo o maravilhamento, até cruzar os portais do Theatro. Os seus olhos brilhavam.

***

— Ficou muito *Porã*! Perfeito!

Sempre que podia, Crispim aparecia para elogiar a maestria de Severino. Nos últimos meses, ele havia se destacado em tudo o que tocava: decorando as colunatas, arrematando as esculturas, pintando

o *plafond* ou o pano de boca da sala de espetáculos. Cada desejo do artista e cacique Crispim Arara era materializado por meio de seu toque. Mesmo as luvas — tão necessárias, ainda, para que Severino conseguisse trabalhar sem se distrair com a sensibilidade tátil — não atrapalharam o seu ofício.

Severino descia do andaime, vexado com tantos elogios. Do chão, olhava a pintura que acabara de retocar. Contemplava o céu de granito com uma mulher grávida rodeada por guerreiros quilombolas, seus orixás, mães e pais de santo em festa. Poderia fechar os olhos e ouvir os batuques, as risadas, as rezas, sentir o gosto da comida.

— Reunião!

Sempre que alguém gritava esta palavra, Severino sabia que o dia tinha acabado. Dentro do Theatro perdia a noção de tempo, esquecia até de si próprio, afundado em seus serviços, em comunhão com outros nordestinos, estrangeiros, pessoas de diversas origens e propósitos semelhantes.

Reuniram-se no palco. Não só Crispim Arara, mas os demais líderes também estavam presentes, trazendo sorrisos fartos e novidades. Quirino, um dos escultores-mestres mais famosos do Distrito dos Quilombos Marajoaras, tomou a palavra:

— Senhoras e senhores, hoje é um grande dia! Podemos dizer, finalmente, que o Theatro está com a data de inauguração marcada!

Severino, com um sorriso afetado, sentiu uma alegria melancólica com a notícia. Sabia que toda obra tem que acabar, mas, no fundo, gostaria de morar naquela construção, com aquela gente, o tempo em suspensão para sempre. Colocava ali toda a distração de seus lutos, a dispersão dos pesadelos, descuidava até dos conflitos nas fronteiras da República, que submergiam a capital em ansiedade e medo. Pela primeira vez em muito tempo, tinha tirado os olhos de dentro de seus abismos e os trazia para o mundo de fora.

— Mas a boa nova não é só essa! — continuou Quirino. — Por merecedência, todos vocês, que contribuíram com suor e talento para a edificação de nosso Theatro, estão convidados para a inauguração. Serão convidados de honra!

Mais gritos do que gente se fizeram ouvir com a notícia. A confraternização ecoava na acurada acústica do Theatro. Severino, muito admirado por todos, demorou para conseguir se desvencilhar dos abraços de congraçamento. Resignado, já pensava no retorno para a rotina antiga, onde, nas brechas da labuta, se escondiam os seus fantasmas.

Com o miasma cada vez mais denso, muitos pedidos tinham sido feitos à Severino, pedidos que se acumularam. Todos queriam um patuá, um emblema, um ídolo ou qualquer coisa a que fosse atribuído

o poder de afugentar as visagens e os caruanas corrompidos. Muitas mães e esposas também vinham atrás de seus serviços. Encomendavam santinhas para benzerem os seus filhos e maridos, que iam lutar nas fronteiras contra as forças do Império Brasileiro. Agora, o artífice tentava satisfazer a demanda.

Só para seus pesadelos e suas dores que não tinha achado caminho. Desistiu várias vezes de procurar ajuda médica, assoberbado que estava com os trabalhos. Contentava-se com as luvas, que amenizavam a dor do seu contato com o mundo. Somente com elas conseguia, ainda, viver uma vida mais ou menos equilibrada, sem parecer que seria engolido pelas coisas que tocasse. A quem lhe perguntasse o motivo do vestuário, tinha respostas ensaiadas:

— Uso para me proteger de acidentes, essas coisas...

Os dias correram tão ligeiros que Severino só lembrou do suarê do Theatro da Paz por meio de uma nota do jornal "O Paraense", que brilhou num letreiro elétrico pela cidade:

"THEATRO DA PAZ CABANA – *Recital de Inauguração:*

*O verdadeiro templo da cultura cabana, finalmente, será inaugurado! Apresentação dos artistas: Cordão de Pássaros Acauã; Grupo Ariranha de Carimbó; Tia Chica Santarém e Mestre Bimba do Samba. Programa: logo que os representantes do Poder Cabano comparecerem na tribuna, abrir-se-á pela primeira vez a cena para ser entoado, da varanda, em céu aberto, o Hino Nacional da República do Grão-Pará por 150 músicos, sob a direção da maestra Valdemara Enrica. Em seguimento, o corpo musical executará a brilhante marcha intitulada "Poder Cabano", composta exclusivamente para esta solenidade pelo maestro Verequete e por ele dedicada ao povo desta República. Após, teremos as apresentações internas dos artistas convidados, finalizando com a execução do drama "Chora nos meus pés", escrito pela erveira e dramaturga Dona Benta*".

Quando chegou em casa, Severino viu o bilhete de entrada. Ainda cogitava não ir, desacostumado que era com multidões. Mas a curiosidade venceu o medo. Nunca estivera em uma apresentação de teatro antes na vida, muito menos num desta envergadura. Iria, nem que fosse para admirar um filho que, de certa forma, também era seu.

***

Noite sem estrelas. Diante de uma Belém iluminada, até o astro mais poderoso se esconderia. Severino só viu coisa parecida no Círio de Nazaré. Mas nesse caso, a adoração estava toda voltada para o Theatro.

A multidão se espraiava pela Praça da República do Grão-Pará. Alguns, os mais cuidadosos, usavam as máscaras bicudas que amenizavam o contato com o ar miasmático. Jornalistas circulavam com

gravadores fonográficos ou com lunetas de bronze tentando captar algum furo jornalístico. Engenheiros de som configuravam os magnetizadores para amplificar a música o máximo possível. Crianças corriam ao redor de mulheres com vestidos de seda, turbantes, ao mesmo tempo em que autômatos serviçais cuidavam das necessidades de homens claudicantes de cartolas e bengalas a tiracolo.

Severino chegou discreto, dentro de sua única roupa para eventos sociais: uma calça de brim, uma camisa de algodão com mangas compridas, um sapato encourado e, claro, suas luvas, que já haviam se tornado sua segunda pele. Somente na fila de entrada reconheceu rostos familiares. Entre afagos e sorrisos de conhecidos, cruzou o portal de um teatro que agora lhe parecia desconhecido. Percorrer aquelas galerias inacabadas como artífice, um operário, era bem diferente do que andar como audiência. O Theatro da Paz Cabana pulsava um misto de euforia e luz, se apossando de todos os olhos, penetrando os espíritos, afastando a escuridão.

Da plateia, Severino viu os lugares quase todos ocupados. Contemplou os andares superiores. Na tribuna, "os Amotinados", como eram conhecidos os líderes do Poder Cabano, em pé, cumprimentavam e acenavam para a multidão. Todos os conheciam, até Severino, que tinha ouvido sobre os seus feitos ainda no Ceará: Maria Lira, Felipe Patroni, Jacó Patacho, Margarida de Jesus, Laurelino Pajé, Raimundo Cara Preta. O Poder Cabano transcendia esses personagens, mas quando se mostrava, se mostrava por meio de seus rostos.

Encontrou o seu lugar em um dos camarotes, de onde testemunhou as primeiras apresentações. Durante o hino inicial, todos de pé, solenemente, empunhavam seus chapéus de palha; outros, os remos de pau, símbolos de luta. Os mais velhos, com a música, eram arrebatados para os primeiros anos de revolta, os triunfos, as proezas, os lutos, já que toda Revolução traz consigo nascimentos e perdas.

Quando o carimbó ressoou nas paredes do Theatro, trazendo calor, frenesi, umbigadas e remelexos, Severino sentiu vontade de fumar, de lembrar, o que para ele era a mesma coisa. Cruzando frisas, galerias, camarotes, recordava as músicas do seu próprio terreiro, a viola, a sanfona, o triângulo, os passos empoeirados dos casais tecendo novos amores, as risadas da mãe em tempos de fartura.

Mas o Theatro não deixava Severino se perder no passado. Apanhado pela construção, andarilhava tocando paredes, arestas, como se procurasse as suas marcas no prédio. A mão, sob a luva, formigava a cada contato com os detalhes entalhados por seus dedos. Passou pelos bastidores: músicos ensaiando, pessoas alvoroçadas descendo e subindo pelas coxias, instrumentos sendo afinados no proscênio. Ansiava por silêncio fora e dentro de si. Pensou no fosso, ao lado do maquinário, o espaço mais escondido do Theatro.

Ao se dirigir para lá, porém, ouviu vozes em uma galeria que sanhanharam o ardume de suas mãos:

— Estão todos aqui, vistes? Toda a gentalha!

— Shhh, fale baixo, gajo!

Severino foi atraído pelo sotaque português. Não era um acento mais tão comum na cidade, tampouco era visto com bons olhos ou ouvido com bons ouvidos. Os últimos portugueses — aliados do Império Brasileiro — tinham sido exilados. No meio do batuque, Severino identificou outra sinfonia, mais branda, perigosa, murmurada às escondidas, um arranjo com notas de traição e morte.

Colou a orelha na porta enquanto seus olhos se esbugalharam. No início, pensou ouvir vozes na própria cabeça, antigos medos que iam e vinham como se tivessem vida própria. Mas as palavras estavam lá, o cicio lusitano chiando um ódio arrastado, acumulado na poeira de séculos de história.

— Tudo, enfim, arranjado... o sinal, o trancamento das portas. Daqui poderemos ver os corpos secos iniciarem o banquete. Depois, minha gente terminará o serviço.

— Vós, chupadores de sangue, sois rápidos... — dizia um dos interlocutores, a voz carregada de zombaria. — Sem ofensas, claro. Saiba que somos gratos por isso... a Rosa Dourada brindará essa festa e celebrará essa aliança para sempre.

— Rápidos? Trinta anos de famintura, meu caro! Mesmo para quem é eterno, é um incômodo para os negócios. Perder para tapuios incivilizados, chucros, nunca imaginei tal vergonha!

— De fato... me impressiona o quanto esta republiqueta durou, mas é só questão de tempo. Há um destino natural para as bestas selvagens. No fim e ao cabo, deverão cumprir a sua sina...

— Sim... fornecer trabalho e o sangue doce que corre em suas veias. Sabe, Bernardo, acredito que há uma ordem no mundo e que vamos restaurá-la. Mas para isso, precisamos de apetite para vingar tantos assassinatos, inclusive o seu. E isso não nos falta...

Severino suava. Tinha ouvido o bastante para compreender que todos dentro daquele prédio, da própria República, estavam em perigo. As mãos ferviam, mas as pernas restavam pesadas demais para se moverem. Não saberia dizer se o batuque sincopado vinha do carimbó ou do peito carregado de medo.

— Paciência. Vais matar essa fome de vingança logo, logo, D. Soares. Aliás, podes principiar pelos petiscos. Sempre há petiscos a escapulir nas sombras dessa cidade, não é? Eu sei, afinal, já fui Governador desta terra. Basta seguir o cheiro do medo...

Severino apenas teve tempo de arrepiar os pelos e a visagem atravessou a parede vindo em sua direção. Carregava o que parecia ser uma cabeça fantasmática em uma das mãos, uma cabeça, como o corpo, feita de frialdade e vento. Em seguida, a porta da galeria se escancarou. Um homem de altura impressionante apareceu, os olhos apertados contra a claridade. Seu cabelo preto, farto, caía-lhe nos ombros, trazia um veludo encarnado sobre a sua carne muito branca, um veludo com desenhos que Severino nunca tinha visto antes. Disse, o sorriso amarelo escancarado:

— Ora, ora... Como são petulantes esses tapuios. Mas não perderemos tempo com isso, leve-o para os fundos e não deixe que os vejam. O plano já será executado.

Com uma mão, levantou Severino pelo pescoço. Os dedos, cravejados de brilhantes, quase envolviam a sua garganta num toque gelado, incapaz de criar, perfeito para destruir. O maxilar rígido transformou-se num sorriso faminto, o olhar lambujento, saído do inferno. Nem voz, nem pensamento, Severino perdeu o prumo da luz e tudo virou escuridão.

Enxugou o suor do rosto. O sol crestava. No alto, ouvia o piado do carcará. Sentia o cheiro de cemitério. Seu pai cavava mais uma cova. A terra sempre faminta de gente, come de tudo. Agora, comia o corpo de Antônio, seu irmão, embrulhado num caixão mirrado feito em casa, às pressas. Severino queria poder chorar, queria deitar na cova, ser enterrado por alguém. O pai lhe mirava um olhar de defunto, espalhador de sombra. Até que abriu a boca para chamar seu nome, mas a voz não era a que se acostumara a ouvir nos caminhos do sertão.

— Ssseverino, Ssseverino...

Do caixão de Antônio, uma cobra se esgueirava pelo chão rachado. Quanto mais a figura do pai sibilava, mais serpentes brotavam da terra indo em sua direção. O corpo tonteava. Severino, mundiado, tentava correr com as pernas sojigadas. As cobras envolviam-se no seu corpo, se enroscavam, acasalavam, chamando a sua presença. O ar fugia. O sol virava sombra. As cruzes nas covas embaçavam na vista. Quando atentou contra a luz, viu o que pensava ser seu pai, duas fendas recortadas no lugar dos seus olhos castanhos. Abria a boca como se fosse dar um bote, a língua desassossegada. Mas ao invés do bote, veio um pedido:

— Esculpe o que vês...

Severino não via mais seu pai. Como se ele tivesse trocado de pele, via, em seu lugar, apenas uma cobra grande, de boca escancarada. As outras cobras se reuniam à sua volta, o próprio Severino sentia a necessidade de se prostrar, devotos de uma antiga divindade. O Sol apagou-se, a secura cedeu. O céu desabou em água.

Abriu os olhos ainda sentindo a chuva. Viu, porém, apenas o vagalumeio do Theatro, a luz intermitente do depósito. O batuque parecia soar longe. Mas não conseguia absorver a melodia, nem o ambiente. Deitado, sentia as mãos amarradas como um tição tirado do fogo, incendiando a pele, rasgando as luvas de borracha, torrando as unhas por dentro.

— Acordou, rato? — troçava uma cabeça feita de fumaça, agora equilibrando-se sobre o pescoço do que teria sido o seu corpo.

Severino debatia-se, subjugado pela dor que lhe subia pelas mãos, rasgando-o por dentro.

— Não sabe como regozijo com essa cena... ver um rato encurralado, a sofrer. Que sofra uma pataca que seja do que me fizeram sofrer, canalha! A mim e à minha família... — Empunhava a cabeça no alto, como a recordar que um dia ela fora sacada com violência de seu corpo vivo.

O artífice, porém, mal o ouvia, sangue brotando de suas mãos em chamas. Não sentia medo, apenas tortura.

— D. Soares foi cuidar para que o plano se cumpra. Logo, logo, vais agradecer por estar aqui e não lá... quem sabe, eles, de barriga cheia, não te poupem? — disse, estalando os beiços de assombração, gargalhando. — Mas eu não te pouparei, estroina!

Os olhos de Severino, fora de órbita, consumiam-se numa ideia desajuizada: "Esculpe o que vês...". Tocou as cordas amarradas em seu punho, que se desfizeram como se feitas de algodão. Severino, mãos e mente irmanados, como no princípio de tudo, entre a realidade e o sonho, o material e o imaterial, o ser e o vir-a-ser, desenhava no ar. Seus dedos pareciam ter vida própria, regendo uma nova realidade.

A visagem recuava, sua cabeça decepada virando o rosto, fugindo, tentando se refugiar no restante de breu da sala. Agora, Severino, os dedos feitos cinzéis, a realidade feito madeira ou argila, transformava o próprio mundo em uma oficina. Tão acostumado a ser artesão das almas, finalmente transformaria a matéria em seu favor. Sentia percorrer nos ossos um encantamento de poder esculpir e dar vida a qualquer coisa.

De suas mãos brotava uma cobra imensa, viva, encarnada, pura luz. O seu sibilo foi tremendo, abalando as estruturas do Theatro. Severino, quase desmaiado, sentia as mãos mais aliviadas, desprendidas. Tinha o cansaço de quem percorreu uma légua, embora se sentisse mais vivo do que jamais se sentira até então e soubesse que nunca mais voltaria a ser o Severino carranqueiro das secas.

A música tinha cessado. Olhou ao redor. Estava só, mais só do que nunca.

A porta do depósito se abriu com um estrondo. Demorou até que os rostos ganhassem contorno na vista penumbrosa de Severino. Quando os reconheceu, duvidou se estava ao lado de vivos ou mortos. Margarida de Jesus, Maria Lira, Jacó Patacho, todos estavam lá, o rodeavam, enchiam a sala com seus corpos e suas histórias, cercados de gente inquieta.

Laurelino Pajé se ajoelhou diante dele:

— Meu filho, qual o seu nome?

— Severino, senhor...

— Foste tu que invocaste a energia da Boiúna?

Severino não respondeu, não saberia dizer o que tinha feito ou deixado de fazer, pelo menos não ainda. Sentia, apenas, um poder entre os dedos calosos, um poder que o assustava, pronto para chamá-lo quando fosse necessário ou, quem sabe, destruí-lo. Laurelino abriu a sua mão fumegante. Uma pequena escultura em forma de serpente havia surgido, fruto apenas de sua vontade. O Pajé, todo assombrado, anunciou:

— Boiúna acabou de salvar o Poder Cabano por meio deste homem! Ele serviu de caminho para nos avisar a tempo sobre o plano de nossos inimigos! Confesso que jamais conheci um Construtor com tal poder, nem mesmo Pigmalião!

Raimundo Cara Preta levantou Severino, que tonteava. Alguém gritou ao fundo e o silêncio cedeu a demonstrações de júbilo. Laurelino o abraçou, contente por ver um novo nascimento naqueles olhos de artífice represando água, um poço árido que por tanto tempo não vertia nada. Finalmente, lágrimas brotavam de uma terra seca, pronta para dar frutos, lavando abandonos antigos, expulsando sujeiras retidas.

— Seja bem-vindo, Severino Demiurgo! Bem-vindo à Brigada da Serpente!

Os olhos de Severino brilharam.

# Raphael Carmesin

Educador e pesquisador em educação, tem publicado contos de ficção especulativa, além de crônicas e poesias em coletâneas e revistas literárias nacionais e internacionais.

# Poder Cabano

## Um RPG por Elves Cunha

# SOBRE O JOGO

Em *Poder Cabano*, você e seus amigos são membros da **Brigada da Serpente**, grupo de pessoas escolhidas e imbuídas de dons espirituais pela **Boiúna**, a Cobra Grande, com o dever de proteger os povos da **República do Grão-Pará** e caçar os pesadelos vivos produzidos pelo **Panema** sobrenatural que envenenou essa nova nação. *Poder Cabano* é um RPG *Empoderado pelo Apocalypse* (mais conhecido como PbtA), ou seja, ele é baseado em *Apocalypse World*, de Vincent D. Baker e Meguey Baker, e vários outros títulos da mesma base, entre eles, especialmente, *Masks* de Brendan Conway e *Titan World*, do grupo *Infinite Jesters*. Dito isso, ele segue alguns princípios:

**A Conversa**: A narrativa do jogo é movida pelo diálogo, por uma conversa. O grupo cria uma história, de forma colaborativa, sobre o drama e os perigos de ser um membro da Brigada na República nascente. Um dos jogadores fará o papel do **Mestre do Jogo (MJ)**, e entre suas funções estão: estabelecer as cenas, descrever as situações e interpretar os coadjuvantes e ameaças. Os outros jogadores encarnam os protagonistas do cenário, os brigadistas. Eles declaram o que seus personagens estão fazendo, suas atitudes e ações e sofrem as consequências. Às vezes, não fica claro o rumo que a narrativa deve tomar, ou quem triunfa ou falha perante um desafio. É aí que entram os **movimentos**, a mecânica central do jogo.

**Movimentos**: As ações dos jogadores são os gatilhos que desencadeiam os movimentos — as chaves nucleares do *Apocalypse Engine*. Quando uma ação se encaixa na descrição de um movimento, é necessário rolar dois dados de seis lados e somar os valores obtidos ao **atributo** requerido. Dependendo do resultado, uma consequência será aplicada de acordo com a descrição do movimento que tiver sido ativado. Em geral, um resultado 10+ é um sucesso e garantirá vantagens. Entre 7 e 9 é um sucesso parcial, e um custo será exigido do personagem para proceder. Caso o resultado seja -6, o personagem falha, marca experiência e espera pelo pior, pois o MJ pode fazer um de seus

movimentos. O Mestre do Jogo nunca rola dados. Ele reage, dependendo dos resultados das rolagens dos jogadores, através dos **Movimentos do Mestre**, estabelecendo as consequências e movendo a história em direções interessantes, para que mais movimentos sejam engatilhados. Todos os jogadores têm acesso aos movimentos básicos, e cada perfil tem movimentos especiais, que podem ser usados por seus personagens.

## Cenário

O jogo se passa numa versão alternativa do século XIX, na qual a **Guerra da Cabanagem** contra o império brasileiro e todas as revoltas populares da época foram vitoriosas. A região, antes conhecida por Grão-Pará, tornou-se uma república independente acometida por várias contradições e conflitos internos e externos. O governo da República é dirigido pelo **Poder Cabano**, organização política e militar fruto da aliança vencedora da guerra: os povos indígenas, as populações dos mocambos e trabalhadores empobrecidos. A elite portuguesa foi expropriada e expulsa da República nascente. Seus descendentes perderam qualquer direito de herança ou poder político, vivendo à margem da vida pública e tramando a volta da monarquia e do domínio do império. Uma parte da elite ligada à burguesia urbana se adiantou, abandonando seus pares e apoiando a revolução, buscando se integrar à nova ordem social e sobreviver de alguma forma. Essa facção procura influenciar os rumos da República em direção ao que eles advogam ser a modernidade: uma sociedade industrializada cujo mestre da terra seria o capital estrangeiro. A isso se somam as investidas regulares de tropas do império do Brasil nas fronteiras da República, uma luta constante com alto custo em recursos e vidas humanas.

## Pesadelo Vivo

Ao fim da Guerra da Cabanagem, com a derrota das tropas legalistas, a **Ordem Hermética da Rosa Dourada**, uma facção ocultista que desejava a volta da monarquia absoluta, tentou uma manobra desesperada para acabar com o Poder Cabano. Acreditando serem capazes de invocar a força

ancestral da terra amazônica em seu favor, eles provocaram uma verdadeira catástrofe. O ritual abriu uma fenda entre nosso mundo e um plano desconhecido, tomado por pesadelos, e um miasma sobrenatural — o Panema — transbordou para o lado de cá, corrompendo o próprio tecido da realidade. As entidades da floresta foram levadas à loucura, e a terra começou a adoecer. Por conta dos esforços empreendidos para a construção da nova República, o Poder Cabano demorou a perceber os efeitos do Panema, que se espalhava pouco a pouco pelo território.

## Guerra Espiritual

Os tuxauas espirituais dos povos originários foram os primeiros a entender o que estava acontecendo. Suas terras foram as primeiras afetadas, e não demorou para que a produção rural do país sofresse por conta de incidentes sinistros envolvendo o gado e a plantação. Um conclave foi formado para discutir um plano de ação, e os pajés decidiram despertar a Boiúna, um poderoso espírito que dormia embaixo da capital. A barganha foi difícil, mas os cabanos e os encantados tinham um inimigo em comum, e um pacto foi firmado. Alguns membros do Poder Cabano, escolhidos pela guardiã, por motivos que só ela conhece, foram imbuídos de sua marca e desenvolveram dons espirituais e, junto com eles, a responsabilidade de purificar a terra e os seres da floresta, que estavam sendo envenenados pela escuridão. Assim se originou a Brigada da Serpente.

## A Brigada Da Serpente

Os membros da Brigada tem uma dupla função: defender o Poder Cabano e a República, seja militar ou politicamente, e purificar espiritualmente a terra e as entidades vítimas do Panema. A maioria deles não são heróis exemplares, mas pessoas cheias de contradições, que se viram engolidas pelo conflito e pela necessidade de sobrevivência, levadas a aceitar um dever e uma responsabilidade muitas vezes além de suas capacidades. Mesmo com dúvidas e dificuldades, todos os membros da Brigada entendem sua posição e fazem o melhor para cumpri-la, alguns até mesmo contra as expectati-

vas. A Boiúna nunca errou ao escolher alguém, como se ela enxergasse neles algo que nem eles mesmos enxergam.

Entretanto os desafios internos são os maiores. Ao ser escolhido, um membro da Brigada tem sua natureza profundamente alterada. Ela deixa de ser mundana, passando a existir numa dialética entre o ser humano e os encantados. O brigadista é tanto um rio quanto um ímã e, se não tomar cuidado com as influências que atrai e absorve, pode se perder nas águas do desconhecido. Mais de um membro da Brigada se tornou completamente um encantado e desapareceu, sem rastros, na floresta por depender muito de seus dons. Um imbuído precisa viver num equilíbrio entre o mundano e o espiritual se quiser continuar a desempenhar seu papel.

Todo membro da Brigada se vê como um servidor do povo e faz parte de uma das cinco categorias:

- **Os Buscadores**, ou **Piamuçaras** que doam a vida para trazer a verdade à tona. Investigadores, membros da imprensa e estudiosos são ótimos buscadores. Muitas vezes são vistos com maus olhos por desenterrar verdades indesejadas.
- **Os Combatentes**, ou **Warinís**, que buscam enfrentar aqueles que consideram inimigos do povo e dos encantados, seja em que forma apareçam. Independente de quem eram antes, sempre têm disposição ímpar para o enfrentamento e se tornam guerreiros letais.
- **Os Construtores**, ou **Mũnhãçaras** cuja tarefa é transformar a realidade concreta com suas habilidades. Artistas e trabalhadores manuais comumente se tornam construtores devido a suas capacidades e afinidades, se tornando moldadores da realidade que tocam.
- **Os Curadores**, ou **Tãdakás,** que buscam tratar as enfermidades mentais, físicas e espirituais do povo. Extremamente valiosos em um grupo de brigadistas e requisitados pela população em qualquer lugar que chegam.
- **Os Guias**, ou **Apeyaras**, que buscam se entender com os encantados e guiar aqueles que se perderam na escuridão. São os mais próximos das entidades e, muitas vezes, são percebidos como menos humanos.

## Objetivos

Os objetivos são ideias que ajudam a reforçar o espírito do jogo e são essenciais para a boa comunicação entre jogadores e o Mestre do Jogo. Todos sentados à mesa querem se divertir e criar uma história memorável, então devem compartilhar esses quatro objetivos:

- Fazer com que a vida de cada personagem seja desafiadora.
- Manter a história afiada.
- Dizer o que as regras pedem.
- Dizer o que a honestidade pede.

Esta não é uma lista que você precisa memorizar ou conferir, mas manter os princípios em mente vai tornar o fluxo do jogo mais suave.

## Atributos

Todo personagem possui quatro atributos essenciais para desempenhar seu papel enquanto brigadista:

- **Empatia** é uma qualidade que lhe permite se conectar com o povo e entender mais profundamente as pessoas. É utilizado nos movimentos *Servir ao Povo*, *Perceber as Intenções* e *Prestar Auxílio*.
- **Espírito** representa a ligação do brigadista com as entidades espirituais e sua capacidade de influenciá-las. É utilizado quando o personagem for *Se Conectar ao Espírito* e *Expurgar o Panema*.
- **Percepção** indica a capacidade investigativa do personagem e o quanto ele está atento aos arredores. É utilizado quando o personagem for *Analisar a Situação*.
- **Resiliência** representa a força de vontade e poder físico do personagem, essencial ao *Enfrentar uma Ameaça* e *Manter a Calma*.

## Ferimentos

A vida de um brigadista muitas vezes envolve violência, e os personagens irão se ferir com bastante frequência. Às vezes, de forma leve, outras de forma letal. Um personagem sofre ferimentos quando falha ou tem um sucesso parcial ao entrar em combate com um antagonista e engatilhar o movimento *Encarar uma Ameaça*. O MJ pode infligir ferimentos fora de combate quando o jogador tiver uma falha e isso fizer sentido na ficção. Sempre que um personagem recebe ferimentos, ele marca um X na caixa de ferimentos. O padrão é 1-ferimento, mas alguns movimentos podem causar mais danos. Quando um personagem marca todas as caixas, ele morre. Os coadjuvantes e antagonistas podem suportar quantidades diferentes de ferimentos. Uma criança pega no fogo cruzado pode morrer ao sofrer 1-ferimento, enquanto uma Aberração do Panema pode suportar até mesmo 8 antes de tombar, o que for mais apropriado para a ficção. Ferimentos podem ser curados com descanso ou medicina, conforme a história, ou com movimentos que tenham esse efeito.

## Fluxo e Vestígios

Todo brigadista possui uma natureza tanto física quanto espiritual. Isso confere a ele habilidades que nenhum cidadão comum possui, mas, em compensação, depender muito de seu lado sobrenatural pode gradativamente o transformar em um encantado. Esse é um risco do qual todos os membros da Brigada estão cientes e é tão perigoso quanto o risco de morte. Um brigadista que se torna encantado permanentemente some e jamais retorna, pois suas necessidades e preocupações se tornam outras. Seu povo e sua nação passam a ser os encantados.

Mecanicamente, o que representa essa natureza é o **Fluxo Espiritual** e os **Vestígios**. Sempre que um movimento indicar, o jogador marcará o aumento do Fluxo Espiritual na ficha de personagem, geralmente ao usar dons poderosos. O Fluxo Espiritual vai de zero a cinco, e cada personagem pode receber até três Vestígios. Quando todas as caixas de Fluxo estiverem cheias, o jogador anota um novo Vestígio e o Fluxo volta a zero.

Um Vestígio é uma marca espiritual permanente que se manifesta no corpo do personagem e pode ser identificada a olho nu. Os Vestígios podem ser variados, como um símbolo brilhante na pele ou olhos de serpente, por exemplo. Fica a cargo do jogador e do MJ decidirem em conjunto. O Vestígio pode ser explorado como Vantagem pelo jogador ou como Desvantagem pelo MJ, dependendo da ficção. Quando o personagem tiver três Vestígios na ficha, o Fluxo será zerado pela última vez. Ao atingir o máximo de Fluxo pela quarta vez, o personagem não recebe um novo Vestígio. Ele se torna um encantado permanentemente e o jogador perde o personagem.

## Aprendizado e Avanços

Durante o jogo, os personagens irão mudar e evoluir. Isso é representado pelos pontos de **Aprendizado** e pelos **Avanços**. Sempre que um jogador falhar numa rolagem de dados, ele marca Aprendizado. Quando marcar cinco pontos de Aprendizado, o jogador deve escolher um dos Avanços disponíveis na ficha de personagem e voltar o Aprendizado a zero. Entre as opções de Avanço estão a escolha de movimentos de categoria adicionais, aumento de atributos ou apagamento de Vestígios.

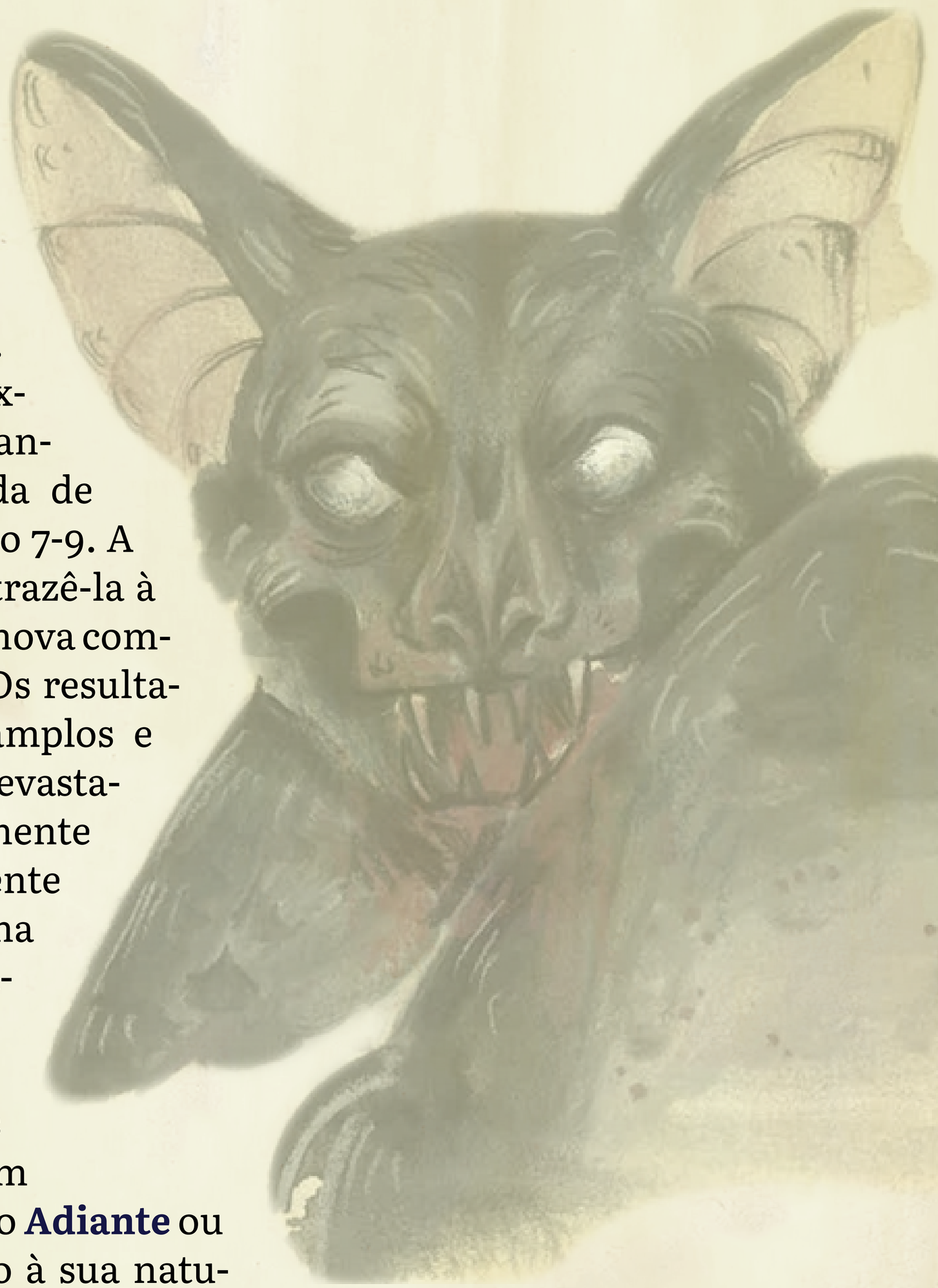
## Vantagens e Desvantagens

Alguns movimentos permitem que você crie **Vantagens**. Essas Vantagens persistem enquanto estiverem presentes na ficção ou até serem exploradas. Quando você ganhar uma Vantagem, escreva o que realmente significa, ficcionalmente. Dependendo da natureza da Vantagem, seus aliados também podem explorá-la. Quando você explorar uma Vantagem, mude favoravelmente o resultado de um teste: Se você explorar uma Vantagem e falhar no teste, trate o resultado como 7-9. Se você tirou um 7-9, trate-o como um 10+. Quando você a usa, a Vantagem se esgota, e você não pode usá-la novamente para melhorar seu desempenho.

Alguns movimentos ou situações resultarão em **Desvantagens** para o personagem ou para o grupo. Essas Desvantagens persistem enquanto estiverem presentes na ficção ou até se-

rem exploradas pelo MJ. Existem duas maneiras do MJ explorar uma Desvantagem. Uma é desqualificar um sucesso. Quando o MJ explora uma Desvantagem, sua jogada de 10+ é tratada como 7-9. A outra maneira é trazê-la à ficção como uma nova complicação à cena. Os resultados podem ser amplos e potencialmente devastadores — especialmente se você estiver frente a frente com uma Aberração do Panema.

Vantagens e Desvantagens também podem ser descritas como **Adiante** ou **Contínuas** devido à sua natureza.



- **Adiante:** Na próxima vez que você rolar, adicione ou subtraia o valor indicado para a rolagem. Então, "+1 Adiante em Espírito" significa que da próxima vez que você rolar + Espírito, você adiciona 1 ao resultado.
- **Contínua:** até que a condição descrita termine, adicione ou subtraia a quantidade indicada a cada rolagem do item que você tem em andamento. Portanto, "-1 em Resiliência até você parar e descansar" significa que cada rolagem de Resiliência será feita com uma penalidade de -1 até você parar e descansar.

# Movimentos Básicos

Todos os jogadores têm acesso a todos os movimentos básicos listados a seguir:

## Manter a Calma

Quando você presenciar algo terrível, role + Resiliência para manter a calma. Com 10+, você consegue. Com 7-9 você hesita, se atrapalha ou congela e recebe a Desvantagem Pânico. Com -6, o MJ fará um movimento pesado. Se prepare para o pior.

## Enfrentar uma Ameaça

Quando você enfrentar uma ameaça, role + Resiliência. Com 10+, você causa 1-ferimento no inimigo e ganha uma Vantagem. Com 7-9, você causa 1-ferimento no inimigo e ele causa 1-ferimento em você. Com -6, apenas você recebe o ferimento e uma Desvantagem adicional.

## Analisar a Situação

Quando você investigar uma situação ou um lugar em busca de informações, role + Percepção. Com 10+, faça três perguntas. Com 7-9 faça uma. Ganhe +1 nos testes para agir a partir das respostas. Com uma -6, faça uma pergunta e receba -1 Adiante.

- O que daqui eu posso usar para _____?
- O que aqui é uma pista sobre _____?
- O que aqui está em maior perigo?
- O que não é o que parece?
- Qual a melhor rota de fuga/entrada?
- Quem está no controle aqui?
- Qual a verdadeira posição de meu inimigo?

## Perceber as Intenções

Quando você tenta perceber as verdadeiras intenções de alguém, role + Empatia. Com 10+, faça duas perguntas. Com 7-9, faça uma pergunta. Com -6, você não descobre nada e é visto como intrometido. Receba a Desvantagem Mal Visto.

- Você está falando a verdade?
- O que você deseja que eu faça?
- O que você está realmente sentindo?
- Como faço para o seu personagem _____?

## Servir o Povo

Quando você se envolver nas atividades cotidianas da comunidade, auxiliando no trabalho das pessoas, nas atividades culturais ou qualquer ação que beneficie o coletivo, role + Empatia. Com 10+, escolha duas das opções abaixo. Com 7-9, escolha uma:

- Receba a Vantagem Um de Nós.
- Reduza 1 de Fluxo.
- Receba ajuda de um membro da comunidade quando estiver com dificuldade.
- Receba um recurso material de importância.

Com -6, você é visto como oportunista. Receba a Desvantagem Mal Visto.

## Prestar Auxílio

Quando auxiliar um companheiro de Brigada, role + Empatia. Com 10+, ele recebe +1 Adiante no próximo teste ou limpa uma Desvantagem. Com 7-9, você prestará auxílio, mas receberá uma Desvantagem. Com -6, você comete um erro e receberá a Desvantagem mesmo assim.

## Se Conectar ao Espírito

Quando você se conectar ao mundo espiritual para conseguir informações sobre o Panema ou fazer um acordo com um encantado, marque Fluxo e role + Espírito. Com 10+, você consegue. Com 7-9, você precisará pagar um preço. Com -6, se prepare para o pior.

## Expurgar o Panema

Quando você tentar purificar uma pessoa, criatura ou objeto do Panema, marque Fluxo e role + Espírito. Com 10+, o Grau de Panema diminui em 2 níveis. Com 7-9 o Grau de Panema diminui 1 nível. Com -6, o Grau de Panema diminui em 1 nível e você marca Fluxo adicional.

# Buscador

**Nome:**

Você se tornou um Buscador, um Piamuçara. Alguém que doa a vida para trazer a verdade à tona. Você pode ter sido um investigador, um membro da imprensa ou, quem sabe, um acadêmico. O que importa agora é que você recebeu o Chamado e tem um dever, apesar de muitas vezes ser visto com maus olhos por desenterrar verdades indesejadas.

## Antecedentes:

- A qual povo você pertencia antes de se tornar um brigadista?
- Que tipo de vida você levava?
- De que forma o Chamado foi assustador para você?
- Como _____ se tornou alguém importante para sua jornada?
- Porque você luta pela Brigada?

## Atributos

Distribua os valores seguintes +2,+1,0,-1 entre os atributos abaixo:

| Espírito | | | | Empatia | | | | Resiliência | | | | Percepção | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 |

## Avanços ☐☐☐☐☐

Quando falhar ao realizar um movimento, marque 1 de Aprendizado. Quando marcar 5 de Aprendizado, volte a zero e escolha uma opção:

- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3) .
- ☐ Escolha um movimento de outra categoria.
- ☐ Apague um vestígio espiritual.

## Movimentos De Categoria

Escolha 2 movimentos iniciais.

- ☐ **Ver o invisível**: Você consegue enxergar espíritos e visagens se ofuscando ou enxergar rastros de Panema ocultos.
- ☐ **Desmascarar**: Quando perceber que alguém está mentindo, pode marcar Fluxo para obrigar o alvo a dizer a verdade.
- ☐ **Provocar**: Quando você quiser induzir alguém a fazer algo contra a vontade, declare o que é e role + Empatia. Com 10+, o alvo morde a isca e faz o que você quer. Com 7-9, o alvo reage de forma exagerada e você consegue uma Vantagem sobre ele. Com -6, o alvo percebe o que você está tentando fazer e você fica desprevenido, como Desvantagem.
- ☐ **Visões do Passado**: Quando você tocar um objeto e tentar enxergar o que aconteceu ao redor dele no passado, marque Fluxo e role + Percepção. Com 10+, você tem uma visão clara e cheia de detalhes. Com 7-9, a visão é obscura e misteriosa. Com -6, você fica atordoado, como Desvantagem, até dormir por pelo menos uma hora.
- ☐ **Mente Perspicaz**: Receba +1 em Percepção.
- ☐ **Olhos de Águia**: Quando enfrentar uma ameaça, pode usar Percepção em vez de Resiliência.

**Ferimentos** ☐☐☐☐☐

**Fluxo** ☐☐☐☐☐☐

**Vestígios Espirituais** _____

_____

_____

## Anotações

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

# Combatente

**Nome:**

Você sempre teve disposição ímpar para o enfrentamento e nunca levou desaforo para casa. Depois de receber o Chamado, se tornou um Wariní, e agora busca enfrentar os inimigos do povo e dos encantados com todas as suas forças, independente da forma que tomem.

## Antecedentes:

- A qual povo você pertencia antes de se tornar um brigadista?
- Que tipo de vida você levava?
- De que forma o Chamado foi assustador para você?
- Como _____ se tornou alguém importante para sua jornada?
- Porque você luta pela Brigada?

## Atributos

Distribua os valores seguintes +2, +1, 0, -1 entre os atributos abaixo:

| Espírito | | | | Empatia | | | | Resiliência | | | | Percepção | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 |

## Avanços ☐☐☐☐☐

Quando falhar ao realizar um movimento, marque 1 de Aprendizado. Quando marcar 5 de Aprendizado, volte a zero e escolha um:

- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3) .
- ☐ Escolha um movimento de outra categoria.
- ☐ Apague um Vestígio espiritual.

## Movimentos De Categoria

Escolha 2 movimentos iniciais.

- ☐ **Arma Espiritual**: Uma vez por sessão, quando você estiver enfrentando uma ameaça, você pode marcar Fluxo e invocar um efeito sobrenatural que lhe confira uma Vantagem até o fim do combate.
- ☐ **Impetuoso**: Receba +1 em Resiliência.
- ☐ **Grito de Guerra**: Faça um discurso inspirador para seus companheiros ou grite algo assustador para seus inimigos e role + Espírito. Com 10+, escolha duas opções abaixo. Com 7-9, escolha uma:
- ☐ Paralise um adversário. Ele não pode causar ferimentos em você até ser ferido pela primeira vez.
- ☐ Seus aliados ganham +1 na primeira rolagem ao enfrentar uma ameaça.
- ☐ Até o fim da cena você tem influência sobre aqueles que ouvirem seu discurso.
- ☐ **Analisar fraquezas**: Ao observar o comportamento de um inimigo você encontra a melhor forma de lutar contra ele. Role + Percepção. Com 10+, você ganha +1 sempre que agir sobre o ponto fraco do adversário observado. Com 7-9, sua análise é insuficiente e só pode ser explorada uma vez em combate.
- ☐ **Máquina de Matar**: Quando enfrentar uma ameaça e o resultado for 10+ você inflige 2-ferimentos em vez de um.
- ☐ **Couro de Metal**: Você recebe uma caixa adicional de ferimentos.

**Ferimentos** ☐☐☐☐☐

**Fluxo** ☐☐☐☐☐☐

**Vestígios Espirituais** _____

_____

_____

## Anotações

_____

_____

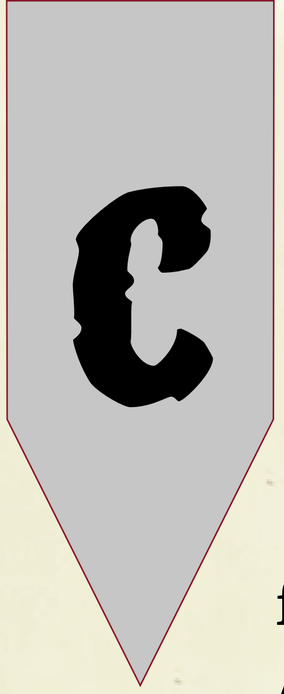
_____

_____

_____

_____

_____



# Construtor

**Nome:**

Você era um artista ou trabalhador manual. Talvez fosse obcecado por saber como as coisas são produzidas. Agora como um Mũnhãçara, tem a capacidade de moldar a realidade que toca e o dever de transformar as vidas concretas do povo que defende.

## Antecedentes:

- A qual povo você pertencia antes de se tornar um brigadista?
- Que tipo de vida você levava?
- De que forma o Chamado foi assustador para você?
- Como _____ se tornou alguém importante para sua jornada?
- Porque você luta pela Brigada?

## Atributos

Distribua os valores seguintes +2, +1, 0, -1 entre os atributos abaixo:

| Espírito | Empatia | Resiliência | Percepção |
|---|---|---|---|
| +2 | +2 | +2 | +2 |
| +1 | +1 | +1 | +1 |
| 0 | 0 | 0 | 0 |
| -1 | -1 | -1 | -1 |

## Avanços ☐☐☐☐☐

Quando falhar ao realizar um movimento, marque 1 de Aprendizado. Quando marcar 5 de Aprendizado, volte a zero e escolha um:

- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3) .
- ☐ Escolha um movimento de outra categoria.
- ☐ Apague um Vestígio espiritual.

## Movimentos de Categoria

Escolha 2 movimentos iniciais.

- ☐ **Moldar o Ambiente**: Quando você tentar alterar fisicamente o ambiente para superar um obstáculo, ampliar seus sentidos ou conseguir uma Vantagem, marque Fluxo e role + Resiliência. Com 10+, você consegue. Com 7-9, o efeito é temporário ou instável.
- ☐ **Criar ilusões**: Quando você tentar enganar os sentidos de seus adversários com ilusões, marque Fluxo e role +Espírito. Com 10+, a ilusão afeta os cinco sentidos deles, mas não pode causar ferimentos. Com 7-9, você só consegue afetar um dos cinco sentidos. Com -6, eles percebem o que você está tentando fazer e você recebe uma Desvantagem à escolha do narrador.
- ☐ **Alterar a matéria**: Uma vez por sessão, você pode marcar Fluxo para destruir um objeto ou torná-lo indestrutível até o fim da cena.
- ☐ **Troca Equivalente**: Uma vez por sessão, você pode marcar Fluxo para transmutar um material bruto em um objeto útil.
- ☐ **Pensamento Sistêmico**: Você entende como qualquer tecnologia funciona ao vê-la em ação pelo menos uma vez.
- ☐ **Versátil**: Receba +1 em um atributo à sua escolha.

**Ferimentos** ☐☐☐☐☐

**Fluxo** ☐☐☐☐☐

**Vestígios Espirituais** _____

_____

_____

## Anotações

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

# Curador

**Nome:**

Você é um Curador, ou Tãdaká, e possui a habilidade de tratar as enfermidades mentais, físicas e espirituais do povo. Todos percebem que você é extremamente valioso para a Brigada e é requisitado pela população em qualquer lugar que chegue. Mas frequentemente toda essa responsabilidade pesa em seus ombros.

## Antecedentes:

- A qual povo você pertencia antes de se tornar um brigadista?
- Que tipo de vida você levava?
- De que forma o Chamado foi assustador para você?
- Como _____ se tornou alguém importante para sua jornada?
- Porque você luta pela Brigada?

## Atributos

Distribua os valores seguintes +2,+1,0,-1 entre os atributos abaixo:

| Espírito | | | | Empatia | | | | Resiliência | | | | Percepção | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 |

## Avanços ☐☐☐☐☐

Quando falhar ao realizar um movimento, marque 1 de Aprendizado. Quando marcar 5 de Aprendizado, volte a zero e escolha um:

- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3) .
- ☐ Escolha um movimento de outra categoria.
- ☐ Apague um Vestígio espiritual.

## Movimentos de Categoria

Escolha 2 movimentos iniciais.

- ☐ **Cura Espiritual**: Quando tentar curar um ferimento, seu ou de outra pessoa, marque Fluxo e role + Espírito. Com 10+, cure 2-ferimentos. Caso tire 7-9, cure 1-ferimento e receba Tontura como Desvantagem. Com -6, você piora o ferimento, dando uma Desvantagem adicional ao alvo da cura.
- ☐ **Descobrir Podridão**: Quando tentar conseguir informações sobre uma enfermidade misteriosa, marque Fluxo e role + Percepção. Com 10+, você descobre qual a doença e como tratá-la. Com 7-9, você sabe sobre a enfermidade, mas o tratamento é perigoso. Com -6, você faz o diagnóstico errado. Espere pelo pior.
- ☐ **Sensível**: Receba +1 em Empatia.
- ☐ **Protetor**: Uma vez por sessão, você pode transferir para si o dano que um colega de Brigada receber.
- ☐ **Bicho do mato**: Você sempre encontra abrigo e ervas com propriedades curativas mesmo nos ambientes mais hostis.
- ☐ **Escudo Espiritual**: Uma vez por sessão, você pode marcar Fluxo para ignorar 1-ferimento quando estiver enfrentando uma ameaça.

**Ferimentos** ☐☐☐☐☐

**Fluxo** ☐☐☐☐☐

**Vestígios Espirituais** _____

_____

_____

**Anotações**

_____

_____

_____

_____

_____

_____

_____

# Guia

**Nome:**

Como um Apeyara, você busca entender os encantados e guiar aqueles que se perderam na escuridão. É um dos mais próximos das entidades e muitas vezes as pessoas percebem você como menos humano que os demais. E eles podem estar certos.

## Antecedentes:

- A qual povo você pertencia antes de se tornar um brigadista?
- Que tipo de vida você levava?
- De que forma o Chamado foi assustador para você?
- Como _____ se tornou alguém importante para sua jornada?
- Porque você luta pela Brigada?

## Atributos

Distribua os valores seguintes +2, +1, 0, -1 entre os atributos abaixo:

| Espírito | | | | Empatia | | | | Resiliência | | | | Percepção | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 | +2 | +1 | 0 | -1 |

## Avanços

Quando falhar ao realizar um movimento, marque 1 de Aprendizado. Quando marcar 5 de Aprendizado, volte a zero e escolha um:

- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe um novo movimento de sua categoria.
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3).
- ☐ Ganhe +1 em um atributo à sua escolha (até +3) .
- ☐ Escolha um movimento de outra categoria.
- ☐ Apague um Vestígio espiritual.

## Movimentos de Categoria

Escolha 2 movimentos iniciais.

- ☐ **Um pé em cada mundo**: Receba +1 em Espírito.
- ☐ **Metamorfo**: Escolha uma forma animal. Durante a noite você pode marcar Fluxo para assumir sua forma animal. Ela lhe confere vantagens, conforme a ficção. Você retorna à forma humana quando amanhece ou fica desacordado, o que acontecer primeiro. Você consegue se comunicar com outros membros da Brigada na forma animal.
- ☐ **Falar com Visagem**: Quando você tentar se comunicar com os mortos, marque Fluxo e role + Espírito. Com 10+, você pode fazer duas perguntas ao defunto. Com 7-9, a visagem vai pedir algo em troca. Caso falhe, espere pelo pior.
- ☐ **Voz de Comando**: Com esse movimento, você pode marcar Fluxo para dar uma ordem a um encantado uma vez por sessão. Ele é obrigado a cumprir a ordem da melhor forma que conseguir, de acordo com sua natureza. Depois de cumprir a ordem, porém, o encantado pode tentar se vingar.
- ☐ **Se tornar intangível**: Uma vez por sessão, você pode se tornar intangível por uma cena. Enquanto estiver intangível, não pode ser ferido por seres físicos e pode atravessar barreiras físicas. Espíritos e visagens podem lhe ferir.
- ☐ **Percorrer um atalho**: Quando quiser se transportar para um lugar em que já esteve, Role + Espírito. Com 10+, você se torna espírito e chega no destino escolhido. Com 7-9 você consegue, mas marca Fluxo. Com -6, você marca Fluxo e se encontra perdido num lugar desconhecido. Este movimento pode ser usado para levar outras pessoas com você, mas todos sofrem as mesmas consequências.

**Ferimentos** ☐☐☐☐☐

**Fluxo** ☐☐☐☐☐

**Vestígios Espirituais** _____

_____

_____

## Anotações

_____

_____

_____

_____

_____

_____

# MESTRE DO JOGO

Diferente dos outros jogadores, que são responsáveis por dar vida a um único personagem cada, você irá descrever o cenário, estabelecer as cenas, incentivar os conflitos com os coadjuvantes e antagonistas e interpretá-los. No geral, você tem os mesmos objetivos dos outros jogadores, porém precisa ficar atento a alguns elementos para que o jogo flua dentro do gênero. Tenha sempre em mente o que está na AGENDA e se atenha aos PRINCÍPIOS. O MJ não rola dados; seu papel é estimular os jogadores a engatilhar os movimentos, fazer as rolagens e descobrir o que acontece. Sempre que um jogador tiver um resultado -6 nos dados, portanto, uma falha, você poderá realizar um de seus MOVIMENTOS DE MESTRE DO JOGO. Diferente dos movimentos dos jogadores, os movimentos do MJ são reações, servindo para levar a história para direções interessantes ou perigosas, forçando situações que balancem a narrativa e coloquem os protagonistas na berlinda. Quando houver dúvida sobre o que fazer, veja a lista de Movimentos do MJ e mande ver.

## Agenda

1. Faça com que a vida de cada personagem seja desafiadora.
2. Mantenha a história afiada.
3. Jogue para ver o que acontece.

## Princípios

1. Represente a diversidade cultural da República.
2. Distorça o ambiente e introduza pesadelos.
3. Apresente relações conflituosas.
4. Faça seu movimento, mas não diga seu nome.
5. Se dirija aos personagens, não aos jogadores.
6. Faça perguntas provocadoras e construa sobre as respostas.
7. Coloque as protagonistas no centro da ação.
8. Trate personagens coadjuvantes como recursos narrativos.
9. Dê aos personagens coadjuvantes motivações contraditórias.
10. Às vezes, abra mão de tomar as decisões.

## Movimentos de Mestre do Jogo

1. Apresente um conflito iminente.
2. Cause ferimentos.
3. Explore Desvantagens.
4. Faça o tiro sair pela culatra.
5. Revele uma nova complicação.
6. Aumente o Grau de Panema.
7. Introduza uma nova ameaça.
8. Force os personagens a tomarem uma decisão difícil.
9. Faça com que paguem o preço por suas escolhas.
10. Pergunte: "O que você faz?".

## Tom e Histórias

*Poder Cabano* é um jogo de fantasia que mistura temas mais sérios, como terror, conflitos políticos e lutas de classes, mas também ação, aventura e esperança num mundo melhor. Os membros da Brigada da Serpente são servidores do governo, tanto quanto do povo e dos encantados, mas muitas vezes são temidos ou vistos com certa desconfiança devido à sua natureza ou a seus dons. Dito isso, seu dever é, sem dúvida, heróico. As histórias que você e seu grupo vão contar focam, acima de tudo, em uma luta pela criação de um futuro para os diversos povos da República do Grão-Pará, que passaram os últimos séculos sendo escravizados e oprimidos pelo colonialismo e, quando finalmente se viram livres, tiveram que enfrentar uma catástrofe sobrenatural provocada por aqueles que os queriam de joelhos.

Os membros do governo estão sobrecarregados, pois além de coordenar os esforços econômicos, precisam mediar os conflitos entre os diversos povos que formam a República e coordenar a defesa das fronteiras, que correm sempre o risco de uma nova tentativa de invasão por parte do império do Brasil. Com tantas contradições acontecendo, a corrupção da terra pelo Panema liberou ameaças sobrenaturais e fortaleceu o aparecimento de visagens nos centros urbanos, nas grandes obras e fazendas, onde mortes eram comuns antes da revolução.

Tendo isso em vista, o Mestre do Jogo precisa manter em mente que **todo terror é político e a vida da comunidade é o que há de mais valioso**, pois a união dos povos é o que mantém o Poder Cabano de pé e tudo o que afeta diretamente o cotidiano do povo afeta também o equilíbrio da República. Por conta disso, o aparecimento de uma Chaga e aberrações normalmente é explorado pelos inimigos, como rosadouristas e espiões estrangeiros.

## Primeira Sessão

Na primeira sessão, junte de 3 a 5 jogadores e distribua os perfis entre eles para que decidam que papel cada um irá interpretar. Tenha impressa também as fichas de movimentos para que todos possam consultá-las sem problemas durante o jogo. Ajude-os a criar seus protagonistas e as conexões entre eles. Comece no meio da ação e construa em cima dela. Você precisará de um pouco de preparação antes de iniciar o jogo. Para isso, é aconselhável criar uma **Comunidade**, o cenário onde a história se passará, uma ou mais **Ameaças** que assolam o lugar e os sinais que serão perseguidos pelos brigadistas em busca das ameaças.

## Criando uma Comunidade

O coração do jogo é a comunidade. A República do Grão-Pará tem povos e regiões muito diversas, por isso é importante pensar num microambiente. A comunidade pode ser uma fazenda coletiva, cercada por um ou mais povoados, uma cidade grande repleta de indústrias ou uma pequena comunidade ribeirinha vivendo do rio. Dependendo do local, os desafios serão diferentes. Toda comunidade, porém, tem certas características:

- **Atividade Econômica**: Uma comunidade gira em torno de, pelo menos, uma atividade econômica. Ela pode ser pesca, extrativismo, a produção de igarités (grandes embarcações), uma fábrica, uma fazenda coletiva ou vários minifúndios. Seja livre para imaginar uma atividade econômica central para a comunidade. Isso vai facilitar que os jogadores visualizem como as pessoas vivem e que tipo de relação elas têm umas com as outras.

- **Povos**: Existem dezenas, senão centenas, de povos na República, de nações indígenas e quilombolas a imigrantes procurando uma vida melhor. Cada povo tem uma cultura, religião e formas de trabalho distintas. Encorajamos a pesquisa sobre povos tradicionais existentes quando for criar sua comunidade. Dependendo de suas características, os povos da comunidade podem ter conflitos internos que dificultam a vida dos protagonistas. Vale a pena lembrar que apenas dez por cento da população da República é branca.
- **Tuxauas:** Todo grupo social vai ter pessoas que surgem como lideranças — aqui chamadas de Tuxauas —, sejam oficiais ou espontâneas. Geralmente são personagens de interesse, como representantes do Poder Cabano, comandantes de tropas, líderes espirituais e religiosos, líderes comunitários e sindicais. Normalmente essas pessoas têm influência coletiva e a interação com elas pode aumentar ou reduzir a hospitalidade da comunidade.
- **Transporte**: Um elemento que, à primeira vista, pode parecer sem importância, mas tem grandes impactos na vida da comunidade é a forma como o ambiente é percorrido. Hidrovias e rios levam a canoas e igarités a vapor, mas o fundo de suas águas também pode ser o lugar perfeito para que corpos sejam desovados e escondidos; uma ferrovia cortando a floresta pode trazer junto toda sorte de encantados raivosos pela intromissão humana e complicar a vida dos trabalhadores que precisam manter as locomotivas funcionando. É possível percorrer a região a cavalo, de barco ou a pé?
- **Encantados e Visagens**: Outro elemento importante é a diferenciação entre encantados e visagens. Dentro do jogo, as visagens são fantasmas, pessoas que faleceram e suas almas penadas estão presas, assombrando lugares ou objetos. Quando têm seu problema resolvido, podem prosseguir a passagem para a vida após a morte. Os encantados, entretanto, são entidades que em nosso mundo deram origem a lendas. Os encantados, também chamados de espíritos por alguns, têm motivações complexas e uma relação conflituosa com os humanos. Formam suas próprias comunidades longe dos olhos humanos e tendem a não se aproximar muito de centros populosos.

## Ameaças

O que seria de uma boa história sem uma boa ameaça? O MJ é responsável por criar antagonistas perigosos para contrapor os protagonistas. Uma ameaça pode ser um agente estrangeiro, um criminoso, um membro de uma sociedade secreta, um monstro, visagem, encantado ou até mesmo um desastre natural. Para criar uma ameaça, siga os seguintes passos:

- **Escolha a natureza:** A ameaça é natural ou sobrenatural? A partir daí descreva que forma ela toma.
- **Dê uma motivação:** Por que a ameaça faz o que ela faz? O que a torna uma ameaça?
- **Escreva de um a cinco movimentos de ameaça:** Os movimentos de ameaça são usados pelo MJ quando os jogadores têm uma falha na rolagem. Podem ser desde poderes sobrenaturais a comportamentos perigosos e podem mudar a correlação de forças dentro de um enfrentamento.
- **Atribua ferimentos máximos:** Até quantos ferimentos a ameaça pode sofrer antes de ser morta? Recomendamos que o número de ferimentos máximos não seja menor que o número de movimentos.
- **Nomeie sua ameaça.**

### Exemplos de Ameaça

**Acólito Rosadourista**

**Descrição:** Filho de um português escravista que foi morto durante a Guerra da Cabanagem, se uniu à Ordem Hermética da Rosa Dourada em busca de vingança e da restauração de sua propriedade. Não tem talento para as artes das trevas, então sua tarefa é encontrar novas Chagas do Panema e convocar um Bruxo experiente para dar prosseguimento à corrupção.

**Natureza:** Humana.

**Motivação:** Recuperar a propriedade familiar e deixar de ser um Zé Ninguém.

**Movimentos:** Encontrar Chaga. Convocar Bruxo. Semear falsos boatos na comunidade.

**Ferimentos:** 3

**Yuka-uara**

**Descrição:** Monstro formado por cadáveres de animais corrompidos pelo Panema.
**Natureza:** Pesadelo.
**Motivação:** Se alimentar de vísceras. Corromper cadáveres.
**Movimentos:** Envenenar com mordida. Trazer cadáveres de volta à vida. Atacar em bando. Se curar ao consumir carne morta.
**Ferimentos:** 4

## Panema

A maior ameaça à República do Grão-Pará e à vida humana e espiritual é o miasma sobrenatural, conhecido como Panema. Após um ritual extremamente poderoso e malsucedido operado pela Ordem Hermética da Rosa Dourada, começaram a surgir fendas entre nosso mundo e um plano desconhecido povoado por pesadelos. Dessas fendas, chamadas de Chagas, o Panema se derrama, envenenando e distorcendo tudo o que toca, seja encantado, visagem, animal ou humano. O Panema é invisível aos olhos humanos, mas aqueles com dons espirituais podem enxergá-lo em formas que ora parecem vapores, ora parecem líquidos esbranquiçados feito pus. Os únicos que têm capacidade de expurgar o Panema e purificar aqueles infectados são os brigadistas, mas essa purificação não é garantida, dependendo do quão avançada foi a corrupção. O dever primordial dos brigadistas é encontrar e expurgar as Chagas, fontes do Panema. Caso elas floresçam e o fluxo de Panema aumente, as consequências serão devastadoras.

### Chagas e Panema

As Chagas são a fonte do Panema. Ninguém sabe ao certo como elas surgem. Existe a hipótese de que lugares onde muito sofrimento ocorreu são mais propensos a formar Chagas, mas o aparecimento delas é tão aleatório que é difícil afirmar isso com certeza. Por outro lado, o fato de a República ter sido palco de uma sangrenta guerra e diversos massacres por parte dos portugueses é um agravante, além de ser algo que reforça essa hipótese.

Em geral uma Chaga se abre em um lugar, mas há boatos terríveis sobre Muyukas, entidades que seriam chagas ambulan-

tes, indo de lugar a lugar e corrompendo tudo por onde passam. O entorno de onde se localiza a Chaga é afetado pelo Panema e possui um Grau de Panema. Os graus e seus efeitos são:

1. Uma Chaga de **Grau Um** provoca pequenos sinais na natureza, animais doentes e alguns eventos estranhos, como violações de leis naturais, tal como uma menor gravidade em alguns horários do dia ou da noite. Essa Chaga é menos intensa, porém mais difícil de localizar, pois seus efeitos têm um raio de vários quilômetros.
2. A Chaga de **Grau Dois** é mais agressiva. Pessoas doentes, alucinações, surtos de loucura e aparecimento de visagens são comuns. É normal que haja vítimas.
3. Ao evoluir para o **Grau Três**, um Mati, uma Aberração Panemática, surge e começa a procurar alimento para se desenvolver.
4. No último Grau conhecido, o **Grau Quatro**, as criaturas do Panema se tornam maduras e começam a se reproduzir em grande velocidade, repetindo o Grau Três várias vezes. Por sorte, os brigadistas nunca deixaram a situação piorar mais que no Grau Quatro.

## Matis e Bruxos

Conhecidas como **Matis**, as criaturas oriundas do Panema são monstros putrefatos com impulsos primários. Muitos deles são feitos de carne morta, de animais ou pessoas, e não apresentam grande inteligência. Apesar disso, são ameaças mortais e, ao se desenvolverem, começam a se reproduzir descontroladamente como pragas. Matis devem ser exterminadas a todo custo. Os **Bruxos** da Ordem têm buscado encontrar as Chagas com o objetivo oposto ao dos brigadistas: estimular seu desenvolvimento e o aparecimento de Matis, o que causaria uma queda mais rápida da República. Mais de um Bruxo capturado revelou a existência de experimentos envolvendo as Chagas e a tentativa de armazenar e instrumentalizar o Panema para a criação de armas. Certa vez, foi interrompido um experimento que envolvia a injeção de Panema puro diretamente em seres humanos e a observação dos efeitos nas cobaias. Apesar da letalidade dos Matis, o maior perigo vem daqueles que se dizem humanos.

## A República do Grão-Pará

No ano de 1840, após uma intensa guerra contra o governo central, a região conhecida como Província do Grão-Pará declarou independência. O território da República nascente engloba o que conhecemos hoje como a Região Norte do Brasil em nosso mundo. Trinta anos se passaram desde sua fundação, mas a soberania do país se encontra constantemente ameaçada por invasões do império brasileiro e, internamente, pelas tensões geradas a partir do aparecimento do Panema. O Poder Cabano, aliança entre os vários povos e classes anteriormente dominadas pelo colonialismo, trava uma luta intensa para garantir a viabilidade do governo ao mesmo tempo que tenta desenvolver a região. Nesta sessão teremos uma visão geral sobre a história e o funcionamento interno do cenário onde nossas histórias se desenrolam.

## A Guerra da Cabanagem

A Província do Grão-Pará foi a última a aderir à independência do Brasil, um ano depois da data oficial, 1822. Isso ocorreu por conta dos fortes laços econômicos que a região mantinha com Portugal. A elite local foi forçada à adesão após o comandante inglês John Grenfell ameaçar bombardear Belém, seguindo as ordens do império brasileiro. Após a integração, os conflitos continuaram, e 256 rebeldes foram aprisionados no porão do navio *Brigue Palhaço*, sendo sufocados até a morte. Esse massacre foi um marco da tirania do império para com a Província. Durante toda a década de 20, os enfrentamentos da elite local com os representantes do governo central se intensificaram, culminando numa ruptura política entre Belém e Rio de Janeiro.

Internamente, porém, a população mais pobre era intensamente explorada e oprimida por essa elite. Mão de obra escrava de africanos, e de seus descendentes, era utilizada por fazendeiros portugueses em suas fazendas ao redor da capital; os povos originários eram obrigados a trabalhar compulsoriamente a mando da administração pública e, frequentemente, sofriam com a invasão de suas terras e massacres. A população urbana, composta majoritariamente por

tapuias, indígenas destribalizados, vivia na completa miséria e sob a mão de ferro da classe dominante, uma minoria branca, europeia ou não. A Província do Grão-Pará, que era o maior produtor e exportador de cacau do mundo, sofreu entre 1821 e 1830 os efeitos de uma crise global que derrubou os preços dessa mercadoria em dez vezes. Para tentar reduzir o prejuízo, os latifundiários aumentaram exponencialmente a exploração de seus escravos e empregados, o que resultou em uma potencialização da revolta. Fugas, criação de novos mocambos e, inclusive, assassinato se tornaram ações frequentes dos dominados.

Em 1835, todos esses elementos, somados ao surgimento de uma série de lideranças políticas regionais, deram origem a uma revolta social conhecida como Cabanagem. O primeiro alvo dos revoltosos foi o presidente da Província, um testa de ferro do império. Após uma batalha sangrenta, a capital foi tomada pelos rebeldes e o presidente morto, mas os interesses das diversas facções internas se confirmaram inconciliáveis. As elites locais desejavam apenas mais poder político no cenário nacional, enquanto os negros escravizados lutavam pelo fim da escravidão, os povos indígenas pelo direito à terra e fim do trabalho compulsório e os tapuias, explorados nas cidades, pelo fim da miséria.

O primeiro presidente cabano, o fazendeiro Félix Malcher, traiu o movimento e foi morto. Tuxauas e líderes de mocambos estimularam a revolta contra os senhores de escravos e patrões, e o equilíbrio de poder se alterou profundamente. O presidente seguinte, Francisco Vinagre, temendo uma invasão do império, entregou o controle da capital em troca da anistia dos rebeldes. Os cabanos, porém, não entregaram as armas e se refugiaram no interior. Francisco, sem apoio, foi preso pelas forças imperiais. Seu irmão, Antônio, juntamente com Eduardo Angelim lideraram uma nova ofensiva. As tropas imperiais foram derrotadas e o controle da capital foi retomado, porém Antônio Vinagre não sobreviveu, e Angelim se tornou o terceiro presidente cabano. Com mais essa derrota, o império lançou mão de um de seus mais cruéis comandantes, o Marechal Soares de Andrea.

O Marechal e sua esquadra bombardearam Belém, e suas tropas varreram a cidade, forçando os rebeldes a fugir no-

vamente para o interior. Eduardo Angelim foi executado juntamente com todas as lideranças capturadas. O exército imperial ocupou todas as grandes cidades da província e condenou ao trabalho forçado todos aqueles culpados de "crime de cabano", ou seja, de se revoltar contra o império. Para reativar a economia da região e subjugar os rebeldes, foi instituído o Corpo de Trabalhadores, cujo objetivo era escravizar toda a população não branca da província, suspeitos aos olhos do Marechal, e submetê-los ao controle dos militares imperiais.

O que deveria ser a pá de cal do movimento se revelou o tiro pela culatra. O Corpo de Trabalhadores unificou, sob o mesmo coturno, todas as facções e povos que ainda mantinham divergências de interesses dentro da Cabanagem. Pouco a pouco, novos tuxauas foram surgindo dentro das milícias, desertando em massa, saqueando quartéis e usando as armas contra seus algozes. Uma guerra de guerrilhas se instalou em todo o território, e a organização dos rebeldes expulsou as forças imperiais após o assassinato de Soares de Andrea, cujo corpo foi retalhado e teve pedaços enviados para cada vila e cidade da recém nascida República do Grão-Pará.

## Novo Governo

Após a vitória da guerra, foi proclamada a independência e a formação da nova República. A aliança conhecida como Poder Cabano, formada pelos líderes do exército republicano das mais diversas regiões organizou a Assembleia Nacional com o objetivo de escrever a constituição. O Corpo de Trabalhadores foi extinto, assim como a escravidão e o trabalho compulsório indígena. As fazendas e empresas de famílias portuguesas foram expropriadas e se tornaram propriedade das pessoas que trabalhavam efetivamente nelas. Sem ter direito a suas antigas posses, a maior parte da elite local fugiu do país, e a burguesia comercial e industrial nascente teve que jurar lealdade ao novo governo para continuar atuando, sendo fiscalizados intensamente quanto ao pagamento e às condições de trabalho de seus empregados.

O sistema político desenvolvido foi uma espécie de parlamentarismo, onde cada região administrativa tem seus

representantes eleitos através de voto universal e secreto, podendo ser removidos do cargo e substituídos a qualquer momento. Os delegados regionais eleitos, por sua vez, escolhem os membros da Assembleia do Povo, que vão à capital discutir os assuntos e leis a nível nacional. O líder da Assembleia do Povo é escolhido pelos delegados e também pode ser substituído caso a Assembleia o considere inapto, o que raramente ocorre. Não é obrigatório ser membro de um partido político para concorrer às eleições, apesar de a maioria dos delegados serem partidários. O maior partido político do Grão-Pará é o Poder Cabano cujo prestígio entre os povos é inegável, mesmo passadas três décadas da Guerra da Cabanagem, também sendo o partido mais diverso em termos de membros. Possui cerca de oitenta por cento dos membros do parlamento. O segundo partido mais popular é o Partido Modernista, que reúne principalmente comerciantes, industriais e profissionais liberais. Seus esforços tendem a uma maior liberdade de negócios e ao aumento dos investimentos estrangeiros no país, o que não é bem visto pela população em geral, dado a relação anterior como colônia de Portugal.

## Economia

A maior parte da República é rural e depende da agropecuária, herança de sua condição anterior. As grandes fazendas são empreendimentos coletivos, controladas pelos antigos trabalhadores que produziam nelas, sendo ex-escravizados ou não. As decisões são tomadas a partir de reuniões dos trabalhadores em conjunto com os representantes locais do governo, que trazem para a discussão a situação da economia nacional e as necessidades das demais regiões. Existe também um enorme número de pequenas propriedades, geridas por famílias ou por pequenos povoados, e um sem número de vilas ribeirinhas que vivem da pesca e da produção de pequenas e médias embarcações, garantindo sua subsistência.

A produção industrial está concentrada principalmente na capital, renomeada de Mairi, e na cidade de Tapajós, anteriormente conhecida pelo nome português Santarém. O forte do Ecuipiranga, após o fim da guerra, se tornou residência

de muitos imigrantes e um pólo comercial, sendo elevado ao status de cidade. O Grão-Pará ainda é um grande exportador de produtos primários, mas recentemente seus estaleiros têm sido reconhecidos internacionalmente, e a exportação de igarités comerciais e de guerra tem aumentado. O desenvolvimento da tecnologia a vapor e de energia elétrica tem sido grande alvo de investimentos, sendo a importação dessas inovações o alvo da maioria das parcerias internacionais na América do Sul. Apesar de o grosso do transporte nas capitais ser à tração animal e fluvial, uma malha ferroviária está sendo construída para integrar as regiões mais afastadas desses centros industriais e comerciais.

## População

Cerca de setenta por cento da população da República é composta por indígenas, seja aldeados ou tapuias. Dezenas de nações indígenas estão no campo, controlando suas terras de forma independente e se dedicando à produção agrícola, mas as gerações mais jovens têm se interessado pelo trabalho nas fábricas da capital e pelo serviço militar nas fronteiras, em busca de repetir os feitos gloriosos das histórias do tempo da Cabanagem, repetidas à exaustão pelos seus pais e avós. A população negra e mestiça é a segunda maior, com grande concentração nas capitais e seus arredores, apesar de existirem diversas comunidades oriundas dos mocambos de antes da guerra, nas quais refugiados da repressão do império eram comumente abrigados e treinados para a guerrilha. A população branca é uma minoria ínfima. É até difícil classificar alguém como branco, principalmente após o êxodo europeu.

A língua oficial da República é conhecida como Nheengatu, a 'língua boa'. Desenvolvida nos séculos e décadas anteriores como uma amálgama de vários idiomas diferentes do tronco tupi, tornou-se a linguagem do comércio e do trabalho. Proibida no século anterior pelo Marquês de Pombal, foi descriminalizada e incentivada após a fundação da República. Apesar de ser a língua geral, cada povo tem uma língua própria e a disseminação de outros idiomas vai depender dos povos dominantes em cada região. O português, que era

falado principalmente pela elite urbana da antiga capital, é apenas uma das várias línguas faladas, usado principalmente por conta da grande quantidade de imigrantes vindos do nordeste do Brasil em busca de melhores condições de vida.

## A Vida Sob a Sombra

Após a abertura das Chagas e o vazamento do Panema, a vida na República não foi mais a mesma. As cidades estão repletas de visagens e assombrações. Vez ou outra cadáveres se levantam de seus túmulos e é necessário cremá-los para que não voltem a se tornar corpos secos. Plantações inteiras são envenenadas pelo Panema, e pragas se espalham pelas vilas. Os encantados dos rios, enxergando os humanos em geral como fonte dessa tribulação, afogam aqueles que cruzam seu caminho. As religiões de todas as matrizes têm se fortalecido, pois o povo busca cada vez mais a proteção da fé contra os Matis. A criação da Brigada da Serpente ainda não completou meia década, e os acordos feitos com os encantados têm se tornado uma importante arma para enfrentar o terror. Apesar disso, os brigadistas ainda não são completamente aceitos pelo povo, principalmente por questões culturais e religiosas que variam em cada lugar. São considerados filhos do diabo por uns, ladrões do poder espiritual por outros, charlatões, mercenários e até mesmo a causa de todos esses males. Porém, a cada monstro morto e Chaga purificada, sua popularidade aumenta.

## A Guerra nas Fronteiras

Para completar o caldeirão de conflitos, o país está em guerra. Nos últimos anos, quando a coesão interna enfraqueceu por conta do Panema, o império do Brasil voltou a atacar as fronteiras da República. A porção mais a oeste da nação foi tomada, e a fronteira recuou até Manaus. O exército republicano foi reforçado e conseguiu impedir as forças imperiais de avançar ainda mais, sendo declarado armistício. O ressurgimento e crescimento da Ordem Hermética da Rosa Dourada, a seita monarquista que abriu a primeira Chaga, levantou a suspeita de que financiamento estrangeiro tenha chegado ao país. Além de expurgar o Panema, a Brigada fre-

quentemente tem tido que combater ataques terroristas organizados pelos rousadouristas. Os desafios são imensos e todas essas fissuras podem fazer a jovem República ruir de vez, e os povos livres se tornarem uma vez mais colonizados.

## Últimas Palavras e Agradecimentos

Este jogo e revista não seriam possíveis sem o apoio da *Editora Escambau* e a iniciativa *Escambaclube*, as discussões valiosas sobre cenário com minha companheira Luiza Möller, o trabalho dos demais membros do *Coletivo Potocando* e as mesas de teste para aperfeiçoar o sistema. Obrigado a todos que contribuíram, em especial Regina Almeida, Nila Tchbum, Leo Barbosa, Renato França, Mateus Vieira, Nilo Nobre, Thyago Costa, Gustavo Claude e Michel Miron. Um agradecimento especial ao amigo Porakê Munduruku pelo debate em torno da importância da Cabanagem e pelo fornecimento de fontes valiosas. Que rolem os dados!