

# EWARË

O REINO ENCANTADO DA AMAZÔNIA



## CHANGELING

THE DREAMING





*Uma abordagem alternativa para os  
Gallain Amazônicos em Changeling: O Sonhar.*

*Criado por Brasil in the Darkness*





# Ewarë, o “Reino” Encantado da Amazônia

## CRÉDITOS

ESCRITO POR Porakê Martins, Alex Pina, Aredze Xukurú,  
Eros Rosado, Jessele Damasceno & Kynni Kayode

EDITADO POR Yogarpg

ARTE: Alyne Leonel, Keoma Calandrini, Luis Eduardo, Marcus Maia, Rodrigo Pascoal

POSTAGEM ORIGINAL EM [Brasil in the Darkness](#)

VERSÃO: 1.1

World of Darkness, Vampire: The Masquerade, Vampire: The Dark Ages, Victorian Age: Vampire, Werewolf: The Apocalypse, Werewolf: The Wild West, Mage: The Ascension, Mage: The Sorcerers Crusade, Wraith: The Oblivion, Wraith: The Great War, Changeling: The Dreaming, Hunter: The Reckoning, Demon: The Fallen, Mummy: The Resurrection, Orpheus, Exalted, Chronicles of Darkness, Vampire: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening, Changeling: The Lost, Hunter: The Vigil, Geist: The Sin Eaters, Demon: The Descent, Mummy: The Curse, Beast: The Primordial, Promethean: The Created, Storyteller System™, Storytelling System™, and Storytellers Vault™ and their respective logos, icons and symbols are trademarks or registered trademarks of Paradox Interactive AB. All rights reserved.

This work contains material that is copyright of Paradox Interactive AB. Such material is used with permission under the Community Content Agreement for the Storytellers Vault.

PROPERTY® Copyright© 2023 Paradox Interactive AB. All rights reserved.



# SUMÁRIO



<i>Introdução</i>	6
<b>Outra Perspectiva</b>	<b>9</b>
<b>Outro Olhar</b>	<b>12</b>
<b>Brasil Oculto</b>	<b>15</b>
<b>A Nação Caapuã</b>	<b>20</b>
<i>Léxico Caapuã</i>	22
<i>Estrutura Social e Política</i>	26
<i>Os Povos Caapuã</i>	29
<b>A Nação Eborá</b>	<b>77</b>
<i>Léxico Eborá</i>	78
<i>A Sociedade Eborá</i>	79
<i>As Casas Nagô e Jêje</i>	81
<i>As Iyabás</i>	83

<i>História Recente</i>	85
<i>Ipins Eborá</i>	87
<b>Cosmovisão</b>	<b>118</b>
<i>Cosmovisão Caapuã</i>	118
<i>Cosmovisão Eborá</i>	124
<i>Mirakamby e Banalidade</i>	124
<i>Artes</i>	127
<i>Vantagens</i>	129
<i>Patronos e Entidades</i>	131

# Introdução

*“No início do Mundo, Boiaçu foi encarregada de moldar e povoar a terra com todos os tipos de plantas e animais. Ela ficou feliz com seu trabalho e, dos sonhos das plantas, dos animais e da própria terra, surgiram os espíritos. Boiaçu ficou satisfeita com sua criação por eras, até que chegaram os primeiros humanos, os ancestrais dos povos indígenas.*

*De imediato, para evitar confusão, Boiaçu separou tudo que havia criado, dividindo a Superfície, o Mundo Outonal; do Fundo, o Sonhar e outros Reinos mais além. Aguardando a chegada das estranhas criaturas que são os humanos.*

*A origem dos Umuanas, os Antigos, remonta àqueles dias. Eles surgiram dos sonhos da terra, Boiaçu os permitiu permanecer na Superfície, ligados aos elementos da natureza, como remanescentes dos primeiros dias, quando ainda não havia a Linha D'água para separar as coisas.*

*No início, Boiaçu não gostou nenhum pouco dos humanos. Eles eram barulhentos, mal educados e insistiam em tentar mudar as coisas que ela havia criado. Eles derrubavam as árvores, tacavam fogo na mata, desviavam o curso de igarapés e cavavam a terra. Isso irritou Boiaçu. Então, furiosa ela criou os Panemas, a partir dos medos e dos pesadelos daqueles primeiros humanos, para alimentar de temor seus corações e expulsar eles de seus domínios.*

*Mas eles não eram tolos, viram que não poderiam se manter nestas terras sem as bênçãos de Boiaçu. Então eles imploraram por sua clemência, choraram e fizeram ecoar canções pedindo perdão e orientação. Boiaçu ouviu seu pedido, pois em seu coração não era surda ao sofrimento deles.*

*Assim foi firmado o Pacto, aqueles humanos poderiam permanecer, se respeitassem a criação de Boiaçu. Só então, Boiaçu nos criou. Seres feitos não só dos temores e pesadelos dos humanos, mas também de seus sonhos e desejos mais elevados, para inspirar, orientar e também punir aqueles que violassem o Pacto.*

*Este arranjo durou mais algumas eras. E mais uma vez Boiaçu estava feliz e satisfeita com o que havia feito. Mas um dia, os forasteiros vieram dar em nossas praias. Eles não estavam interessados em honrar pacto algum. Na verdade pareciam muito mais dispostos a massacrar até outros humanos como eles, que encontraram por aqui. E trouxeram consigo uma enxurrada de banalidade. E, bem, se você é um humano e não tem apreço nem sequer por outros humanos como você, o que se pode esperar em relação a qualquer outra coisa?*

*A tolice e a arrogância desta nova leva de humanos foi demais até mesmo para a paciência de Boiaçu. E dessa vez ela parece ter simplesmente virado às costas*

*para a humanidade, se retirou para as profundezas do Fundo, a espera de dias menos tristes.*

*Antes de partir, porém, ela atendeu ao clamor daqueles entre nós que decidiram insistir em sua tarefa, revelando à Cobra Norato e Maria Caninana os segredos do Expediente Changeling. Ela ainda atende se você clamar por ela do jeito certo, mas é sempre a sua própria maneira, no seu próprio ritmo. Boiaçu é amorosa como uma mãe e misteriosa como o próprio amor, embora sua ira seja a coisa mais terrível de se ver.*

*Os Taiguaras são aqueles que recusaram o Expediente Changeling e por isso foram exilados, ou se auto-exilaram, no Fundo. Eles visitam a Superfície apenas de vez em quando, para tratar de seus próprios assuntos, e chamam a si mesmos de “Livres”, por não estarem presos à Superfície ou a corpos mortais.*

*E nós, Parente, os Povos Caapuã de EwarĚ, os Nanatüs como se dizia antigamente, somos os que decidiram seguir com a tarefa que nos foi confiada por Boiaçu, compartilhando o destino da humanidade, por dever, amor, fatalismo, desespero ou teimosia. Porque esta é a natureza dos sonhos e dos sonhadores.”*

— UBIRATĀ, MAPINGUARI REZINGÃO DO GRANDE CONSELHO DE EWARĚ





Royales  
AS coal  
2014



# OUTRA PERSPECTIVA

*“Minha terra tem Palmares  
Onde gorjeia o mar  
Os passarinhos daqui  
Não cantam como os de lá.”*

— OSWALD DE ANDRADE, “CANTO DE REGRESSO  
À PÁTRIA”

## Uma Outra Perspectiva Sobre o Cenário Changeling do Brasil

Este livro traz a perspectiva da Equipe da Página Brasil in the Darkness, com a valiosa contribuição de nossos colaboradores, para os Gallain sul-americanos, a partir de elementos da cultura indígena, cabocla e afro-brasileira e da apresentação de uma proposta original para kiths amazônicos.

Em linhas gerais, o cenário oficial proposto para o Brasil é dominado por Gallain reclusos e desconfiados, como veremos mais adiante, livremente inspirados na cultura nativa, e que só na atualidade estariam tendo algum contato com os Kithain. Um quadro que, para nós, apenas demonstra um profundo desconhecimento sobre a riqueza histórica e a natureza cosmopolita da região.

Esta série de artigos é um esforço criativo e nossa tentativa de oferecer ao público brasileiro, e latino-americano, fã de Changeling: O Sonhar, uma representação mais digna, à altura dessa riquíssima região, a partir de uma proposta alternativa para o “Reino da Amazônia”, que busca também incorporar elementos da primeira versão para um cenário brasileiro para Changeling, chamado de “O Império do Crepúsculo”, de autoria do fã brasileiro Fabio “Nightrain” Lins, muito anterior ao cenário

oficial apresentado pelo **Czo** (e agora convertido para o **C5**), que parece bem mais condizente com a realidade de nosso país, embora ainda bastante focado nos Kithain e restrito a uma perspectiva ainda muito eurocentrada.

É de conhecimento geral que o cataclismo conhecido pelos Kithain como “A Fragmentação” foi muito mais tardio e abrupto no “Novo Mundo”. Até o crepúsculo do Século XV, quando a chegada dos colonizadores trouxe consigo todo o peso da banalidade europeia à América, os povos originários do continente e as entidades do Sonhar, conviviam em relativa harmonia nas profundezas das áreas selvagens.

Na América do Sul os Nanätus ou Caapuãs, Changelings nativos também conhecidos como Encantados (apesar de, como é expresso no **Czo Players Guide**, Lore oficial ter reduzido o termo a um único kith), alimentavam-se dos sonhos e temores indígenas enquanto os orientavam sobre o necessário respeito à natureza e a importância de manter intocados os lugares sagrados onde o Mirakamby, contraparte Caapuã ao Glamour (Wyrd no **C5**), flui livremente do “Fundo” (O Sonhar?) para o “Mundo da Superfície” (Mundo Outonal).

No Brasil a colonização portuguesa certamente teve um impacto decisivo na conformação da sociedade Changeling, como reflexo de sua influência decisiva no imaginário brasileiro, até mesmo pela propaganda colonial de superioridade da cultura europeia e pela repressão institucional à propagação das culturas indígenas e africanas, o que explica que na maior parte do território do país os Kithain sejam, de fato, a força hegemônica, dominando o imaginário e os sonhos locais.

Contudo, Changelings oriundos da amálgama de sonhos dos remanescentes dos povos originários e escravizados que, tão pouco, passaram incólumes pela influência dos colonizadores europeus, insistem em resistir à banalidade e ousam, não apenas se manterem vivos no imaginário dos sonhadores mortais, mas buscam ampliar sua influência para disputar os sonhadores brasileiros com os Kithain. Esses são os Caapuãs, termo que pode ser traduzido como “Povo das Matas”, em tupi-guarani, aquela que já foi a língua geral das colônias portuguesas na América do Sul.

Antes da colonização europeia havia pelo menos 5 milhões de nativos nos territórios que correspondem atualmente ao Brasil, algo equivalente às populações somadas de Portugal e Espanha no mesmo período. De modo bem generalista eram centenas, talvez milhares, de povos cada um deles com sua própria língua, cultura e história. Foram divididos pelo olhar dos colonizadores em quatro grandes nações, de acordo com o tronco linguístico ao qual suas línguas particulares pertenciam, um processo análogo a se tentar agrupar portugueses, espanhóis, italianos, franceses e romenos como uma mesma nação apenas por pertencerem todos eles ao tronco linguístico das línguas românicas. Seja como for, tal divisão tradicional separou, para fins supostamente didáticos, os povos nativos em: tupi-guaranis (que em geral habitavam o litoral), macro-jê (na região do Planalto Central), aruaques e caribes (ambos na Planície Amazônica).

Na atualidade, após séculos de perseguição e extermínio, apenas pouco mais de 800 mil indígenas ainda resistem no território brasileiro, o que corresponde a meros 0,4% da população, concentrados no Norte e Centro-Oeste do país, e, ainda assim, eles representam nada menos que 305 etnias e 274 línguas diferentes. A contribuição destes povos, remanescentes ou extintos é inegavelmente inestimável para a cultura e imaginário do Brasil contemporâneo.

Por outro lado, e embora o trabalho escravo tenha iniciado e se mantido com ampla utilização de mão de obra indígena, todos sabemos que a economia das colônias que viriam a formar o Brasil

recorreu intensamente à escravização de pessoas oriundas do continente africano. Quase 5 milhões de pessoas foram forçadas a cruzar o atlântico para se verem escravizadas e desterradas no Brasil ao longo de três séculos e meio de escravidão legalizada no país (1538–1888). Africanos oriundos de diversas culturas, etnias e origens (negros da guiné, congos, ambundos, benguelas, ovambos, iorubás, jejes, minas, huaças, tapas e bornus), que nos legaram contribuições que marcaram profundamente nossa história, cultura, sociedade, sonhos e imaginário, cujos descendentes representam hoje mais da metade da população do país.

Assim, embora no imaginário dos sonhadores brasileiros contemporâneos, elfos, gnomos, duendes, bruxas e dragões de origem europeia predominem, eles ainda se vêem forçados a dividir espaço relutantemente com curupiras, exús, sacis, iaras, negrinhos do pastoreio, negros d'água, caiporas e muito mais. Na sociedade Changeling no Brasil, isso não poderia ser diferente. Por aqui o Sonhar é tão múltiplo e diverso, quanto múltiplas e diversas foram as contribuições que formaram essa intrincada tapeçaria de influências multiétnicas que é o Brasil, e, também, tão conflituoso e perigoso quanto o processo que lhe deu origem.







# OUTRO OLHAR

*“Por que plantavas estrelas  
Depois de colher o sol  
Não viste nas caravelas  
A morte com o seu farol  
Eh! Guaimiaba Eh! Eh! Guaimiaba!  
Amavas a terra livre  
Terra sem males sonhavas  
Até que o invasor pisou  
Flor da paz que guardavas (...)”*

– SALOMÃO HABIB & JOÃO DE JESUS PAES  
LOUREIRO, “GUAIMIABA”

## Um Outro Olhar Sobre a História Changeling no Brasil

Para a maioria dos Kithain o Brasil é uma vastidão desolada tomada por Gallain reclusos. Poucos conhecem ou reconhecem a caótica e isolada corte Kithain local, embora o Protetorado da Floresta, ao qual os Kithain estrangeiros se referem apenas como “Reino da Amazônia” e sobre o qual costumam contar histórias fantasiosas sobre um suposto Reino Gallain Encantado, com pouca relação com a realidade local.

Porém, mesmo para os Changeling nativos, o Brasil pode ter vários nomes. O mais geral e aceito é Império do Crepúsculo. Variações também correm por aí: “Terra do Último Crepúsculo”, “Terra do Crepúsculo”, “Império no Fim do Mundo”, “O último dos impérios a surgir e resistir ao Longo Inverno”, “Terra onde Judas Perdeu as Botas”, etc. Os nobres mais arrogantes costumam referir-se a ele como Emain Ablach, que significa “Terra das Fadas” e seria apenas um dos nomes de Avalon.

Eventualmente também se referem ao império como Hy-Braazil, como na lenda irlandesa.

A lenda repetida pelos Sidhe do Império do Crepúsculo, quase sempre representantes de Casa Nobres menores e amplamente marginalizadas por suas contrapartes na Europa e EUA, nos dá conta de que quando os Fomorianos (Ancestrais das Trevas no C5) foram derrotados eles foram para uma ilha à oeste da Irlanda, do outro lado do Oceano e que o nome dessa ilha seria Hy-Braazil. O mesmo destino teria sido seguido pelos Thuata de Danan (Primogênitos no C5) ao serem derrotados pela descrença humana. Fica a critério de cada um acreditar ou não que o Brasil é o Hy-Braazil da lenda. Mas poucos além destes nobres levam tal história a sério.

Os Kithain costumam acreditar que a raízes da comunidade Changeling do Brasil, como ela é hoje, tenha nascido dos sonhos do Brasil imperial, considerando, também, a época colonial, com seus bandeirantes, indígenas e quilombolas, como fatores importantes do imaginário nacional. O que não poderia deixar de se refletir em todo o conflito e sede por conquistas e sangue que acompanha todo esse simbolismo. Portanto, aspectos, lugares e personagens dessa época também se fazem presentes: Nobres “fidalgos”, bandeirantes, capitães do mato, intrépidos desbravadores, jagunços odiosos, defensores dos direitos das minorias oprimidas, missionários, rebeldes, tapuias, quilombolas, saltimbancos, cangaceiros, pajés, morubixabas, guerreiras amazonas, pretensos heróis e tragédias... muitas tragédias. Mas os Caapuãs em Ewarë conhecem a verdade e sabem que sua própria história é muito mais antiga.



## Um mosaico de cores e povos...

Na longa e conturbada história da relação entre Changeling nativos e de origem estrangeiras, os Eborás, uma sociedade secreta Sul-americana formada por Changelings de origem africana ou que se identificam com as Tradições afro-americanas, merecem, um capítulo à parte, como veremos mais adiante.

Vindos ao Brasil principalmente a partir do sangue e dos sonhos dos negros escravizados pelo regime colonial europeu, o testemunho de sua luta de resistência contra essa dominação, as marcantes afinidades na concepção de mundo e costumes observados entre os fées africanos e nativos, a solidariedade nascida na luta ombro-a-ombro contra a opressão e arrogância dos Kithain, fez nascer uma grande afinidade e empatia entre Caapuãs e Eborá exilados no Brasil, de tal maneira que os membros dos kiths Biloko, Djedi, Exu, Kuino, Oba, Obambo e Okubili, que passam pelo expediente changeling no Brasil costumam ser considerados como irmãos pelos Changeling nativos, muitas vezes servindo como pontes na historicamente conflituosa relação entre Caapuãs e Kithains, devido a sua relação mais antiga com os herdeiros dos Tuatha de Danann.





- ★ Sede dos Reinos do Império do Crepúsculo.
- ★ Principais Ducados e Capitânias do Império.
- ☆ Cidade-Estado independente do Império.
- Protetorados dos Membros do Grande Conselho de Ewarë.
- Demais Anamas proeminentes de Ewarë.
- Anamas Autônomas.
- ◆ Sede do Reino dos Castelos Esquecidos.
- ◆ Demais centros de poder proeminentes do Reino dos Castelos Esquecidos

- Reino dos Montes Verdes**
- Ducado de Belo Mar
  - Ducado das Altas Torres
  - Ducado de Porto do Mel
  - Ducado das Brumas Serranas
  - Ducado das Andorinhas
  - Ducado das Marés
  - Arraial Dentre Montes
  - Entroncamento dos Sete Montes
  - Anama de Serra das Onças
- Reino dos Cristais**
- Gruta das Águas Claras
  - Ducado das Formigas
  - Ducado das Águas Raras
  - Ducado de Bela Vista
  - Atalaia do Repouso da Serpente
  - Atalaia do Coração Bravio
  - Salões de Ferro
  - Anama do Xingu

- Reino dos Pinhais**
- Ducado do Azul Áureo
  - Ducado das Laélias
- Reino de Xaraés**
- Urbi Máxima
- Reino dos Pampas**
- Ducado dos Cavaleiros Charruas
- Reino do Eterno Verão**
- Ducado do Bonfim
  - Ducado de Leão do Norte
  - Ducado de Verde-Mar
  - Arraial do Açude Velho
  - Anama Potiguara
- Capitânias do Império**
- Capitania dos Golfinhos
  - Ducado dos Golens
  - Capitania Imperial
  - Capitania do Rio Negro

- Reino dos Castelos Esquecidos**
- Pedra do Reino
  - Pedra Furada
  - Arraial de Canudos
  - Arraial da Cajuína
  - Anama de Ororubá
- Ewarë**
- Anama de São Luís
  - Anama do Arari
  - Anama de Monte Alegre
  - Anama de São Gabriel
  - Anama de Xapuri
  - Anama de Belém
  - Anama de Maiandeuá
  - Anama de Santarém
  - Anama de Paracaima



# BRASIL OCULTO

## O Império do Crepúsculo

O Império recebeu seu nome em referência a sua localização, à Oeste em relação à Europa, e ao fato de ter sido colonizado efetivamente pelos Kithain apenas após o Despedaçar, considerado por eles o Crepúsculo da Era dos Sonhos. Ele é governado por um Triunvirato formado por três imperadores que se revezam no poder ao longo de cada ano e que são auxiliados pelo Senado Imperial, formado por representantes de cada um dos Reinos que compõem o Império, tais Reinos são soberanos entre si e fiéis à bandeira imperial:

**REINO DOS MONTES VERDES:** Basicamente o Sudeste do Brasil, pegando um pouco do Sudoeste da Bahia e estendendo-se pelo sul do Mato Grosso do Sul até a fronteira. É nele que fica a capital do império, o Ducado do BeloMar, governado pelo Duque Keldrian Nightrain de Liam.

No Alto da Boa Vista pode-se avistar (quimericamente) o Palácio do Sol Imortal, sede do governo Seelie e morada de Mikhael Caesar Augustus, imperador sidhe da Primavera. Dirigindo-se ao Largo da Carioca, nos subsolos do Metrô e do Mosteiro, encontram-se as passagens que levam ao Castelo das Sombras, no qual os Unseelie tem seu Imperador do Inverno, Oiche Chiuin, o sluagh. Ainda no centro, aquele com paciência e sorte, poderá vagar pelas ruas do Saara até encontrar a Porta Encantada em algum dos becos, curvas ou entradas do mercado de rua e assim atingir a Fortaleza das Mil Portas, onde Dona Andréa, Exu Imperatriz do Verão, zela por seus compatriotas Caapuãs.

Também é neste reino que se encontra o maior Ducado do império, o Ducado das Altas Tor-

res (Grande São Paulo), governado pela Duquesa Elayne de Fionna. Alguns ducados de relevância que ficam no entorno da capital são o Ducado das Brumas Serranas, reduto conservador Gwydeon abrangendo Petrópolis, Teresópolis e demais cidades serranas em torno do Rio de Janeiro e que está sob a égide do Duque Paranhos de Gwydeon. Existe ainda o Ducado das Marés que compreende toda a Região dos Lagos e é governado pela Duquesa Mariana Cavalcanti de Albuquerque de Fionna.

**REINO DO ETERNO VERÃO:** O litoral do Nordeste. É governado pelo casal real, os Da Gama: Dom José, secretamente um Obá que é tomado pelos Kithain como um Exu especialmente nobre ou arrogante, e Dona Marina, uma Sidhe Outonal da Casa Scathach, a frente de uma corte muito peculiar que congrega Kithain e Eborá quase na mesma proporção.

Ambos possuem alinhamento “Unsellie”, modernistas e são peças fundamentais na estrutura de poder do Império, um fato agravado pela discreta, embora inegável, influência de Dom José sobre todos os Eborá das regiões Sudeste e Sul do Brasil. Tal influência é tomada por muitos Kithain como mera admiração legítima por um membro do povo que galgou sua posição por méritos próprios, enquanto para outros a veem como uma incômoda fonte de preocupação, por alimentar os sonhos de grandeza e plebeus insolentes, além do fato de ter sido D. José o responsável direto pela queda do antigo Imperador, línguas ferinas sussurram nas sombras que ele poderia tentar derrubar também sua sucessora.

**REINO DOS PINHAIS:** Paraná e Santa Catarina. O grande reduto Tradicionalista do império. Gov-

ernado pela Rainha Sidhe Lavínia de Gwydeon, responsável pelo tratado de paz entre seu reino e o império. Sua orientação política é tradicionalista, mas sua visão pacifista não admite mortes em nome de qualquer causa.

**REINO DOS PAMPAS:** Rio Grande do Sul. Governado pelo Rei Troll Flamínio Agripa de Liam e pela Rainha Curupira Yv Vera. Uma forte aliança entre Trolls e Caapuãs formou-se nesse reino, cuja culminância foi o casamento real. São de orientação reformista e de forma geral são fiéis ao império, para o horror dos Caapuãs Amazônicos.

**REINO DOS CASTELOS ESQUECIDOS:** Área da seca no Nordeste. Não há nenhuma grande concentração de Kithains ou Caapuãs ali. É um ambiente completamente hostil, um deserto infestado de feras quiméricas (ocultas no C5) sedentas por glamour (Wýrd no C5).

A paisagem seca é pontilhada por velhos castelos em ruínas, que dizem pertencer as Fadas Verdadeiras de antes do Despedaçar. Dizem que alguns ainda habitam seus castelos em Desvario. Não tem governo algum. Suas fronteiras são vigiadas pela guarda imperial para que nada escape de lá e para avisar aos aventureiros que vão arriscar a sorte sobre os perigos e ceder provisões e hospitalidade aos necessitados que vão entrar ou que tiveram a sorte de escapar. É a terra do bando de Capitão Carniça do Mal e seu grupo de cangaceiros.

O Capitão Carniça é um Redcap fora-da-lei que assola a região e seu grupo é constituído de Kithains de todos os kiths, menos Boggans, que o capitão odeia e diz serem “Maricotas de tripa frouxa que só servem pra ter o buxo furado!”. As únicas figuras que o capitão parece respeitar são o Santo Padin Padre Cícero e Lampião que é sua grande inspiração e modelo. Também é conhecido por não ter medo de nada, nem dragão, nem cara feia. Mas todos de seu grupo sabem que ele jamais acampará perto da área consideradas amaldiçoada ou assombradas, pois morre de medo de assombração.

**REINO DOS XARAÉS:** O Pantanal. Provavelmente o mais longe que um changeling vai entrar impunemente na floresta densa. É governado pelo

Rei Sidhe Tibérius de Liam e dizem ser protegido por um grupo conhecido como “Vento das Matas” que seria composto por membros da Casa Scathach. A organização interna é bem mais flexível do que a dos outros reinos, cada grupo ou vila sendo quase autônoma. Tibérius acredita piamente que o melhor governo é o que governa menos. Claramente um Modernista, vive a maior parte do tempo no seu palácio na ilha flutuante de Urbi Máxima que vaga pelos rios e lagos da região sem que jamais se saiba onde está. Quando comparece aos conselhos é para criticar veemente o império e sua estrutura. Os tradicionalistas o adorariam se ele não apontasse sua língua fêrina para eles boa parte do tempo também. Era mais contido anteriormente devido a sua amizade pessoal com regente anterior, mas ninguém sabe o que esperar dele com o advento do novo imperador.

**REINO DOS CRISTAIS:** O Planalto Central e adjacências. O maior reino do império, superado em área somente pelo Protetorado da Floresta. É governado pela Rainha Iuno de Eiluned. O império não abastece suas propriedades livres apenas com Fogos Feéricos originários da Pira da Serpente, mas também com Fontes de Glamour, associadas ao simbolismo Caapuã sobre a Mirakamby (Glamour/Wýrd), que flui do Fundo (Sonhar/Umbra) para o Mundo da Superfície (Mundo Outonal). São fontes de água quimérica que emergem dos cristais e pedras que são obtidos quase que exclusivamente do Reino dos Cristais.

Muitas das pedras que são obtidas e vendidas em lojas esotéricas, se vindas deste reino, tem algum glamour nelas. Algumas, mais raras, foram infundidas pelo glamour de tal forma que se colocada de modo apropriado num local cujo glamour seja particularmente mais alto, e se os rituais corretos forem seguidos, ela torna-se um escoadouro do Sonhar e Glamour em forma de água nasce através dela, tornando a propriedade livre permanente. É uma área que esconde segredos antigos, naturalmente ligados as propriedades dessas pedras, e diz-se que foi a primeira área na qual os Kithain se estabeleceram quando vieram para cá fugindo da banalidade europeia.



A rainha Eiluned tem clara consciência do que é ser governante do território que pode prover material para propriedades livres e é por sua causa (será só dela?) que o planalto central é conhecido como “terra de intrigas”. Os imperadores mantêm dois postos avançados nesse reino. Uma no Ducado dos Golens (Brasília), para grande desgosto da rainha que fez de lá sua capital e outro na fronteira com a Grande Floresta, conhecido como Capitania Imperial, de onde eles costumam tratar com os Povos da Floresta quando requerido. A Capitania Imperial é governada pela Capitã-Mor Viviane, uma Exu, secretamente aliada da Grande Anciã Eborá, Dona Jesuína de Dambirá .

**CAPITANIA DOS GOLFINHOS:** Muitos consideram que essa ilha é nada mais nada menos que a Avalon das lendas. Mesmo que não seja, Fernando de Noronha não deixa nada a dever a ilha mitológica. É governada pela Rainha Magna Lucia (normalmente Rainha Lucia), uma epítome de beleza sidhe feminina. As relações da ilha com o império são, no mínimo, questionáveis. Embora o império classifique a ilha como capitania, seus habitantes consideram-se a si mesmos como um reino à parte e parecem não dar a mínima para o que o império diz.

Quem chega lá recebe informações sobre “nosso reino” e não sobre “a capitania”. Mandados e proclamações parecem não surtir muito efeito também. De modo que a área é tida como uma espécie de “zona franca” ou “paraíso legal”, onde todos parecem viver em implícita harmonia. Como o povo da ilha jamais apoiou nenhum inimigo do império e também não se mostra hostil ao território imperial, os imperadores permitem que a ilha seja uma espécie de “área de catarse” para onde os mais revoltados acabam indo, relaxam, se acalmam, e quase sempre, voltam menos perigosos do que foram. A rainha não é envolta em condições mais simples.

Dizem as lendas que a Rainha Lucia é acometida de mudanças de humor graves e que uma vez por mês ela seria completamente tomada por seu aspecto Unseele e vagaria pelas praias da ilha em busca de uma vítima que seria submetida a sabe-se

lá que torturas. Outros desconfiam seriamente de suas alegações de pertencer a casa Fionna e acreditam que ela seria a única descendente de uma tal casa Sebastiana, legítima herdeira do Lendário Rei D. Sebastião, e teria sido amaldiçoada a permanecer no fundo do Oceano por um tempo indeterminado em sua cidade submersa. Ainda segundo tais boatos, quando a cidade de Dom Sebastião viesse à tona mais uma vez, algo que certamente teria a ver com a Rainha Lucia, as ilhas de Marajó e Fernando de Noronha afundariam para dar-lhe lugar. De qualquer modo, as andanças noturnas da rainha durante suas crises, parecem ter dado bases para as lendas da Alamoia na ilha.

### Ewarë, o Território Livre Caapuã

O império nascente tratou de forma bastante conservadora e tradicional a resistência dos Nativos a um governo Sidhe unificado, o que fatalmente fez ressurgir com renovado vigor a animosidade e o rancor entre Caapuãs e Kithain.

No início, a resistência Caapuã era extremamente dispersa e desorganizada e os Nobres Sidhe tinham a seu lado a disciplina e a experiência militar. A aliança secreta entre os Caapuãs e a Nações Eborás foi fundamental para organizar a resistência em torno de quatro Kiths nativos principais (Cai-poras, Curupiras, Karuanas e Mapinguaris) após



duras derrotas.

No Norte os Caapuãs e Eborás articularam a criação do Grande Conselho de Ewarë para unificar a resistência dos Changeling nativos contra o assédio Kithain. Liderados por esse Conselho de sábios Síocháin, que já contavam com grande respeito entre os principais Povos Caapuã, foram capazes de unir as Anamas de Changeling nativos de Ewarë e mudar a maré da Guerra.

Uma articulação que foi, ainda, favorecida por revoltas que eclodiram no Nordeste, onde Eborás locais tornaram impossível a criação de um Reino unificado, usando táticas de terror e guerrilha para combater as tropas imperiais. E no Sul, onde uma rebelião encabeçada por plebeus Trolls e Changeling nativos depôs o títere regente local ameaçando a unidade do instável Reino dos Pampas.

Ao fim de duas décadas de conflitos sangrentos encobertos pelo manto da Ditadura Militar, o Império estava seriamente abalado e disposto à acatar um acordo de paz que na prática significou a garantia de autonomia ao território de Ewarë sob a liderança amplamente reconhecida do Grande Conselho formado pelos próprios Caapuãs, apesar de todo ressentimento remanescente.

Por toda a Floresta Amazônica, conhecida pelos Caapuãs como Ewarë desde tempos ancestrais e como “Reino da Amazônia” pela comunidade changeling internacional, faz parte deste império Kithain, apenas formalmente, e do ponto de vistas das cortes que compõem o Império do Crepúsculo, é considerada uma área militar, hostil e selvagem para a maioria dos nobres. Ainda que, para os changeling nativos, seja simplesmente seu Lar, a terra de seus ancestrais e, acima de tudo, uma área autônoma, livre do controle Kithain.

Os Povos Caapuã são mais fortes em Ewarë do que em qualquer outra região do país e por aqui o domínio do Império se limita a poucas capitânicas em algumas das maiores cidades da região, pelos termos do Acordo de Paz selado entre Caapuãs e Kithains. A principal delas é a Capitania do Rio Negro, em Manaus, de longe a maior de todas elas, comandada pelo respeitado Capitão Marcellus de Liam, aliado das lendárias Ikamiabas.









# A NAÇÃO CAAPUÃ

*“Esta é mais uma das histórias que os antigos contam, mas não é qualquer história. Esta é a lenda de Cobra Norato e Maria Caninana, os filhos gêmeos de Boiaçu, a Cobra Grande, os primeiros de nosso Povo.*

*Diziam os antigos que, em uma noite de luar, Cobra Grande veio até uma indígena formosa que se banhava sozinha nas águas de um igarapé. Não era considerado coisa direita mulher-moça se banhar no igarapé em noite de luar, principalmente quando estava ‘naqueles dias’, mas essa dita cuja não parecia se importar com nada disso. Por sorte, ou azar, Boiaçu se agradou da moça e veio ter com ela.*

*A barriga da indígena cresceu e no tempo certo, na beira do igarapé, apavorada, ela pariu duas cobrinhas, um casal, que eram capazes de virar gente e virar cobra, a quem deu o nome de Maria Caninana e Norato, a primeira foi tomada como afilhada de Jaci e o segundo, por ciúme, foi reclamado por Guaraci. Logo ao nascer os dois rastejaram para um igarapé e sumiram na imensidão do Grande Rio.*

*Caninana veio ao mundo primeiro, pouquinho antes do irmão, desde cunhã era geniosa a danada, malvada mesmo. Ela virava os barcos, furava as redes, afogava os homens e devorava os peixes pequenos. Tinha raiva de gente e não considerava nem a mãe que a pariu, pois se sentia rejeitada por ela.*

*Já Noratinho, o caçula, era rapaz direito, ainda pequeno vinha visitar a mãe e à noite mamava o leite de seu peito enquanto ela dormia. Visitando as aldeias, ele se afeiçoou às pessoas, fez amizade entre os homens e sucesso com a mulherada.*

*O tempo passou e os dois cresceram, e quando viravam cobra eram muito maiores que os batelões que cruzavam o rio. Caninana, a mais velha, como não perdia tempo no mundo dos homens e tinha crescido*

*sozinha na mata, entre os bichos, era a maior, mais feroz e mais forte dos dois e sua raiva de gente cresceu junto com ela.*

*Eles eram como água e azeite, como as águas do Amazonas e do Tapajós. Havia muito desentendimento entre os irmãos e o desentendimento cresceu até virar briga de verdade, e briga feia.*

*Certo dia, numa luta entre os dois, Caninana arrancou um dos olhos de Cobra Norato, que acabou caolho, coitado. Foi então que ele decidiu colocar um fim naquilo. Não era por causa de que ele tinha perdido o olho, mas porque tinha entendido que sua irmã havia enlouquecido com o ódio e rancor que envenenavam seu coração.*

*Ele, rapaz sabido, arrumou um jeito de colocar um ponto final nas maldades de Caninana e, virado cobra, saiu para procurar pela irmã. Quando a encontrou, tratou de chamar sua atenção exigindo uma revanche. Desatinada, a malvada saiu furiosa atrás dele, mas Noratinho era menor e mais rápido e Caninana penou para tentar alcançá-lo.*

*Os dois subiram o rio até chegarem de frente à Aldeia de Pauxis, onde hoje fica a cidade de Óbidos. Lá, no ponto mais estreito e profundo do Grande Rio, Norato saltou e passou para o outro lado, Caninana, porém, bem maior e encgueirada pelo ódio, não conseguiu saltar a tempo e acabou presa nas profundezas do Estreito de Óbidos, onde permanece até os dias de hoje.*

*Lá tem vez que se forma um redemoinho traiçoeiro que leva mulher, homem, velho ou menino, gente que não aparece nunca mais. Dizem que é ela que, puxando a respiração, engole os desavisados. Nem presa a danada deixa de ser péssima.*

*Mas ainda há quem se pergunte se Cobra Norato agiu certo, pois sem o medo que Caninana*

*despertava, os homens se tornaram cada vez mais prosas e desalmados, e hoje a floresta e os sonhos que ela alimenta minguaram até o ponto de ameaçar desaparecer para sempre. Talvez fosse este o destino que ela tentava evitar.”*

— DONA BELÉM, BOIÚNA REZINGONA, ANCIÃ DA ANAMA DE BELÉM DO PARÁ

## Herdeiros dos Sonhos Nativos

Quando os primeiros Kithain aportaram por aqui, se depararam com estranhos seres feéricos nativos, que chamavam a si mesmos de Nanatüs ou Caapuãs. Os Caapuãs se viam como intermediadores entre os povos nativos e a natureza selvagem, uma missão que teria sido conferida a eles por seu criador, uma entidade chamada Boiaçu, a Cobra





Grande. Segundo eles, foi Boiaçu quem abriu caminho, criando com seu rastro o leito do Rio Amazonas e, assim, permitiu à Grande Floresta florescer, a partir de suas águas e dos nutrientes que ele carrega.

Para manter a harmonia entre sua criação e os primeiros humanos que chegaram a esta terra, cujos descendentes são os povos indígenas, Boiaçu teria criado todos os Caapuãs. Mas este legado foi ameaçado pela chegada dos colonizadores europeus e pelo extermínio dos povos nativos, o que, teria forçado Boiaçu, por desgosto, a mergulhar de volta ao Fundo, a realidade Além do Mundo Outonal, para adormecer nas profundezas, deixando para trás seus Caapuãs.

Assim, como filhos maduros diante da inevitável perda de seus pais, muitos Caapuãs decidiram resistir bravamente à colonização, honrando a missão pela qual foram criados, buscando preservar a natureza selvagem do “Novo Mundo” e as lendas e costumes dos povos originários. Embora alguns entre eles guardem rancor por se sentirem abandonados por Boiaçu e até mesmo tenham buscado se aliar aos forasteiros Kithain por conveniência ou desespero.

Como os Kithain, os Caapuãs possuem suas facetas de sonhos e pesadelos e reconhecem três aspectos distintos conforme a experiência e sabedoria dos seus. Entre eles, os Infantes são tradicionalmente chamados de Kurumim (meninos) ou Cunhantãin (meninas); os Estovado são chamados de Kuirão (rapaz) ou Cunhã (moça); E os Rezingões são conhecidos simplesmente como Anciões.

Além de poderem interagir com o Sonhar, Caapuãs também podem acessar a Umbra, aquela frequentada pelos Zoomorfos, através do intermédio de Espíritos Patronos. Eles costumam se referir a ambos, o Sonhar e a Umbra, como diferentes domínios do “Fundo”. Os Caapuãs também podem nutrir seu aspecto feérico e poderes, tanto através do Glamour (Wýrd no C5) que flui de recantos intocados do mundo natural, quanto do Glamour que surge a partir de Sonhadores mortais, chamando esta energia feérica de Mirakamby.

Apesar dos acontecimentos recentes terem

resultado na incorporação de alguns Caapuãs à Estrutura Social Feudal do Império Kithain que domina os territórios ao sul de Ewarë, de forma geral, Caapuãs não dão a mínima para Títulos e Cortes, na verdade muitos deles desprezam completamente tais tradições estrangeiras, que lhes parecem absurdas e impositivas, sendo assim muitos se consideram da nova “corte” Rebelde, explicada no C5.

Eles possuem uma inclinação nata para liberdade e mesmo quando se agrupam em suas Anamas ou Grupos de Caça, existe pouca formalidade entre eles. Seus líderes costumam ser aclamados por seu carisma e sabedoria, precisando provar constantemente seu valor e capacidade para não serem substituído por alguém ainda mais valoroso. A experiência, o caráter e o poder individual, são aspectos fundamentais que evocam grande respeito entre estes herdeiros dos sonhos nativos.

Conheça mais detalhes sobre os segredos místicos e a mitologia peculiar dos Changelings nativos no Brasil no capítulo A Cosmvisão Caapuã, página 120.

## Léxico Caapuã

**ALICANTO, O POVO:** Um dos Povos que tradicionalmente compõem a Nação Caapuã, embora tenham recentemente escolhido abraçar a cultura Kithain. São seres seres altivos e reluzentes, de aparência aviana, com grande afinidade pelo trabalho em metal e que traçam sua origem aos povos andinos, por aqui costumam ser relacionados à Lenda da Mãe D'Ouro.

**ANAMA:** O conjunto de Changelings que moram e atuam em um mesmo território delimitado, normalmente uma grande cidade, Reserva Ambiental ou vasta região geográfica equivalente.

**BOIAÇU:** A mítica entidade criadora dos Caapuãs, considerada a manifestação espiritual do próprio grande Rio Amazonas, que se retirou para as profundezas do Fundo quando a Banalidade se



lançou sobre seus domínios e ensinou aos Caapuãs o expediente Changeling.

**BOIÚNA, O POVO:** Também conhecidos como Sachamamas, são um dos Povos que compõem a Nação Caapuã. Observadores perspicazes com traços reptilianos e a capacidade de se transformar em cobras constritoras monstruosas, relacionados às Lendas amazônicas da Cobra Grande.

**BORARO, O POVO:** Outro dos Povos que compõem a Nação Caapuã. Guerreiros indômitos com um forte vínculo com a terra, vinculados à Lenda indígena colombiana de mesmo nome.

**CAAPUÃ, A NAÇÃO:** Os seres feéricos nativos do Brasil. A Nação Caapuã compreende os Changelings dos Kiths Alicanto, Boiúna, Boraro, Caipora, Curupira, Karuana, Mappinguari, Matinta e Uivara, além de qualquer outro kith oriundo dos sonhos dos povos indígenas, incluindo os Sacis. Embora os Sacis tenham sido adotados pela Nação Eborá e se identifiquem mais com ela.

**CAIPORA, O POVO:** Outro dos povos que compõem a Nação Caapuã. Criaturas com traços animais que possuem o vínculo estreito com a fauna sul-americana, associados à Lenda brasileira de mesmo nome.

**CLAREIRAS:** Fontes naturais de Glamour (Wyrđ no C5) em torno das quais os Caapuãs costumam estabelecer suas Anamas.

**CONSELHO LOCAL:** Os líderes locais de uma Anama Caapuã, tradicionalmente formada pelos três indivíduos, aqueles que vivem por mais tempo dentro dos limites de seu território.

**CURUPIRA, O POVO:** Outro dos Povos que compõem a Nação Caapuã. Seres com os pés voltados para trás e uma aparência muito peculiar, que usufruem de um estreito vínculo com a flora sul-americana, associados à Lenda brasileira de mesmo nome.

**DESTERRO:** Punição máxima conferida pelo Conselho de Anciões de uma Anama, corresponde ao Banimento irreversível de um membro da Anama por um crime realmente grave contra seus Parentes.

**DIA, O ASPECTO:** Termo Caapuã análogo à Seelie para os Kithain ou Ojo para os Eborás.

**EBORÁ, A NAÇÃO:** Os Changelings vinculados às tradições afro-brasileiras. Entre os Caapuãs, este termo costuma ser usado para se referir aos membros de kiths de origem africana como Biloko, Djedi, Exu, Kuino, Oba, Obambo e Okubili. Os Sacis, embora tenham uma origem que remete aos povos indígenas nativos, abraçaram a cultura Eborá e também costumam ser incluídos entre os kiths que compõem a Nação Eborá.

**EWARĚ:** Os domínios ancestrais de Boiaçu, todo o território banhado pela bacia do Rio Amazonas, considerado território sagrado e ancestral pelos Caapuãs.

**EWARETĚ:** Os lendário local de repouso de Boiaçu no Fundo, o lugar onde o Sonhar de Gente e o Sonhar da Terra se encontram, a terra natal de todos os Caapuãs, Taiguaras e Umuanas, vetado a eles desde que Boiaçu deixou para trás a Superfície. O equivalente Caapuã à Arcádia dos Kithain.

**E'YIA:** Termo arcaico e formal para Grupos de Caça Caapuã.

**FUNDO, O:** Termo genérico usado para que os Caapuãs se refiram às realidades além da Superfície (Mundo Outonal), abarca tanto o Sonhar, quanto a Umbra dos Garou, e, até mesmo, o Mundo Inferior das Aparições.

**GALEGO:** Termo pejorativo usado para se referir aos membros da Nação Kithain.

**GRANDE ANCIÃ OU ANCIÃO:** Título honorífico conferido aos membros de um Conselho Local ou do Grande Conselho de EwarĚ.

**GRANDE CONSELHO, O:** O Conselho formado por Anciões Síocháin com o objetivo de lidar com os Changeling em todo o território de EwarĚ.

**GRUPO DE CAÇA:** Um grupo mais ou menos perene formado por Caapuãs, ou Changelings de outras Nações que adotaram os modos Caapuãs, que pertencem a uma mesma Anama e escolheram se unir em torno de interesses comuns, por afinidade ou necessidade. Um termo análogo à Mixórdia (Motley) entre os Kithain.

**IMPÉRIO DO CREPÚSCULO, O:** Os territórios ao Sul de EwarĚ sob controle de Reinos Kithain.

**KARUANA, O POVO:** Outro dos Povos que compõem a Nação Caapuã. Changelings passionais

e misteriosos que dominam os segredos d'O Fundo e encantam os mortais, associados às lendas ribeirinhas sobre o Boto e a Mãe D'Água.

**LINHA D'ÁGUA:** A barreira mística que separa a Superfície, Mundo Outonal, do Fundo, o Sonhar e demais domínios mais além. Conhecida como Película para Garous e Magos.

**KITHAIN, A NAÇÃO:** Os changelings de origem europeia, como os membros dos kiths Boggan, Nockers, Pooka, Redcap, Sátiro, Sidhe Arcadiano ou Outonal, Sluagh e Troll. Ironicamente, na perspectiva Caapuã, os Gallain de origem europeia como Clurichauns, Ghille dhu, Korred, Merfolk, Morganed, Piskies, Selkies, etc, também são lidos como membros desta Nação.

**MAPINGUARI, O POVO:** Outro dos Povos que compõem a Nação Caapuã. Guerreiros relutantes de aparência monstruosa que encarnam o poder destrutivo da natureza, associados à lenda indígena de mesmo nome.

**MATINTA, O POVO:** Também chamados de Lloronas, são outro dos Povos que compõem a Nação Caapuã, criaturas lúgubres e misteriosas, temidas e renomadas por seu vínculo com a morte e as Terras sem Sonhos, associados aos mitos latino-americanos das Matintas Pereiras e Lloronas.

**MIRAKAMBY:** Termo Caapuã análogo à Glamour/Wyrd ou Axé.

**NANATÛS:** Termo arcaico e formal para se referir aos Changelings Caapuãs.

**NOITE, O ASPECTO:** Termo Caapuã análogo à Unseelie para os Kithain e Iku para os Eborás.

**PANEMA, A NAÇÃO:** Termo Análogo à Thalain. Visto como irmãos pelos Changelings Caapuãs e eventualmente protegidos por eles, podendo integrar uma Anama, embora, tradicionalmente, tenham sua participação vedada nos conselhos de Anciões por serem considerados instáveis demais.

**PARENTE:** Termo Caapuã usado sempre de forma respeitosa para se referir à outros Caapuãs, no geral, ou aos membros de sua própria Anama, de maneira mais específica.

**POVO:** Termo Caapuã análogo à Kith para os Kithain ou Ipin para os Eborás.

**SONHAR DA TERRA, O:** Termo Caapuã usado

para se referir à parte do Fundo que corresponde ao Mundo Espiritual, a Umbra.

**SONHAR DE GENTE, O:** Termo Caapuã usado para se referir à parte do Fundo que corresponde ao Sonhar dos Kithain.

**SACI, O POVO:** Um kith de origem nativa, formado por espíritos livres e brincalhões, que escolheu se unir à Nação Eborá e honrar as tradições Afro-brasileiras.

**SUPERFÍCIE, A:** Termo análogo à Mundo Outonal.

**TAIGUARA, A NAÇÃO:** Seres feéricos que se recusam se ligar à Superfície (Mundo Outonal) de forma definitiva, como Umuanas ou Changelings. Estão Exilados ou auto-exilados no Fundo e só podem visitar ocasionalmente a Superfície (Mundo Outonal), quase sempre possuindo os corpos de mortais. Podem ser vistos com reverência ou desconfiança pelos Changelings Caapuãs e quase nunca fazem parte formalmente de nenhuma Anama. Termo Análogo à Adhene.

**TERRAS SEM SONHOS, AS:** Termo Caapuã usado para se referir à parte do Fundo que corresponde ao Mundo Inferior, lar das Aparições.

**UIVARA, O POVO:** Também conhecidos simplesmente como Encantados, outro dos Povos que compõem a Nação Caapuã, criaturas pacíficas e festivas que se divertem interagindo com os mortais e costumam servir os Caapuãs como emissários e diplomatas, evitando conflitos a todo o custo. Associados às lendas ribeirinhas sul-americanas.

**UMUANA, A NAÇÃO:** Seres feéricos que há incontáveis eras escolheram se fazer presentes no Mundo Outonal se unindo à objetos inanimados no lugar de recorrer ao expediente Changeling. São vistos com grande reverência pelos Changelings Caapuãs por serem, quase sempre literalmente, parte do território reivindicado por uma Anama. Termo Caapuã análogo à Inanimae.



**NAÇÃO CAAPUÃ**  
(Changelings de origem indígena)



**NAÇÃO EBORÁ**  
(Changelings de origem afro-brasileira)



**NAÇÃO KITHAIN**  
(Changelings de origem europeia)



**NAÇÃO PANEMA**  
(Changelings Thallain)



**NAÇÃO TAIGUARA**  
(Adhene)



**NAÇÃO UMUANA**  
(Inanimae)



# ESTRUTURA SOCIAL e POLÍTICA

*“Família, família  
Vovó, vovó, sobrinha  
Família, família  
Janta junto todo dia  
Nunca perde essa mania  
Mas quando o nenê fica doente  
Procura uma farmácia de plantão  
O choro do nenê é estridente  
Assim não dá pra ver televisão.”*

– ANTONIO BELLOTTO & ARNALDO ANTUNES,  
“FAMÍLIA”

Ewarë é uma área explosiva onde a tensão das guerras recentes ainda pode ser sentida no ar e a dura hierarquia das cortes Kithain é substituída por um caos pulsante de diversas Nações e Povos de Gallain de origem nativa e africana, além de plebeus Kithain dissidentes, cansados das cortes que foram capazes de conquistar a confiança dos Changeling locais e adotar seu modo de vida.

Exóticos e misteriosos Thallain também são comuns por aqui, onde encontram refúgio e se multiplicam nas sombras das regiões mais selvagens dessa parte distante dos territórios sul-americanos. Licantropos e zooantropos variados guerreiam entre si e contra seus inimigos. Vampiros vêm se esconder. Poderosos pajés humanos evocam suas exóticas Encantarias sob aqueles que se aventuram no interior da Floresta. E muitos conflitos ainda são registrados entre os próprios Caapuãs, entre aqueles que aceitam a autoridade do Grande Conselho de Ewarë e aqueles que recusam até mesmo esse frágil equilíbrio de poder. A comunidade Changeling de Ewarë é uma tapeçaria multicolorida formada por uma impressionante diversidade de Nações, Povos, Anamas e Grupos de Caça.

Três grandes Nações são reconhecidas neste território: a Nação Caapuã, formada Povos Change-

ling cuja origem é traçada até os sonhos dos povos nativos (Boiunas, Caiporas, Curupiras, Karuanas e Mappinguaris) ou pelo menos fortemente influenciada por eles (Alicatos, Boraros, Uivaras e Matintas), além de outras criaturas feéricas nativas como Panemas, Taiguaras e Umuanas; a Nação Eborá, formada por Povos Changeling oriundos dos sonhos dos povos trazidos da África para serem escravizados no Brasil (Biloko, Djedi, Exu, Kuino, Oba, Obambo e Okubili); e a Nação Kithain, também conhecida pelos Caapuãs como Nação Caraíba, Warazus ou simplesmente como Pariwat (estrangeiros), formada pelos kiths Kithain e outros seres feéricos de raízes europeias.

Alguém que seja aceito como parte da comunidade Caapuã, normalmente sendo admitido ritualisticamente como Membro por uma determinada Anama, passa a ser reconhecido como um Parente, independente de sua origem, seja Caapuã, Eborá, ou mesmo, em casos mais raros, um Kithain.

Qualquer Caapuã ou Eborá é considerado um Parente dentro dos limites de Ewarë e possui todas as prerrogativas dessa condição, estando sob a proteção do Conselho de Anciões local, em primeira instância, e nos casos extremos, sob a proteção do Grande Conselho de Ewarë, a óbvia exceção a essa regra são os membros dessa nação que notoriamente aceitaram se integrar às Cortes Kithain, em especial aqueles que aceitaram possuir Títulos de Nobreza ou vínculos com as Casas de Nobres Kithains. Em geral tais Changelings nativos são considerados traidores de seu povo, algumas vezes sendo encarados com ainda mais desconfiança que os próprios Kithain, e quase sempre tratados com todo o desprezo que lhes é devido, em virtude dos rancores remanescentes da guerra.

## As Anamas

A estrutura básica tradicional da sociedade Caapuã são as Anamas, ou Famílias, formada pela comunidade Changeling de uma determinada região geográfica sempre em torno de uma ou mais Clareiras que fornecem o Mirakamby (Glamour) necessário à sobrevivência Changeling.

Originalmente tais regiões geográficas costuma-

vam ser delimitadas por marcos naturais bem amplos como, “a floresta entre o Rio Guamá e o Rio Maguari”, contudo, o mais comum na atualidade é que os próprios Caapuãs se referiram a municípios, conjunto de municípios, ou ainda, reservas indígenas ou ambientais para delimitar as divisas dos territórios reivindicados por uma Anama.

Curiosamente, os Panemas (Thallain) que se fixam dentro do território de uma Anama costumam ser tolerados e até mesmo encarados como Parentes, portanto membros da Anama, desde que não ameacem a integridade das Clareiras dentro de seu território, nem dos integrantes da Anama, sendo comum que sejam encarados como uma “espécie de cães de guarda” com potencial para manter distantes as presenças indesejadas, muito embora eles jamais sejam considerados dignos de ocupar assentos em Conselhos de Anciões, não importa o quão antiga seja sua presença no território.

Este ponto costuma ser fonte de conflito entre Kithains e Caapuãs, com os primeiros acusando os segundos de se associar à criaturas essencialmente malignas e os últimos argumentando que os Thallain também são parte do Sonhar, e portanto, dignos de existirem como todos os demais.

Umuanas (Inanimae nativos) tradicionalmente são admitidos como membros formais de Anamas Caapuãs, embora sua presença no Mundo Outonal se torne cada vez mais rara, e não é incomum que tais criaturas ocupem posição de destaque em Conselhos de Anciões Locais.

Porém, é muito raro que um Taiguara (Adhene nativo) aceite fazer parte ou seja admitido como Membro de qualquer Anama, afinal, eles não costumam passar tempo suficiente no Mundo Outonal e muito menos se ligarem a um lugar específico por aqui.

Uma Anama inclui, ainda, as quimeras e os espíritos que se manifestam no reflexo de seus territórios e, se por um lado, desrespeitar uma dessas criaturas pode colocar um Changeling incauto em apuros, por outro, estas alianças asseguram poderosos aliados para as Anamas Changeling em tempos difíceis.

Os membros de uma mesma Anama são

ligados, acima de tudo, por laços de respeito, pela afinidade, pela necessidade de sobrevivência em defender as Clareiras em seu território e por uma intrincada rede de favores, dívidas e solidariedade, mais ou menos como uma Corte Kithain, porém, normalmente, sem toda a rígida hierarquia, títulos, protocolos e hipocrisia. O que tão pouco significa que não exista atritos e intrigas entre os membros de uma mesma Anama.

Ainda que estes conflitos quase sempre existam, espera-se que os membros de uma Anama se ajudem mutuamente em casos de real necessidade e sejam capazes de colocar os interesses da comunidade acima de quaisquer interesses particulares. Disputas mais sérias são mediados pelo Conselho de Anciões Local, que também é responsável pelas grandes decisões que afetem toda a Anama, como a punição dos infratores das Tradições Locais, que podem variar bastante de uma Anama para a outra.

Num passado não tão distante disputas territoriais e até mesmo guerras entre diferentes Anamas foram bastante comuns e resultaram até mesmo na destruição de Clareiras e de inúmeros Changeling nativos. Embora isso tenha diminuído significativamente desde a criação do Grande Conselho de EwarĒ, algumas rivalidades do passado ainda persistem.

## O Conselho de Anciões

Cada Anama é liderada por um Conselho de Anciões Locais, tradicionalmente formado por pelo menos três dos membros mais experientes da Anama em questão, independente de a qual Nação ou Povo pertençam. Anamas maiores tendem a ter um número maior de membros em seu Conselho de Anciões, mas, por bom senso, o total de membros é sempre um número ímpar, pois, embora suas decisões tradicionalmente sejam tomadas por consenso, votações podem ser realizadas em situações extremas de discordância entre os Anciões.

No entanto, não há eleição, o critério é sempre o da experiência, considerando o tempo em que o Changeling em questão se mantém ativo dentro dos limites daquele determinado território e não



a idade aparente de seu semblante mortal, de seu aspecto feérico ou qualquer outro critério.

Espíritos locais, aliados da Anama em questão, sempre são consultados para atestar quais são de fato os Changeling mais experientes vinculados àquele território específico, e assim legitimam as prerrogativas dos Anciões do Conselho. A manifestação desses espíritos sobre este tema tradicionalmente não pode ser questionadas.

Além disso, apenas ações muito graves, como atentar contra a existência de membros de sua própria Anama (Changeling ou Espíritos), contra a integridade de seus territórios ou a saúde de suas Clareiras, estão suscetíveis a mais grave das punições: o Desterro, quando o Membro da Anama passa ser considerado um procrito e é banido de seu território, perdendo o acesso a sua fonte de Mirakamby.

Por outro lado, nada impede que qualquer Changeling individual ou Grupo de Caça parta do território de sua Anama original em busca de outro território, eventualmente se unindo a outra Anama, o que não chega a ser incomum entre Caapuãs Estouvados. Ainda assim, se não tiver passado formalmente pelo ritual do Desterro, Caapuãs que partem por sua livre vontade serão sempre bem vindos e costumam ser recebidos de braços abertos pelos membros de sua Anama.

Normalmente, o conhecimento sobre a cultura Caapuã e a palavra de um Caapuã reconhecido pela comunidade local, e disposto a afiançar a reivindicação do forasteiro, são suficientes para que até mesmo um Kithain, seja aceito como parte de uma Anama e, portanto, como parte da comunidade de Ewarë. O fato de que o Caapuã que afiança a boa fé do forasteiro inapelavelmente compartilhará de seu destino em caso de infrações contra a comunidade local, costuma ser o suficiente para que tal atitude não seja tomada de forma leviana.

Qualquer Caapuã ou Eborá que venha a emergir da crisálida dentro do território reivindicado por uma determinada Anama, passa a ser automaticamente considerado como parte dela. Uma vez aceito por uma Anama, e desde que não seja formalmente punido com o Desterro, um Change-

ling permanecerá ligado àquela Anama por toda sua vida, mesmo que eventualmente ele parta e seja adotado por outra Anama em uma outra região de Ewarë.

## Os Grupos de Caça

Cada Anama costuma ser formada por grupos ainda menores, mas muito mais unidos e dinâmicos, conhecidos como Grupos de Caça ou E'yia em nheengatu, mais ou menos como as Mixórdias Kithain, esses grupos podem congregare changeling que passaram pela crisálida em um período próximo e que decidiram permanecer unidos por toda a vida, ou por Changelings que se reuniram apenas por um período específico ou para uma finalidade específica.

Tais E'yias ou “Grupos de Caça” não costumam ter mais do que seis ou sete Membros, tudo o que os mantém unidos são os laços de afinidade e amizade pelo tempo que durarem. Changelings especialmente instáveis pode pertencer a inúmeros Grupos de Caça diferentes ao longo de sua carreira.

Rivalidades entre Grupos de Caça que pertençam a uma mesma Anama não chegam a ser incomuns. Embora isso possa resultar em muitas dores de cabeça para os Anciões Locais, enquanto tais rivalidades puderem ser deixadas de lado em nome dos interesses comuns da Anama, elas costumam ser encaradas com naturalidade.

## O Grande Conselho de Ewarë

Durante a longa Guerra entre as incontáveis Anamas de Ewarë e os Reinos do Império do Crepúsculo a Nação Caapuã e seus aliados da Nação Eborá organizaram o Grande Conselho de Ewarë, uma nova instância de autoridade, acima dos tradicionais Conselhos de Anciões Locais.

Este Grande Conselho reivindica autoridade sobre todo o território de Ewaë, que abarca a maior parte dos territórios dos Estados da região Norte do Brasil, exceto o sul do Pará e o Estado do Tocantins, embora se estenda até o norte do Maranhão e, a partir de Rondônia, pelo extremo oeste do Mato Grosso.

O Grande Conselho de Ewarë reúne os mais

sábios anciões dos Povos Caipora, Curupira, Karuana e Mapinguari, além de uma representante da Nação Eborá. Sendo formado por cinco Sícháin: Mestre Pedro, um contemplativo boia-deiro Marajoara do Povo Caipora, sempre montado em seu lendário búfalo branco; Xiburé Mendes, uma astuta Curupira do Acre; Bartira, uma altiva Karuana da região do Rio Negro, no Amazonas; Ubiratã, um quilombola cabeça dura e de comportamento pacato do Baixo Amazonas, que pertence ao Povo Mapinguari; e Dona Jesuína de Dambirá, a sábia Grande Anciã dos Eborá em São Luís, no Maranhão.

O Grande Conselho de Ewarë reúne-se secretamente, pelo menos duas vezes por ano, durante a mudança de estação de cheia e vazante do Grande Rio. E recentemente foi capaz de selar a paz com o Império do Crepúsculo.

Os termos do Acordo são basicamente: as cidades seriam refúgio para os Kithain e estes se comprometem a não invadir as florestas, respeitar as tradições Caapuã e ajudar contra qualquer inimigo que agredisse essas mesmas nações e seu território. Em troca, os Povos Caapuã e seus aliados Eborá permitiriam a “movimentação”, mas nada de assentamentos, de indivíduos Kithain pela Floresta, cedendo-lhes igualmente ajuda em caso de necessidade e respeitariam as cidades já reivindicadas como territórios Kithain.

Essa política colaboracionista tem funcionado até agora sob a mediação do Capitão Marcelus da Capitania do Rio Negro, um nobre Sidhe muito conhecido em toda Ewarë por sua aliança com as Ikamiabas, uma ordem ancestral de guerreiras Caapuã.

## Aspectos

*“(...) Uma parte de mim  
é multidão:  
outra parte estranheza  
e solidão.  
Uma parte de mim*

*pesa, pondera:  
outra parte  
delira. (...)”*

– FERREIRA GULLAR, “TRADUZIR-SE”.

Grande parte dos caapuãs em Ewarë simplesmente ignora termos como Sellie e Unsellie, embora a natureza do próprio Sonhar ainda imponha a suas almas encantadas um tipo de dualismo que eles costumam abraçar sem falsos moralismos e com muito mais naturalidade do que suas contrapartes kithain. Caapuãs vêem o dualismo entre luz e sombra, dia e noite, como como nada mais do que natural e não é incomum que transitem livremente entre seus dois aspectos complementares conforme a situação exija e sem a necessidade de maiores traumas, o que os faz parecerem perigosamente instáveis ao olhar Kithain.

**ASPECTO DIA:** Alinhados à Guaraci, o Sol Guerreiro e Sábio, os arquétipos vinculados a este aspecto favorecem as trilhas iluminadas pela sabedoria do Sol, ou seja, a lealdade no lugar da dissimulação e as tradições no lugar da inovação, sem, contudo, deixar de lado valores como coragem e ousadia. Exemplos de arquétipos do Dia, são: Cacique, Guerreiro, Sábio, Mártir, Curandeiro, Guardiã, Mombe'usara e Conservador.

**ASPECTO NOITE:** Alinhados à Jaci, o caçador ardiloso e senhor dos mistérios da escuridão, os aspectos da Noite favorecem aqueles que desbravam novas trilhas, flertam com as trevas e são capazes de se adaptar às mudanças. Exemplos de arquétipos da Noite são: Antropófago, Caçador, Feiticeiro, Selvagem, Língua Partida, Encrenqueiro, Pária e Preguiçoso.

## Povos Caapuã

*“No Rio Tietê mora a minha verdade  
Sou caipira, sede urbana dos matos  
Um caipora que nasceu na cidade  
Um curupira de gravata e sapatos  
Sem nome e sem dinheiro*

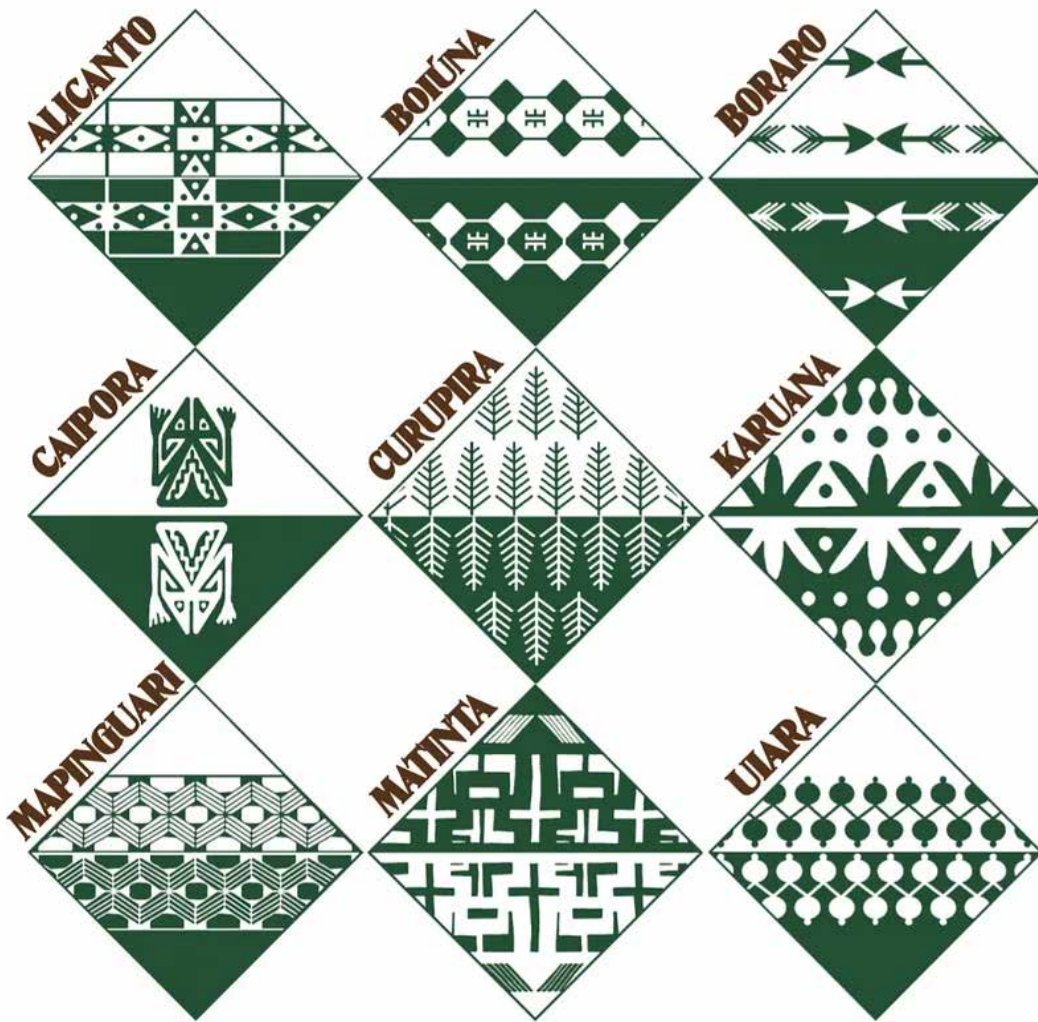
*Sou mais um brasileiro”*

– NILSON CHAVES, “OLHANDO BELÉM”

Os Changelings nativos do Brasil reconhecem pelo menos nove Povos Caapuã dentro dos limites de Ewarë, quatro deles formam a base política da Aliança que permitiu a criação deste território livre da autoridade imperial. Além disso, os Eborá, originados dos sonhos dos negros africanos trazidos a força para o Brasil, costumam ser abraçados como irmãos por estes Povos Nativos.

Entre os nove maiores Povos Caapuãs há cinco que, por falta de interesse ou habilidade, não foram capazes de reivindicar uma cadeira no Grande Conselho de Ewarë. Sseus membros, individualmente, podem tanto acatar a autoridade do Grande Conselho, quanto simplesmente não dar a mínima para ele. Falemos um pouco sobre eles nas páginas seguintes.







Mães D'ouro



# ALICANTOS

*“Então você achou que poderia violar a terra e arrancar seus tesouros impunemente? O que você planejou roubar me pertence, assim como tudo que trouxe consigo, incluindo sua vida miserável.”*

— LADY AURÉLIA DE EILUNED, MARQUESA DAS MARCAS RUBRAS

**LEGADO:** Nobres (Nobles)

**AFINIDADE:** Acessório (Prop)

**H**istoriadores kithain do Império do Crepúsculo traçaram a origem das Alicantos, como são popularmente conhecidas, até terras além dos limites do que hoje é o Brasil, nas quais elas tiveram um papel importante na ascensão e expansão dos antigos impérios andinos, bem como, estiveram presentes entre outras civilizações pré-colombianas por todo o subcontinente sul-americano. Elas são as filhas e filhos do Sol e nasceram para governar, para guiar e fazer prosperar a vida em sociedade e exigem ser reconhecidas e veneradas como tal.

E, por conta disso, a verdade pode ser vista nos

olhos das integrantes deste Povo, entre aquelas que são capazes de sonhar com estes tempos antigos. Um olhar muitas vezes melancólico, especialmente notável quando observam as cidades nas quais vivem hoje, e a dura realidade com a qual tem que lidar todos os dias, enquanto recordam de toda a glória de seus antigos impérios, carregando consigo a mácula da voracidade, que eventualmente os conduziu à conquista de outros povos e à ruína. Imponentes e orgulhosas as Alicantos ainda buscam ocupar espaços de poder, e aspiram por reverência, embora nada se compare a grandeza que já possuíram.

Nascidas dos sonhos sobre o Sol, sobre a crença nativa em entidades solares (como Apu Inti, entre os Incas, e Guaraci, entre os povos indígenas do que viria a se tornar o Brasil), assim como os sonhos sonhos com o ouro e seu valor como representação do sagrado, estas fadas douradas tiveram grande papel no desenvolvimento dos povos nativos da América do Sul, compartilhando com eles seu conhecimento nato sobre os mistérios do sol e das estrelas, orientando-os sobre as particularidades



das estações, da astronomia e da agricultura, bem como, em sua habilidade manufatureira como ourives e artesãos de excelência.

Elas clamam ter sido as responsáveis por ensinar aos povos andinos como mapear os céus e manufaturar metais, guiando-os na arte da forja e da metalurgia, de maneira a evitar, por aqui, a presença do ferro frio como materialização da banalidade, pelo menos, até que ele fosse trazido pelos invasores europeus. Sua habilidade para localizar e manufaturar metais e pedras preciosas são reconhecidas e valorizadas, justamente por serem capazes de produzir verdadeiras obras de arte a até itens mágicos poderoso, que não deixam nada a dever aos mais habilidosos membro dos kiths europeus, quando o tema é a manufatura quimérica.

E também tomaram para si a responsabilidade de assegurar uma extração regrada e correta das riquezas minerais sul-americanas, conforme seus próprios critérios e interesses, guiando mortais ou afastando-os de suas jazidas. As Alicantos conhecem e respeitam a natureza, regida pela justiça e benevolência do Sol, reconhecem a necessidade da vida em harmonia com o mundo natural e por isso defendem assiduamente até os dias de hoje o respeito aos seus ciclos.

Onde quer que reluzisse a grandeza das civilizações andinas, as Alicantos estavam lá, para guiar, garantir a prosperidade a seus protegidos e colecionar tesouros. Placas de ouro antigas, encontradas nas profundezas do Sonhar, revelaram aos estrangeiros que em seus tempos de glória, antes da banalidade e da fragmentação, quando seus poderes estavam no auge, os membros deste Povo eram capazes de conjuram o poder do Sol na palma de suas mãos, usando o ouro como foco de seu Glamour. Quando a colheita ia mal, estas fadas podiam favorecer os mortais, usando seus poderes solares para enverdecer as plantações e aumentar a produtividade de alimentos, a troca de ritos e oferendas. Contudo, com a chegada da banalidade trazida pelos caraíbas, sua capacidade de localizar e manufaturar o ouro foi tudo o que lhes restou de todo este poder após serem forçadas a recorrer ao expediente Changeling.

Embora sua origem esteja entre os povos andinos, nada as impediu de marcarem presença por toda a América do Sul, mesmo antes do período colonial, afinal, elas seguiram no rastro das conquistas do impérios andinos, reivindicando novos tesouros e territórios, através do comércio e da busca por novas riquezas, fossem tecnologias, artes, artefatos ou conhecimento, tudo se tornava parte de seus tesouros reivindicados e defendidos de forma impiedosa.

Ao assistirem à queda dos impérios andinos, tanto por conflitos internos quanto pelo avanço da colonização espanhola, muitas Alicantos foram forçadas a migrar para sobreviver, deixando para trás seu antigo lar e seguindo em direção ao Sol nascente, para as planícies mais ao leste do subcontinente Sul-americano. Esse processo as forjou como sobreviventes natas, com uma grande capacidade de adaptação, que pôde ser notada com a chegada da fragmentação e a intensificação das guerras contra os estrangeiros no atual território brasileiro, onde suas almas feéricas, calejadas por incontáveis batalhas, foram capazes de lidar com a mudança como nenhum outro Povo Gallain sul-americano, sempre se adaptando, como fosse necessário, para garantir sua própria sobrevivência, jamais permitindo que sua luz se extinguisse.

Por distintas razões estas Gallain se espalharam e se diferenciaram dos seus parentes que permaneceram em suas terras natais, refletindo seu contato com os sonhos dos diferentes povos que encontraram pelo caminho, em sua determinação por sobreviver. Assim, se tornaram conhecidas como as Mães D'ouro, entre os mortais brasileiros, marcando presença nas guerras dos povos nativos contra os colonizadores e changelings europeus e na defesa das riquezas minerais dessa terra.

Por aqui, nos territórios que viriam a formar o Império do Crepúsculo, ainda entre os povos indígenas, as Alicantos se ligaram a Guaraci, o espírito do Sol, mantendo para si os segredos da metalurgia por temerem a ameaça representada pelo ferro frio, embora ensinassem aos povos com os quais tiveram contato os conhecimentos sobre os ciclos da natureza e sobre as estrelas e sob como

se orientar por meio delas. Reconstruíram para si um novo modo de vida. Afinal, como o Sol todas as manhãs, elas também foram capazes de se reerguer e se renovar. Deixando de lado a tradição patriarcal dos povos andinos, passaram a se organizar em moldes matriarcais. E agora, como Mães D'Ouro, buscavam defender as riquezas naturais que brotam destas terras que tomaram como suas, atuando como líderes e guias espirituais.

Durante a era colonial, as Mães D'Ouro se aliaram fortemente com os Curupiras e Boraros para proteger seus territórios das investidas dos bandeirantes, colonos de origem europeia que lançavam incursões por toda a América do Sul em busca de ouro, prata, pedras preciosas e escravos indígenas. Em muitos casos, essa parceria foi quase simbiótica, já que ambos também estão ligados à terra, cada um a sua maneira. Muitas vezes os curupiras fincavam raízes sobre jazidas minerais, cultivando seus jardins florestais e atuando como sentinelas, enquanto os Boraros presentes entre os povos nativos lhes serviam de infantaria, diante de ameaças externas. E as próprias Mães D'Ouro atuavam como poderosas feiticeiras, estrategista e diplomatas, muitas vezes, longe dos domínios Karuanas a sombra da Grande Floresta, invocando o poder do sol para varrer os invasores, dando origem a muitas lendas que são interpretadas pelos mortais de hoje em dia como explosões de bolsões de gases naturais subterrâneos e curiosos fenômenos meteorológicos.

Não houve Povo mais determinado a lutar do que as Mães D'Ouro, afinal os raios do Sol não se curvam para nada nem ninguém. Mas, com o avanço da banalidade, se viram forçadas a mudar de estratégia, chegando à conclusão de que, diante da ameaça da chegada do “Longo Inverno”, ao qual se referem como “A Noite sem Estrelas”, valia mais a pena ter os Kithain como aliados, do que como inimigos. Tal mudança de postura ainda é considerada uma traição por muitos Povos Caapuãs, o que os fez lembrar, e ressaltar sempre que possível, a origem “estrangeira” das Mãe D'Ouro, apesar dos séculos de convivência e luta ombro-a-ombro.

Felizmente, suas habilidades como artífices, muito valorizada pelos Kithain, e sua experiência prévia com os grandes centros urbanos e com a nobreza andina, tornou especialmente fácil sua adaptação aos modos vigentes entre os Kithain.

**APARÊNCIA:** Sua característica mais marcante é a de possuírem uma pele metálica, quase sempre dourada, com feições delicadas como as de uma ave e asas feitas de metal reluzentes como sol, marcada pela presença de adornos compostos por pedras preciosas e outros metais, embora sejam incapazes de voar sem o uso de magia. Apesar desse fato, suas asas são amplamente usadas em demonstrações de poder, beleza e imponência, fazendo parte de seus rituais de cortejo, reverência, dominância ou intimidação.

De um modo geral, estão sempre rodeadas de acessórios dourados e reluzentes, verdadeiras obras de arte que elas mesmas podem produzir em seu tempo livre. Suas roupas elegantes costumam transmitir respeito e graça, sempre de acordo com a cultura na qual estão inseridos.

**ESTILO DE VIDA:** Mães D'Ouro são criaturas orgulhosas e tendem a ser possessivas, principalmente no que diz respeito aos seus tesouros. Gostam de ter controle sob o rumo das coisas, ser centro de seu mundo e de serem reverenciadas como tal. Elas caminham sempre em direção ao topo, à vitória e para tal são persistentes, obstinadas e ambiciosas, sempre na procura da aquisição de poder pessoal. E como poderiam ser diferentes, sendo elas descendentes do próprio Sol?

Muitas delas buscam por cargos que lhes forneçam poder, privilégios e status como em ramos políticos, empresariais e do direito. Gostam de usar suas posições de poder para definir os rumos da sociedade mortal, conforme sua natureza que busca honestamente a prosperidade e ascensão. Podem facilmente se inserir no empresariado dos ramos das energias renováveis, mineração e sustentabilidade, lutando contra o sistema, ainda que inseridos e limitados por ele. Devido sua fragilidade, costumam ter muitas conexões com a cena local da mineração e da joalheria, presentes por todo o território brasileiro, sobretudo, nas regiões

Nordeste, Centro-oeste e Sudeste, em especial, nos territórios reclamados pelo Reino dos Cristais. Embora, devido a uma antiga rivalidade com os Karuanas, sua presença seja rara dentro dos limites de Ewarë.

Também é possível encontrar Mães D'Ouro liderando movimentos de ativistas em prol da demarcação e preservação de terras indígenas, contra o garimpo ilegal e o desmatamento, independentemente de suas origens. Podem, ainda, se tornar grandes colecionadores de arte, bem como artistas trabalhando com escultura e modelagem. A confecção de joias é uma prática recorrente, logo a joalheria ocupa posição de destaque entre suas opções profissionais. Como hobbies costumam se dedicar a execuções artísticas, visitas a cavernas, cidades históricas e sítios arqueológicos.

Não importa qual meio escolham viver, estão sempre organizadas para proteger umas às outras. O fato é que eles nunca deixarão de governar e buscar trazer a prosperidade e a riqueza, elas sabem que para isso acontecer de fato, não é possível se afastar da natureza e seus ciclos, como uma flor não pode desabrochar sem a luz do sol.

Suas **Infantes** são aquelas crianças reluzentes que querem sempre ser o centro de suas brincadeiras, que gostam de estar no comando e definir e redefinir as regras se isso for coloca-las em posições favoráveis. Costumam ser responsáveis e dedicadas às suas atividades e podem ficar verdadeiramente enfezadas se alguém não valorizar seus esforços, por mais pequenos que pareçam. O orgulho de ver, por exemplo, os brinquedos arrumados e a conquista do respeito e reconhecimento por parte de seus responsáveis são a verdadeira delícia para elas. Também são aquelas crianças que gostam de colecionar objetos por mais sem valor que pareçam diante dos olhos mortais, mas que adoram ter os melhores brinquedos.

As **Estouvadas** são fadas brilhantes que costumam se dedicar às suas atividades mortais e feéricas com grande empenho. São aquelas changelings que equilibram muito bem a vida mortal e a feérica, visando ser o melhor da turma e conquistar a admiração dos professores ao mesmo tempo que é no

meado, para começar, como cavaleira(o) ou vidente fiel à sua corte local, desenvolvendo seus talentos mágicos com graça e dedicação. Costumam desde cedo ocupar espaços de importância e renome e a desenvolver seu próprio senso de estilo e graça ao passo que amadurecem tanto em personalidade quanto em sonho. São verdadeiros prodígios que ofuscam todos ao seu redor.

As **Rezingonas** são aquelas Mães D'Ouro que aprenderam a lidar com a sociedade changeling e mortal em todas as suas nuances, fazendo da sua luz apenas o uma consequência de seu poder, em todas as suas formas. São capazes de compreender os Kithain e os Caapuãs e, até mesmo, os Eborás, eventualmente. Brilhando acima de todos com sua luz e sabedoria estas fadas são verdadeiras luminares de suas comunidades, tanto na corte feérica, quanto na sociedade mortal. A essa altura da vida já fizeram seu nome e adoram o reconhecimento que conquistaram, sobretudo quando são procuradas por favores e orientações, quando não estão ocupadas com seus próprios negócios, mortais ou feéricos.

Seja **Seelie** ou **Unseelie**, os membros deste Gallain usam suas posições de destaque dentro da sociedade mortal e changeling para mover ações, como verdadeiras líderes, quanto à necessidade de se proteger o meio ambiente, realizar a demarcação das terras indígenas e combater o garimpo ilegal e desordenado, tal qual ir rumo aos seus espaços de poder nas distintas sociedades. É a preferência por governar ou incinerar aqueles que cruzam o caminho de seus objetivos que faz a diferença entre ser Seelie e Unseelie, porque no final, sejam dominadas pelo aspecto do Dia ou da Noite estas changelings não deixarão nada entrar em seu caminho. Enquanto seu lado Seelie muitas vezes busca combater os grandes empresariados ruralistas em jogos econômicos, seu lado Unseelie não se importaria tanto em fulminar peões incautos que sejam pegos próximos às suas jazidas preciosas e guarnecidas.

**ORGANIZAÇÃO:** Membros deste Povo, como um todo, abraçam o nome Mães D'Ouro, independente do gênero. São conhecidas assim no território



brasileiro por uma razão, formam entre si uma sociedade matriarcal, na qual as mulheres mais velhas e experientes são reconhecidas e respeitadas por todos como sacerdotisas e porta-vozes das entidades solares, sendo fervorosas opositoras do culto patriarcal à Jurupari. Mães D'Ouro muitas vezes são vistas como um grupo a parte, tanto pelos Kithain, quanto pelos Caapuãs, justamente por ter uma estrutura interna própria e muito bem definida, herança de seu passado. Possuem ritos, datas e festividades particulares vinculando seus elos com as entidades solares e as estruturas de sua sociedade própria, tal como os tragoi dos Sátiros.

Em meio a sociedade Kithain costumam buscar por títulos de destaque, uma vez que a busca por status costuma fazer parte de seus hábitos, o que pode colocá-las em rota de colisão com alguns Sidhes mais tradicionalistas. Afinal, elas já atuavam como governantes e líderes religiosas no passado e isso não se perdeu. Geralmente são vistas como ótimas pontes para a sociedade mortal, já que costumam ter muita influência na mesma, muitas vezes compondo a elite brasileira.

Algumas se destacam desde cedo como Amazonas ou Cavaleiros, sempre fieis e orgulhosas, se dedicando às artes do corpo e do combate, se fortalecendo e se tornando sentinelas dedicadas a proteger as jazidas as quais forem confiados por seus líderes. Há aquelas que seguem como artesãs e artistas, produzindo arte com metais, performances lindas e únicas nas quais podem exibir suas asas e dessa forma inspirando o amor cortês, e outras formas de cortejo, entre os integrantes da corte, sempre favorecendo outras Mães D'Ouro, sendo excelentes aliadas nos jogos da corte Kithain.

Aquelas poucas que remanesceram ou retornam para viver entre os Caapuãs tentam recuperar a confiança que sua história recente lhes tirou. Lidando com a rivalidade que mantém com Karuanas pelo papel de liderança e lembrando seus aliados do poder de sua antiga aliança com os demais Povos Caapuã e buscando usar suas habilidade e influência para recuperar sua confiança. Quando conquistam o espaço como Anciãs, costumam estar empenhadas em combater o garimpo que ameaça

os povos originários e a constante e intensificada exploração dos recursos naturais que destrói o meio-ambiente e afeta seus ciclos. É nesse aspecto que costumam apoiar e liderar Boraros, Caiporas e Curupiras. Costumam usar suas posições de poder dentro da sociedade mortal, inspirando sonhadores no ativismo ligado ao meio ambiente e das populações do campo, da floresta e dos rios. Podendo sabotar a ação de empresas que praticam ações ilegais.

Quando em meio a Grupos de Caça, se ocupam dos cargos de liderança, se desenvolvendo enquanto feiticeiras piromantes poderosas ou guerreiras letais na arte do combate. Guardam as poucas terras ricas em minérios ainda não descobertas e defendem aquelas que já são do conhecimento da sociedade mortal e estão em processo de destruição.

**CARACTERÍSTICAS:** As Mães D'Ouro são todas de personalidade forte, imponentes e orgulhosas, sempre buscam ocupar posições de destaque, com status alto e grande importância. Por conta disso buscam priorizar atributos sociais, deixando os mentais em segundo plano, para só depois favorecer os atributos físicos. No caso dos membros masculinos, os atributos de segundo e terceiro plano se invertem mantendo os atributos sociais em primeiro e priorizando os atributos físicos em segundo plano, deixando os mentais para o terceiro. Dentre as habilidades temos Sagacidade, Performance, Intimidação, Persuasão e Subterfúgio; Ofícios para aqueles que se voltam para as artes visuais, Liderança e Etiqueta; enquanto que nas habilidades mentais se destacam Erudição, Ocultismo e Política.

**ARTES:** Como estão inseridos já a algum tempo na sociedade Kithain, eles têm acesso às artes comuns entre eles. Cultivando especial interesse por Andanças (Wayfare) uma vez que se ressentem por não poderem usar suas asas para voar, entre elas o poder de voo concedido por esta arte é especialmente valorizado e visto como sinal de distinção, servindo para aproximá-las ainda mais do Sol, de seu culto e simbolismo. Embora tenham perdido muitos dos segredos de sua antiga magia

solar, nem tudo se esvaiu, e elas ainda guardam alguns truques na manga na forma de uma Arte que chamam de Chama de Guaraci (Pyretics), capaz de iluminar a escuridão da noite, revelar e afastar perigos, purificar e que pode, até mesmo, reacender a chama da vida recém apagada naqueles que se foram. Elas guardam, ainda, mesmo antes da chegada dos colonizadores europeus, o segredo de uma outra Arte antiga, que têm em comum com alguns Kithain e que é terminantemente proibida e desprezada entre os Caapuãs, conhecida entre elas como Imponência (Sovering), afinal só há um Sol e enquanto ele brilhar, todas as outras luzes serão ofuscadas. Por fim, há relatos de algumas Mães D'Ouros capazes de dominar o Poder de Tupã (Skycraft), talvez oriundo de barganhas com Karuanas ou talvez como memórias ou reflexos dos poderes do Sol, o fato é que isso chegou a reforçar sua lenda entre os seres humanos.

**EUFORIA:** Localizar e buscar pela a aquisição de novos tesouros como joias, obras de artes e etc. Produzir novos artefatos a partir do exercício de sua habilidade com o ouro são formas de Euforia para as Mães D'Ouro. Porém, a conquista de espaços de poder, a reverência em espaços ritualísticos e eventos de grande simbolismo, assim como em espetáculos de dança na corte Kithain.

**DESENCADear:** Seu desencadear é como o calor do Sol do meio dia tocando a pele, chegando a arder levemente; é uma luz que se emana de suas asas e de seu peito, causando incomodo a aqueles que olham diretamente, fazendo a noite parecer dia. Os objetos feitos de ouro que seguram e/ou adornam seus corpos se tornam luminosos e incandescentes, como uma fagulha do seu poder ancestral perdido. Os sons dos pássaros mais diversos podem ser ouvidos, como se estivessem em meio a uma revoadada e o cheiro de terra pode ser sentido com clareza.

**DIREITOS INATOS:** Farejar Tesouros: Todas as Mães D'Ouro ganham um ponto de Percepção (Awareness), mesmo que isso eleve a Habilidade acima de 5. Além disso, a Alicanto pode rastrear pedras preciosas, metais valiosos e até itens mágicos pelo cheiro com um teste de Raciocínio +

Percepção. A dificuldade de tais testes devem ser baseados na quantidade de material e no quanto o rastro é antigo. Elas não sofrem Falha de Wyrld em testes de Percepção.

**Artesãs Primorosas:** Mães D'Ouro gostam de trabalhos manuais e têm um talento especial para criar itens de poder. Assim, elas são capazes de forjar tesouros e maravilhas com certa facilidade. Elas recebem +2 dados em todos os testes relacionado à criação de itens mágicos, e isso leva metade do tempo e apenas dois terços dos materiais que normalmente custariam. Elas também não sofrem Falha de Wyrld em testes de Ofícios.

**FRAQUEZA: Febre do Ouro:** Mães D'Ouro são acumuladoras natas amaldiçoadas com uma voracidade e ganância sobrenatural em relação a tesouros. Elas que não titubeiam em reivindicar a posse de itens valiosos quando acham de os merecem mais do que seus proprietários atuais. Elas devem ter sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade 2) para recusar uma boa oferta, ou para resistir a comprar algo que consideram valioso, ou simplesmente pegar um item precioso que elas acham que deveria ser delas. Além disso, elas precisam se alimentar com metal ou pedras preciosas pelo menos uma vez por semana; quanto mais valioso o material, menor a quantidade que elas precisam consumir. Deixar de fazer isso significa que elas não poderão recuperar sua Força de Vontade até que possam voltar a consumir esse tipo de material.

#### PONTOS DE VISTA

*Lady Aurélia, Marquesa da Marcas Rubras, instrui seus convidados kithain sobre os Povos da Nação Caapuã:*

**BORAROS:** *Guerreiros tão determinados quanto Trolls e quase tão grosseiros quanto um redcap.*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *Relíquias de um passado grandioso, que não temos tempo para lamentar.*

**CAIPORAS:** *Imagine um Pooka confiável e especialmente selvagem e arrogante e terá uma boa*

ideia do que esperar de um Caipora.

**CURUPIRAS:** Agora pense em um Boggan de compleição bem mais atlética e com uma especial predileção por jardinagem e longas caminhadas e terá alguma noção de um Curupira.

**KARUANAS:** Quase tão presunçosos quanto Sidhes, porém, muito mais perigosos.

**MAPINGUARI:** Um Troll pouco atraente e mal-humorado em um dia especialmente ruim chega perto do que você verá quando encarar um Mapinguari.

**MATINTAS** (Lloronas): Elas estão para a Lua, como nós estamos para o Sol, e as honramos por isso.

**UIARAS** (Encantados): Se você consegue imaginar um Sidhe com a alma de um Sátiro e com alguma humildade e sabedoria, terá uma boa imagem do que é um Uiara.

**EBORÁS:** Terreiros e templos de religiões de matriz africana são fontes inequívocas de Glamour, nada mais natural que alguém explore estes recursos e zele por eles.

**KITHAIN:** Há quem estranhe nossa aliança com os Kithain. Para nós é apenas natural lidar com o diferente e nos adaptar às mudanças.

---





*Campeões dos Povos  
Tradicionais*



# BORAROS

*“Este dia é tão bom quanto qualquer outro. E não adianta vir arreganhando os dentes, isso não vai te tornar menos feio.”*

– DINA, MEMBRO DO CONSELHO DE ANCIÕES DA ANAMA DE BELÉM

**LEGADO:** Guardiões da Tradição (Lore Keepers)

**AFINIDADE:** Natureza (Nature)

**R**aros eruditos Kithain, que se dedicaram a estudar as origens e as peculiaridades da cultura Caapuã, especulam que os Boraros teriam surgido a partir dos sonhos dos primeiros povos a dominar a agricultura nas planícies amazônicas. De acordo com tais especialistas, embora ainda muito ligados à natureza sul-americana, os Boraros carregam a essência do que a conquista da agricultura representou para os povos indígenas nativos, fornecendo fontes abundantes e confiáveis de alimento, diante das incertezas da vida como nômades coletores, bem como a necessidade de defender suas lavouras e colheita do assédio de eventuais saqueadores.

Os demais Povos Caapuãs traçam a origem dos Boraros até os sonhos inspirados por antigas histórias sobre os grandes heróis, heroínas e legisladores ancestrais, cuja coragem, determinação e sacrifício lançaram as fundações das identidades, organizações sociais e tradições dos povos nativos.

Os próprios Boraro, porém, não costumam dar muita atenção a tais especulações, eles sabem e sentem que possuem uma forte conexão com os territórios onde vivem e isso reverbera em distintas formas de agricultura e de interpretação da natureza que o cerca. Entendem que um terreno é muito mais que a terra fonte de riquezas como muitos mortais e Kithain entendem, um terreno é sim o solo, mas também todas as relações que sobre ele crescem, prosperam e se reproduzem. É dessa essencial relação entre cultura, território e tradição que surgem os Boraros, os campeões do povo comum que estão na linha de frente da defesa de suas tradições e de suas terras desde tempos imemoriais.

Na tradição Caapuã, enquanto Caiporas representam a relação dos povos nativos com a fauna local e os Curupiras representam sua ligação com

a flora, os Boraros encarnam os vínculos dos povos com suas tradições mais veneráveis, rituais mais sagrados e seu próprio senso de identidade e pertencimento. Eles são o “sal da terra”, a materialização dos ideais da cultura nativa a qual pertencem.

As comunidades tradicionais, seus mutirões, seus rituais ancestrais, seu trabalho árduo e suas lutas de resistência são o próprio ar que os Boraros respiram. Também por isso este Povo Caapuã sempre esteve intimamente relacionado à guerra e os elaborados rituais que os povos nativos da América do Sul desenvolveram para regulá-la, eras antes da chegada dos colonizadores europeus. Afinal, a guerra sempre esteve presente no “Novo Mundo”, ela não desembarcou com a colonização, mas os povos originários possuíam regras elaboradas para a guerra e objetivos claros, que nunca eram a total aniquilação do inimigo.

Os povos indígenas guerreavam entre si pelas melhores terras para cultivo; por alimento nos períodos de estiagem; por parceiros quando a endogamia ameaçava enfraquecer o sangue. Estas tradições poderiam ser diversas e contraditórias e até parecerem bizarras aos olhos estrangeiro, como a antropofagia ritual, onde guerreiros capturados durante a guerra eram sacrificados e se consideravam honrados por ser devorados por seus inimigos; ou a exigência de que, antes que pudessem retornar ao convívio de seus familiares, os guerreiros precisavam se purificar, em longos retiros espirituais, após derramarem o sangue de seus inimigos.

Tais ritos possuíam profundo significado espiritual e os Boraros acreditam que eles foram instituídos para manter a harmonia entre os povos nativos, uma harmonia ameaçada pela colonização europeia e que os membros deste Povo ainda lutam para restaurar, tanto como guerreiros, quanto como defensores de suas tradições. No presente essa essência não mudou e se manifesta de muitas formas diferentes. Seja na defesa da manifestação cultural, na luta por demarcação de terras indígenas e quilombolas, pela reforma agrária e contra grileiros e seus jagunços, os Boraros estarão lá.

**APARÊNCIA:** De aparência amarga e rude, os Boraros têm o tipo de rosto que seria facilmente es-

quecido em uma multidão, porém, eles costumam ser tão reconhecidos e admirados pelos membros de sua própria comunidade, quanto são vistos com desconfiança por aqueles que não pertencem a ela. Em seu semblante feérico, suas grandes orelhas pontiagudas e presas grotescas transparecem sua essência guerreira e intimidadora. Pessoas que não pertençam à sua comunidade origem ou círculo mais íntimo, mortal ou Changeling, sempre considerarão os Boraros desagradáveis, mesmo em seu Aspecto Mortal, para estes, os membros deste Povo possuirão uma aura perturbadora que irradia desconfiança e inquietação, ainda que não seja nada de óbvio para apontar em sua aparência física.

**ESTILO DE VIDA:** Os Boraros costumam se vincular a povos tradicionais, passando pelo expediente Changeling entre membros de comunidades indígenas, quilombolas, ribeirinhas, extrativistas, mas principalmente entre as populações rurais onde impera a agricultura familiar trabalhando como agricultores, carpinteiros, pastores, leiteiros, criadores de animais ou outras atividades do campo.

Aqueles poucos que deixam o recanto de seus lares, quando adentram as universidades ou mercado de trabalho, acabam se inserindo em espaços voltados ao ambiente rural, como agroecologia, agricultura familiar, economia solidária, cooperativismo dentre outras. Por conta do seu ímpeto e instinto protetor da tradição, podem também se envolver nas áreas culturais, seja na defesa, manutenção ou estimulação da cultura local, do campesinato e da tradição. Bem como na guarnição direta dos interesses dos povos tradicionais, como polícia ambiental, civil e militar, fiscalização e etc.

Possuindo um forte senso de identidade, podem ser encontrados também em comunidades de migrantes ou imigrantes, habitantes das periferias de outras comunidades marginalizadas e hostilizadas pelo status quo.

Seus **Infantes** demonstram um interesse precoce pelas histórias e as tradições da cultura tradicional na qual nasceram e adoram brincar na terra com os pés descalços e interagir com a natureza local. Muitas vezes são aquelas crianças que sentam aos pés dos mais velhos para ouvir suas histórias,



sempre muito atentos e impressionados com as aventuras dos grandes heróis. São as crianças que acreditam fielmente em todas as crenças populares contadas pelos mais velhos, elas nunca vão passar debaixo das escadas e podem correr em prantos se a vassoura cair sem nenhum motivo.

**Estouvados** são os ativistas mais abnegados e aguerridos das causas do povo em que nasceram, é possível vê-los em espaços onde se encontram movimentos sociais ligados à terra, cultura e tradição, o chamado do guerreiro ancestral ascende em sua alma instigado pelas mazelas que ele mesmo conhece de perto. Podem facilmente se envolver em brigas ou discussões quando algo que trazem de sua trajetória é invalidado, sendo essa uma fonte dolorosa de banalidade.

Muitos Boraros acabam tropeçando na presença dos metamorfos, por ocuparem, na maioria das vezes, os mesmos nichos sociais nos espaços rurais. A relação com estes Pródigos costuma ser proveitosa uma vez que os objetivos de ambos costumam se correlacionar, mas nunca deixa de ser arriscada.

E seus **Rezingões** são mananciais vivos das histórias e tradições desses povos e verdadeiros pilares de sua comunidade. São sábios respeitados que sabem ler a natureza, a terra e a vida que sob ela se ergue, que estão sempre saudáveis e hábeis ao combate na defesa de seus lares. Ao ver aquela senhora com as mãos calejadas do trabalho, com muito vigor e lucidez que pratica costumes imemoriais ou então aquele senhor ranzinza que não suporta ver a tradição ser trocada, alterada ou ignorada por alguma pessoa desinformada ou desrespeitosa, é bem possível que sejam ambos Boraros.

Boraros filiados ao Aspecto **Dia** são fonte de segurança e inspiração, como heróis e heroínas ancestrais de seu povo, encarnando seus ideais mais elevados, tanto do ponto de vista físico, como de valores e comportamentos tradicionais. Embora tendam a ser tranquilos podem se revelar criaturas terríveis e determinadas diante de qualquer ameaça, demonstrando sua aptidão para o combate direto ou uma argumentação agressiva. Porém, aqueles cujo Aspecto **Noite** é o dominante são criaturas temíveis, cheias de ódio e rancor contra

forasteiros e qualquer um que ouse invadir seus territórios ou zombar de suas tradições, possuindo uma ira lendária, sem paralelo com nenhum outro Povo Caapuã, e quase tão destrutiva quanto a do mais descontrolado Mapinguari. Porém, nunca deixam de ser criaturas racionais e são unos com o povo com os quais convivem, mantendo viva as tradições e práticas do mesmo, defendendo os seus com determinação.

**ORGANIZAÇÃO:** Os Boraros estão distribuídos por todo o Brasil, se concentrando nas áreas rurais e marcam grande presença em EwarĚ, e indo cada vez mais além, prosperando em comunidades tradicionais remanescentes por toda a América Latina e seguindo os rastros dos imigrantes destes povos, que formam suas próprias comunidades e tradições pelo mundo. Eles superam em número e diversidade qualquer outro povo Caapuã. E não chega a ser raro encontrar Anamas formadas majoritariamente, ou mesmo inteiramente, por representantes desse único Povo.

Embora não seja incomum que Boraros liderem a comunidade mortal a qual estão vinculados, na sociedade Changeling eles parecem preferir seguir ordens a comandar. Eles não possuem representante no Grande Conselho de EwarĚ e costumam estar muito ocupados com a luta do povo mortal ao qual pertencem e com suas obrigações para com sua própria Anama para se preocuparem com a política Changeling mais geral.

Contudo se destacam com frequência como alguns dos membros mais leais e comprometidos de qualquer Anama Caapuã, seguindo sem titubear as determinações do Conselho de Anciões Local, o que os torna valiosos soldados na defesa Caapuã e de EwarĚ, desde tempos imemoriais. Os Mapinguaris podem ter sido um trunfo importante na recente guerra contra os Kithains, de fato foram, mas ninguém duvida que o grosso dos combatentes que o Grande Conselho conseguiu mobilizar, quando se mostrou capaz de coordenar as ações das diversas Anamas por todo o Território, foi mesmo formado por valentes e determinados guerreiros e guerreiras Boraros. Sua lealdade, entretanto, costuma ser entregue aos Anciões Locais e não,

necessariamente, ao Grande Conselho, o que pode tornar desafiador reunir e comandá-los em grande número em campo de batalha.

Quando ocupam posições no Conselho de Anciões Locais, Boraros costumam ser bastante tradicionalistas e extremamente desconfiados de estrangeiros, como condiz com sua natureza, e exigem dos membros de sua Anama a mesma lealdade e respeito que estariam dispostos a dar aos seus Anciões. Entre os membros de seu grupo de caça, eles costumam ser celebrados pela dedicação e lealdade a seus companheiros, sendo capazes de dar a própria vida de bom grado para defendê-los.

Uma antiga história, contada e recontada entre os Boraros de Ewarë, nos dá conta de um líder lendário deste povo que um dia retornará para liderar todos os Boraros e, talvez, reivindicar um assento do Grande Conselho de Ewarë.

Segundo esta tradição essa figura lendária é Ajuricaba, um Cacique Manãos que se opôs a dominação dos portugueses que escravizavam seu povo no vale do Rio Negro, no século XVIII, e liderou hordas de Sonhadores indígenas e guerreiros Caapuãs para se vingar de colonos portugueses que haviam assassinado seus parentes por se oporem a escravidão indígena. Após importantes vitórias, Ajuricaba foi capturado e teria sido enviado para a prisão na capital da Província do Grão Pará se não tivesse preferido morrer ao se lançar às águas do grande rio, mesmo com as pernas e os braços acorrentados, do que ser julgado por seus algozes. Histórias sobre Ajuricaba são contadas até hoje mesmo entre os mortais daquela região e os Boraros ainda aguardam ansiosos, esperando que sua alma feérica renasça e reivindique sua posição.

Nos reinos que compõem o Império do Crepúsculo, embora sua presença seja bastante comum, Boraros tendem a tentar se manter longe da política Kithain e das intrigas palacianas, se mantendo como plebeus reclusos e muito dificilmente possuindo qualquer Título de nobreza.

**CARACTERÍSTICAS:** Boraros tendem a ser atléticos, astutos e vigorosos, costumam priorizar os atributos físicos aos mentais e os mentais aos sociais. Em relação as Habilidades, eles apreciam

em especial: Atletismo, Percepção e Briga. Ofícios, Performance (ambas relacionadas às práticas tradicionais da cultura a qual estão associados), Sobrevivência e Armas Brancas. E têm predileção por Liderança, uma vez que são adeptos das culturas e crenças populares. Mas costumam ter pontuações significativas na Vantagem Séquito (Retainers), e eventualmente investem alguns pontos em Lembranças (Remembrance) e Posses (Holdings).

**ARTES:** Possuem acesso livre às Artes comuns dos Caapuãs: Andanças (Wayfare), Chicana (Chicanery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal) alguns poucos, entretanto, desenvolvem a arte do Vaticínio (Soothsay) ao aprender a ler os sinais da natureza e do mundo, a partir de coisas simples como adivinhar o clima à sinais de sucesso em algo simples como encontrar uma joaninha, os meios para ler os sinais variam de acordo com a cultura e complexidade. Eventualmente, eles podem tentar se aproximar de Mapinguaris em busca de desenvolver os conhecimentos sobre A Ira de Boiaçu (Ira do Dragão/Dragon's Ire) para buscarem se tornarem guerreiros ainda mais temíveis e assim poderem defender melhor aquilo que prezam. Muitas vezes encarnam a figura da benzedeira ou do curandeiro, utilizando como peta elementos das crenças populares, como chifre de boi para afastar mal agouros (vaticínio ou chicana) e colher a erva certa na lua cheia para curar as enfermidades do corpo.

**EUFORIA:** Os Boraros sentem a Euforia quando honram as tradições do povo ao qual pertencem ou compartilham suas histórias e tradições e também quando passam algum tempo em contato com a natureza, quer se trate de uma natureza intocada ou de espaços recuperados em ambientes mais urbanos. Também é possível que uma vitória honrada em nome da defesa de sua comunidade, território ou tradição os alimente com glamour (Wyrd).

**DESENCADEAR:** O uso primordial do Glamour (Wyrd) por um Boraro é acompanhado pelos sons de cânticos tradicionais do povo ao qual pertencem e pela repentina sensação de ser perseguido por alguma criatura assustadora. As sombras se alongam, a natureza se torna selvagem e ameaçadora,

enquanto a tecnologia parece inútil e os ambientes urbanizados, vazios.

**DIREITOS INATOS: Raízes Profundas:** Como os Curupiras, os Boraros também tiram seu poder da terra, embora de forma bem mais combativa. Mesmo nas grandes cidades, sempre haverá bolsões de vida e vegetação. Esses locais servem como ligações mágicas com o solo e a cultura que sobre ele se ergue para qualquer Boraro, e eles instintivamente sabem como encontrá-los. O Boraro pode Canalizar a Wyrld para receber +1 em todas as rolagens pelo restante da cena, desde que esteja em contato com o solo natural.

**Coração Guerreiro:** Desde o primeiro sonho que lhes soprou a vida, os Boraros têm sido guerreiros, campeões dos povos nativos, lutando contra as ameaças a seus territórios e modo de vida. Quando seu povo está ameaçado, um Boraro nunca se desvia da batalha. Mesmo o mais jovem entre eles é regido pela necessidade de superar mesmo as maiores provações e tribulações. Os Boraros são imunes a surpresas em combate e recebem 1 sucesso adicional em todos os testes de combate em um ambiente natural ou quando têm “solo de verdade” sob seus pés.

**FRAQUEZA: Aura Ameaçadora:** Como genuínos defensores dos povos tradicionais, Boraros são amados pelos seus e temidos pelos forasteiros. Embora a sua aura aterradora possa ocasionalmente tornar suas vidas difíceis, ajuda a proteger suas casas e os seus territórios, assegurando que poucos estranhos se atrevam a permanecer por muito tempo. Eles recebem -2 para todos os testes baseados em Carisma, exceto quando usam Intimidação ou quando interagem com membros de sua própria comunidade ou amigos de longa data, normalmente representados pelos Antecedentes Séquito e Aliados. Eles podem gastar 1 ponto de Força de Vontade para evitar isso em uma rolagem específica, mas nem mesmo os Boraros podem ocultar sua real natureza por muito tempo.

#### PONTOS DE VISTA

*Com um olhar severo e cara de poucos amigos,*

*uma Boraro Estouvada dispara aquilo que pensa sobre seus Parentes e demais Nações Changeling:*

**ALICANTOS:** *Traidores!*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *Poderosas.*

**CAIPORAS:** *Empáticos.*

**CURUPIRAS:** *Sábios.*

**KARUANAS:** *Perigosos.*

**MAPINGUARIS:** *Grandes, em todos os sentidos.*

**MATINTAS (Lloronas):** *Necessárias.*

**UIARAS (Encantados):** *Irresponsáveis.*

**EBORÁS:** *Amigos.*

**KITHAIN:** *Tolos!*





*Guardiões da Fauna  
Sul-Americana*



# CAIPORAS

*“Cirilo não gostou de você. Ele é desconfiado de quem tem cheiro de gato. Ele não gosta de gatos... Mas também sinto cheiro de ração fresca, lavanda e café. E não tenho nada contra gatos. Você parece cuidar bem da gatinha que deixou em casa... O que?... Quem é Cirilo?... Meu amigo bem-te-vi, é claro! Desculpa, esqueci de apresentar vocês.”*

**LEGADO:** Robustos (Stalwarts)

**AFINIDADE:** Natureza (Nature)

Os Caiporas representam a íntima ligação dos povos nativos da América do Sul com a fauna local. Para muitos povos indígenas, não havia a noção contemporânea e “ocidental” de uma separação absoluta entre homens e animais. Os animais eram vistos como “parentes”, como outros Povos e Nações, que apenas possuíam modos, culturas e perspectivas diferentes das humanas. Suas pelagens, penas e escamas são como suas vestimentas e ornamentos.

Os Caiporas são os herdeiros desses sonhos antigos de um convívio harmônico entre homens e

animais, como lembranças vivas da compreensão desses povos de que humanos também são animais, e que animais também possuem espíritos. Segundo a tradição Caapuã, no passado os Caiporas eram responsáveis por acompanhar secretamente os Caçadores nas florestas e outras regiões selvagens da América do Sul, certificando-se de que eles fossem respeitosos com suas presas e honrassem as antigas tradições. Infratores estavam sujeitos a punições impiedosas, mas caçadores honrados em apuros também tinham a quem recorrer.

Porém, desde a invasão dos caraíbas (os colonizadores europeus), muitos dos povos que lembravam e reverenciavam os Caiporas e as antigas tradições, foram dizimados por guerras desonrosas e por pestes trazidas pelos estrangeiros. Apesar disso, os Caiporas resistiram o quanto puderam, com o auxílio de seus aliados entre os humanos que habitavam os rincões mais distantes, seus amados animais e os espíritos da natureza, até receberem, da própria Boiaçu, a Cobra Grande, o segredo do Caminho Changeling que, desde então, permite que suas almas feéricas possam coabitar em corpos

humanos para resistir ao avanço da Banalidade e da Descrença sobre nosso Mundo.

Ao longo dos séculos, muitos Caiporas pereceram diante do avanço da Descrença e da Banalidade trazida pelos estrangeiros, nas guerras de resistência dos povos nativos contra a dominação colonial, no processo de destruição dos povos e ecossistemas nativos e na recente guerra contra os Kithain do Império do Crepúsculo.

Cada caipora é um guerreiro veterano de muitas batalhas do passado, lutando uma guerra que não parece ter fim. Cada nova espécie extinta diminui o Mirakamby (Glamour) no Mundo e desafia cada Caipora remanescente a se manter firme em sua exaustiva missão.

**APARÊNCIA:** É difícil olhar para um Caipora e não reconhecer um espírito inquieto e indomável, mesmo em seu aspecto mortal, embora sua aparência possa variar do desleixado ao imponente. Seu aspecto mortal pode ter qualquer tipo de aparência que seja capaz de emergir do caldeirão étnico e cultural que é a América do Sul. Em seu semblante feérico, ainda que claramente humanóides, Caiporas sempre possuem traços animais como: presas, garras, cauda, olhos fendidos, escamas, penas e orelhas peludas. Embora isoladamente tais características possam remeter a animais determinados, no conjunto, sua aparência será sempre uma amálgama única de características de diversos animais diferentes. Afinal, cada Caipora, em si, não representa o vínculo da humanidade com uma espécie animal particular, mas a ligação da humanidade com os animais como um todo, em toda a sua rica diversidade, e sua aparência deixa isso muito claro. Porém, algumas características costumam ser mais comuns que outras: sua pele é quase sempre vermelha, como se pintada pela tinta de urucum, seus corpos costumam ser fortes e resistentes e é comum que exibam adornos e pinturas que façam referência a animais da Floresta o que enriquece ainda mais a amálgama de características que eles já possuem.

**ESTILO DE VIDA:** Caiporas são seres inquietos, curiosos e desconfiados, muitos deles se sentem mais à vontade na companhia de animais do que na de

seres humanos. O movimento é seu estado natural. Além disso, costumam buscar profissões que os aproximem dos animais como biólogos, veterinários, guardas florestais, tratadores de zoológicos, adestradores, ativistas dos direitos dos animais, etc.

Seus **Infantes** são ativos e brincalhões, eventualmente podendo ser confundidos com Pookas pelos desavisados. **Estouvados** são temerários e sedentos por aventuras, nesta fase é comum que empreendam viagens para conhecerem outros ambientes, pessoas, óbvio, outros animais. Os **Rezingões** costumam ser figuras sábias e veneráveis que elegem uma espécie ameaçada, ou os animais de uma determinada área, como seus protegidos pelo resto de suas vidas. Em qualquer dessas fases não costumam estar longe de seus amados aliados animais.

Caiporas cujo aspecto dominante é **Dia** (Seelie), são vigilantes engajados nas causas ambientais, já aqueles cujo aspecto dominante é **Noite** (Unseelie), costumam ser figuras soturnas, amarguradas e vingativas que usam sua ligação com o mundo natural para atormentar sadicamente os mortais. Conforme a destruição dos ecossistemas nativos avança e acelera na América do Sul, mais e mais Caiporas em desespero decidem abraçar seu aspecto Noite e se lançar contra os humanos, mergulhando em regiões selvagens e jurando entregar a própria vida para defender alguns dos últimos representantes de uma determinada espécie ameaçada ou fazer o próximo invasor humano pagar com a vida por sua arrogância, egoísmo e ousadia. Entretanto, ainda há muitos Caiporas que insistem em se dedicar a conscientizar e inspirar humanos sobre formas de preservar a fauna através de projetos de conservação ambiental, militância social junto a comunidades tradicionais, sociedades protetoras de animais, etc.

**ORGANIZAÇÃO:** No papel de Anciões de Famílias Caapuã, os Caiporas costumam dar vazão a todo o instinto maternal que eles próprios costumam associar à Boiaçu como “Mãe de Todos os Animais”, usando suas habilidades e os serviços de seus aliados animais para se manterem informados dos passos de cada Caapuã dentro de seu território, aconselhando-os com o melhor de sua sabedoria



para se mantenham longe de problemas, porém, sem jamais deixar de punir transgressões. Dentro de Grupos de Caça, os Caiporas costumam se sentir mais à vontade no papel de batedores, espiões e guerreiros do que no de líderes, embora seus conselhos e observações normalmente sejam valiosos para qualquer um que ocupe essa posição.

Este Povo em si é um dos quatro pilares da comunidade que compõem o Território Livre de EwarĒ, embora como criaturas originalmente nômades, possam ser encontrados por diversas regiões do país, mesmo nos territórios reivindicados pelos Reinos que compõem o Império do Crepúsculo, desde as Caatingas no coração do Reino dos Castelos Esquecidos, no Nordeste, até o Reino dos Pampas no extremo Sul do Brasil, governado por uma Rainha Caipora chamada Yv Vera e seu Rei Troll, Flamínio Agripa, ambos associados à Casa Liam dos Kithain do Império do Crepúsculo, para desgosto dos membros deste Povo em EwarĒ.

O representante dos Caiporas no Grande Conselho de EwarĒ é o Síocháin, conhecido apenas como Mestre Pedro, nativo do município de Ponta de Pedras, na Ilha do Marajó, um dos dois Rezingões que compõem o Conselho, um vaqueiro fascinado pela natureza e as histórias da região e que também é um artesão afamado, que produz réplicas da cerâmica marajoara para os turistas, um homem rústico, mas especialmente sábio, contemplativo e paciente, que de várias formas parece contrariar o estereótipo dos membros de seu Povo, embora seja visto quase sempre acompanhado por três curiosos personagens: Eutanázio, um grande búfalo branco quimérico de chifres e cascos prateados, que eventualmente lhe serve como montaria; Alfredo, um simpático araçari (espécie rara de tucano característica da região); e Félix, seu esposo, um Changeling Eborá do Kith Obambo.

**· CARACTERÍSTICAS:** Caiporas são criaturas ativas e diversificadas, costumam ter atributos físicos pelo menos como secundários e tendem a priorizar Habilidades como Percepção, Atletismo, Briga e Ocultismo; bem como Empatia com Animais, Furtividade, Sobrevivência e Investigação costumam ser muito valorizados por eles. Também tendem a

adquirir níveis da Vantagem Séquito e Contatos para representar igualmente seus laços tanto com humanos como com animais, e não é incomum que adquiram Quimeras (Ocultos) que representem criaturas lendárias de sua região de origem ou moradia. Eles também podem possuir níveis consideráveis da Vantagem Vínculo Espiritual.

**ARTES:** Como todo Caapuã, Caiporas têm acesso irrestrito às Artes mais comuns: Andanças (Wayfare), Chicana (Chicanery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal). Mas tendem a ter predileção por: Andanças, devido a sua natureza irrequieta e tendências nômades; e Princípio, que eles costumam usar para se comunicar com animais e se aproveitar das óbvias vantagens que ela oferece em combate. Além disso, Metamorfose (Metamorphosis) é sua marca registrada, ao ponto dos Caapuãs se referirem a ela como “O Toque da Caipora”, eles a usam para se transformar em animais e assim experimentar suas vivências, eventualmente podem diminuir ou aumentar seus aliados animais ou a si a mesmos para facilitar sua ocultação ou, até mesmo, usarem porcos selvagens como montaria e chegam a punir caçadores inescrupulosos transformando-os na presa que perseguiam, apenas para fazê-los “provar de seu próprio veneno”.

**EUFORIA:** Caiporas adoram explorar lugares novos e passar algum momento se divertindo com animais, encontrar um animal de uma espécie com a qual nunca tenha se deparado antes é uma maneira clássica de experimentar a Euforia. Caiporas também podem recuperar Mirakamby (Glamour/Wyrd) passando algum tempo em um lugar aberto e selvagem, relaxando livre de preocupações e interagindo com seus amados amigos com pelos, penas ou escamas.

**DESENCADear:** Sons e cheiros de animais selvagens estão muito associados aos Caiporas, o que nem sempre gera uma boa impressão, manifestações mais “palpáveis” como uma revoada de penas, borboletas ou outros insetos menos amigáveis também são bastante comuns.

**DIREITOS INATOS: Xerimbabo:** Caiporas costumam estar sempre cercados por animais, porém, entre todos esses amigos cobertos de pelos, penas

ou escamas, há sempre um com o qual compartilham um vínculo ainda mais estreito e especial. Cada Caipora possui um Xerimbabo, algo mais do que um amigo querido e muito amado, o Xerimbabo é um fragmento de sua alma feérica. Quando ele rompe a crisálida, de alguma forma, uma parte de sua alma feérica se liga imediatamente a um animal mundano nas proximidades. Em ambientes rurais ou selvagens, onde espera-se que hajam muitos animais nas proximidades, o animal escolhido tende a ter alguma afinidade natural com o Changeling em questão. Porém, em ambientes urbanos, com opções mais restritas, as coisas podem ficar menos confortáveis para um incauto Caipora.

Caiporas possuem uma noção instintiva do estado geral e da localização de seu Xerimbabo a qualquer momento. Xerimbabos podem se comunicar falando com qualquer criatura tocada pelo Sonhar (Changelings, Quimeras/Ocultos, humanos ou outras criaturas encantadas). Além disso, a partir do momento em que o vínculo é criado, junto com parte da alma feérica, o Xerimbabo recebe as mesmas estatísticas de Inteligência, Raciocínio, Carisma e Manipulação do Changeling ao qual passa a estar vinculado, além de quaisquer Habilidades que o Changeling possuía naquele momento, embora não têm acesso às Artes ou Vantagens de seu patrono nem recebem qualquer outras habilidades ou características que já não possuísse antes, como um animal mundano. Além disso, a partir de que o vínculo seja criado as estatísticas do Caipora e de seu Xerimbabo passam a ser desenvolvidas separadamente.

**O Presente de Boiaçu:** Caiporas percebem o Mundo, tanto a Superfície (Mundo Outonal) como o Fundo (o Sonhar), mais como animais do que como seres humanos. Eles atribuem à Cobra Grande o dom que lhes permite ter uma profunda compreensão de seus parentes animais, além e lhes fornecer uma série de vantagens. Eles possuem o melhor dos sentidos dos animais: visão, audição e olfato incrivelmente aguçados. Ao emergirem da Crisálida, eles recebem +2 níveis de Percepção, mesmo que isso eleve esta habilidade acima de 5. Estes sentidos aguçados permitem que os Caipo-

ras ouçam sons que são inaudíveis para humanos, enxerguem perfeitamente, mesmo com muito pouca iluminação, e consigam discernir odores com precisão. A critério do narrador, feitos realmente notáveis, como enxergar na mais completa escuridão, acompanhar um diálogo sussurrado, de uma distância segura, ou rastrear um completo estranho através de quilômetros, apenas seguindo seu cheiro, podem estar ao alcance de um teste de Percepção, mediante a uma Canalização da Wyrd. Além disso, Caiporas jamais obtêm Falhas de Wyrd em testes de Percepção ou Empatia com Animais.

**FRAQUEZA: Alma Errante:** O vínculo dos Caiporas com seus Xerimbabos pode tornar o Caipora especialmente vulnerável. Uma vez que o Xerimbabo tenha sido destruído o Caipora perderá seus poderes e todas as memórias relacionadas aos Caapuãs e seu Semblante Feérico, pelo menos até que sua alma feérica possa retornar ao Ciclo Changeling e se ligar a outra casca mortal. Xerimbabos não podem morrer por “causas naturais” enquanto durar seu vínculo com um Caipora. Se o Xerimbabo for destruído com o uso de Ferro Frio, a Alma Feérica do Caipora ao qual ele estava vinculado estará perdida para sempre.

## PONTOS DE VISTA

*Uma desgrenhada e simpática Infante Caipora comenta sobre seus Parentes enquanto brinca distraída com seu amigo quati:*

**ALICANTOS:** *Eles são quase tão ruins quanto os Kithain, mas ainda são nossos Parentes, então, a gente precisa suportá-los. Né?*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *Sim, eu gosto de cobras, a fama delas costuma ser injusta. Elas são muito observadoras e sentem cheiros com a língua, sabia?*

**BORAROS:** *Eles são fortes e estão ligados à terra, só queria que não fossem tão calados e mal humorados.*

**CURUPIRAS:** *Eles conseguem se esconder de quase todo mundo, menos da gente. Estamos ligados a eles, como as formigas e à terra, ou os pássaros aos galhos das árvores.*

**KARUANAS:** Acho eles muito esquisitos. Eles deveriam ser mais próximos dos animais, já que podem vestir sua pele, mas costumam estar sempre muito ocupados com seus próprios assuntos.

**MAPINGUARIS:** Não há amigo mais fiel que um Mapinguari, você vai ver que eles nem são tão ruins quanto se diz por aí.

**MATINTAS (Lloronas):** Elas me metem medo. Mas ouvi dizer que são sábias e que nem todas são malvadas.

**UIARAS (Encantados):** Eles são legais, só acho engraçado como sempre arrumam um jeito de desaparecer quando um problema aparece.

**EBORÁS:** Adoro ouvir suas histórias e eles estão sempre dispostos a nos ouvir. O que mais poderia esperar de verdadeiros amigos?

**KITHAIN:** Esnobes e tolos, estaríamos bem melhor se simplesmente nos deixassem em paz.

---





*Sentinelas das Matas*



# CURUPIRAS

*“Pra que time você torce mesmo?... Ah, beleza! Tá ligado que aqui é território bicolor, né?... Intolerante?! Eu?! Olha só... Quem cuida da casa é que escolhe seus convidados. Tá ligado? Hahaha...”*

**LEGADO:** Guardiões da Tradição (Lore Keepers)

**AFINIDADE:** Cena (Scene)

Muitos dos povos originários da América do Sul mantêm com a terra uma relação bastante diferente daquela com a qual nos acostumamos na atualidade. Eles não se veem como os donos dela, ela não pertence a eles, nem sequer é algo que alguém poderia, ou deveria, possuir. São eles quem pertencem a ela, estão intimamente ligados a terra, são seus filhos, parte dela. Os Curupiras são os herdeiros destes sonhos de harmonia entre a humanidade e o ambiente que os abriga e alimenta.

Histórias compartilhadas entre os próprios Caapuãs dão conta de que foram os Curupiras, por ordem da Mãe do Mato (também conhecida como ManhaCaá ou, simplesmente, Ci), os responsáveis por instruir os heróis ancestrais dos primeiros hu-

manos a se estabelecerem na região, aqueles que são reconhecidos atualmente como indígenas, a obter da terra seu sustento em harmonia com o ambiente local.

Primeiramente, os Curupiras os ensinaram a reconhecer, em meio à rica biodiversidade local, as plantas medicinais, as tóxicas, as comestíveis e àquelas capazes de fortalecer os vínculos com o mundo espiritual, para que pudessem colhe-las sem prejudicar a floresta e demais ecossistemas nativos.

Mais tarde, também foram os curupiras que orientaram os mais sábios entre esses povos a aproveitarem os nutrientes depositados pelos rios, durante a Cheia, para cultivar a terra na época da Vazante. Pois, em Ewarë, sempre houve apenas duas estações, ditadas pelos rios da região: a Cheia, que é quando as chuvas se tornam ainda mais intensas e o nível dos rios sobe, fazendo parte da floresta submergir; e a Vazante, que é quando as chuvas diminuem e o nível dos rios desce, deixando a mostra os campos férteis na várzea.

Assim, os Curupiras os ensinavam a respeitar o ritmo da natureza local para que os humanos

usufruísem da generosidade da natureza e dos espíritos, sem colocar em risco o frágil equilíbrio da intrincada rede da vida que mantêm de pé a floresta.

Além de orientar os humanos, os Curupiras também zelavam pelas paisagens da América do Sul, literalmente semeando florestas, cerrados e caatingas, moldando a terra e propiciando ambientes ideais para que a vida pudesse prosperar em suas mais diversas formas.

Enquanto os Caiporas se ocupavam dos animais, os Curupiras estavam felizes em cuidar do solo e de seus jardins, fornecendo aos animais o ambiente ideal para que eles pudessem prosperar. Esta “simbiose” fez com que, desde sempre, Caiporas e Curupiras estivessem tão próximos que muitas vezes foram confundidos por aqueles que não estão suficientemente familiarizados com os Caapuãs.

Porém, desde a chegada dos Caraíbas, a floresta foi mais e mais explorada até a exaustão, sem sua cobertura vegetal, as águas das chuvas carregam os nutrientes, assoreando os igarapés e os rios e convertendo a paisagem em desertos estéreis. Essa tragédia fez com que muitos Curupiras, originalmente pacíficos e benevolentes, se voltassem contra os mortais, usando seu conhecimento e domínio único sobre o ambiente local para fazer exploradores incautos se perderem e morrerem de fome e sede na mata fechada, fazendo os Caraíbas temerem adentrar as regiões selvagens que batizaram de “Inferno Verde”.

**APARÊNCIA:** Em seu aspecto mortal, Curupiras podem ter qualquer aparência de alguém que tenha nascido na América do Sul, embora normalmente não passem de 1,7m de altura e tendam a ter feições rústicas, mãos calejadas, pés descalços e trajarem roupas leves e despojadas. É em seu semblante feérico, porém, que revelam todos os seus traços mais característicos: cabelos ruivos e revoltos, orelhas pontudas, dentes esverdeados e, seu traço mais emblemático, os pés voltados para trás.

**ESTILO DE VIDA:** Os Curupiras tendem a ser rústicos e pacientes, afeitos ao trabalho duro, confiáveis, apegados às tradições e, acima de tudo,

valorizam o contato com a terra e a natureza.

Eles adoram caminhar descalços, repousar sob a copa das árvores e semear a terra. Em suas vidas mundanas eles tendem a buscar por atividades e profissões que os mantenham ligados à terra como pequenos agricultores, seringueiros, guias turísticos, jardineiros, agrônomos, engenheiros florestais, botânicos ou paisagistas.

Seus **Infantes** são pequenos exploradores que passam o dia desbravando os segredos de algum lugar em especial, talvez uma mata próxima ou o sítio da família, sempre de pés descalços e sumindo com frequência das vistas dos adultos. Eles adoram brincar de se esconder e se deleitam pregando peças em visitantes atônitos. Histórias sobre crianças que desaparecem por dias apenas para reaparecer, como se nada houvesse acontecido e contando as aventuras mais mirabolantes, costumam envolver Curupiras Infantes. **Estouvados** costumam ser quase tão sedentos por viagens e aventuras quanto os Caiporas e muito mais efetivos em desaparecer da vista dos mortais sem deixar rastros, porém, ao se juntarem a um Grupo de Caça Caapuã, são renomados por jamais deixarem seus companheiros para trás e se ligarem a eles por toda a vida. Seus **Rezingões** são os mais confiáveis pilares de sustentação das famílias Caapuã, sábios, confiáveis e resistentes, mantendo-se ligados pelo resto de suas vidas a um território específico, como as grandes sumaumeiras que abrigam sob suas imponentes copas trechos inteiros de floresta.

Curupiras também são famosos por seu senso de humor incomum, desenvolvido ao longo dos anos observando as pessoas sem serem notados ou se divertindo em vê-las os procurando. Este senso de humor pode variar do esdrachadamente brincalhão ao perigosamente sádico. Aqueles cujo aspecto dominante é **Dia** (Seelie) costumam ser sábios guardiões de locais que consideram sagrados e lançam mão de humor e engenhosidade para ensinar lições valiosas aos visitantes. Porém, aqueles cujo aspecto dominante é **Noite** (Unseelie) tendem a ser anfitriões cínicos e cruéis que se divertem atormentando os visitantes incautos.

**ORGANIZAÇÃO:** Curupiras costumam ser mem-



bros de destaque em qualquer Família Caapuã, devido ao seu vínculo particular com seu território, eles também são considerados Membros especialmente apropriados de qualquer Conselho de Anciões Locais, pela mesma razão.

Entre seus companheiros de Grupo de Caça, Curupiras podem ocupar tanto a posição de batedores intrépidos, como a de líderes sábios ou poderosos pajés, embora não costumem ser considerados guerreiros especialmente habilidosos e valorizam a companhia de Caiporas e Boraros como aliados na defesa de seus territórios.

Apesar de sua tendência a fixarem-se em um determinado território pela maior parte da vida, a inclinação dos membros mais jovens deste Povo de se unirem aos Caiporas em suas andanças para explorar o mundo em busca de um local apropriado para se fixarem, fez com que os Curupiras possam ser encontrados em territórios muito distantes das fronteiras de EwarĚ, muitas vezes associados a ecossistemas completamente diferentes de suas florestas tropicais de origem e, em alguns casos, até mesmo se vinculando a ambientes urbanos, para horror dos membros mais tradicionalistas deste Povo.

No interior do Território Livre de EwarĚ, os Curupiras são uma importante força política, pelo respeito que usufruem diante dos demais Povos Caapuã. Fora de suas fronteiras, porém, costumam ser vistos como pouco mais que plebeus exóticos e ignorantes, altamente territoriais, que preferem se manter o mais longe possível, tanto das intrigas das cortes Kithain, quanto das conspirações para tentar derrubar o nobre arrogante de plantão, uma vez que costumam estar muito cientes do risco que eventuais contendas representam para a manutenção dos territórios ao qual decidiram se vincular.

O representante dos Curupiras no Grande Conselho de EwarĚ é a Síocháin conhecida como Xibure Mendes, uma jovem indígena da etnia Kaxinawá, estacionada, ninguém sabe exatamente há quanto tempo, em seu aspecto Estouvado. Aparentemente, Xibure nasceu no Peru, mas se fixou em uma aldeia nas imediações do Rio Tarauacá, no Acre, onde se divide entre suas obrigações mundanas como tecelã de uma Associação das

Produtoras de Artesanato das Mulheres Indígenas Kaxinawá e como uma das mais respeitadas lideranças Caapuã em todo o Território Livre de EwarĚ.

**CARACTERÍSTICAS:** Curupiras são astutos e sorrateiros, costumam priorizar atributos mentais e sociais aos atributos físicos, sobretudo Raciocínio, Carisma e Manipulação. Eles também valorizam Habilidades como Percepção, Subterfúgio, Persuasão e, no caso de Curupiras mais voltados ao ambiente urbano, Manha; além de Ofícios, Furtividade e Sobrevivência; e Investigação, Ocultismo, Erudição e Ciência. Eles também costumam adquirir níveis dos Méritos: Lembranças (Remembrance), Posses (Holdings), Vínculo Espiritual e Aliados Espirituais. O que lhes confere vantagens adicionais e uma compreensão ainda mais profunda dos detalhes e segredos ocultos de seus territórios.

**ARTES:** Como todos os demais Caapuãs, Curupiras têm acesso irrestrito às Artes: Andanças (Wayfare), Chicana (Chicanery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal). Dentre elas, tendem a ter predileção por Chicana, usando-a para pregar peças em seus alvos e fazerem visitantes incautos se perderem nas matas. Além disso, os Curupiras compartilham entre si, e apenas entre si, os segredos de uma arte muito particular, que os Caapuãs conhecem como “A Benção de Ci” (Spring), que eles usam para fertilizar a terra, fazerem plantas crescerem em ritmo acelerado, curar ferimentos e criar círculos de proteção.

**EUFORIA:** Curupiras são criaturas fortemente vinculadas a terra, cultivar bosques e jardins especialmente planejados e/ou intrincados, reflorestar áreas desmatadas e disputas de esconde-esconde entre Curupiras e Caiporas (desde que estes não se conheçam previamente), são formas dos Curupiras experimentarem a Euforia. Eles também podem aliviar Pesadelo passando algum tempo usufruindo ou explorando belas paisagens e planejando formas de modificá-las ou aprimorá-las, segundo seus próprios gostos.

**DESENCADear:** O farfalhar de ramos e folhas e o cheiro da terra molhada após uma chuva rápida, uma revoada de folhas e poeira são manifestações

comuns que acompanham as demonstrações de poder dos Curupiras.

**DIREITOS INATOS: Despistar:** Curupiras possuem um vínculo e uma compreensão tão profunda do ambiente a sua volta que, desde que estejam de pés descalços, são capazes de se mesclar de forma sobrenatural e inata à paisagem, sendo impossíveis de rastrear, mesmo pelos caçadores mais experientes. Esta habilidade, por si só, não torna os Curupiras realmente invisíveis ou aptos a sumirem no ar diante de olhares incrédulos, mas é impossível encontrar seu rastro depois que você tira os olhos de cima de um deles.

Do ponto de vista mecânico, Curupiras têm direito a um teste de Raciocínio + Furtividade com +2, variando conforme o ambiente ao seu redor e o julgamento do Narrador. Além disso, Curupiras são capazes de se esconder em situações que pareceriam simplesmente impossíveis para mortais, mesmo a sombra de um poste seria mais do que suficiente para ocultar o mais rechonchudo Curupira. Contudo, eles jamais podem invocar esse direito inato enquanto estiverem sendo observados.

**Um Com a Terra:** O vínculo único que os Curupiras compartilham com a terra, torna impossível que eles possam sofrer Falhas de Wyrd em testes de Furtividade ou Sobrevivência. Além disso, Curupiras recebem vantagens adicionais quando decidem se vincular a um território específico. Enquanto estiverem dentro dos limites de seu território e desde que esteja descalço, com os pés tocando o chão, o Curupira é capaz de determinar a localização de qualquer criatura inteligente que se encontre tocando o solo ou a vegetação dentro dos limites do território reivindicado (piso de casas e prédios é considerado “solo” para curupiras que reivindicam territórios em ambientes urbanos). Este poder permite discernir a identidade do alvo, mas apenas daquelas pessoas com as quais o Curupira já esteja familiarizado, ou, tenha visto pelo menos uma vez (mediante um teste de inteligência contra dificuldade 2, neste último caso). Curupiras também são capazes de perceber qualquer ato de depredação perpetrado contra o território ao qual estejam vinculados, sem nem sequer precisarem se concentrar.

**FRAQUEZA: Ligado a Terra:** Enquanto não estiverem vinculados a um território feterminado, os Curupiras são especialmente suscetíveis à Banalidade. Nesta situação eles contabilizam dobrados os pontos temporários de Banalidade que adquirem. Estar vinculado a um território lhes oferece proteção contra a corrosão pela Banalidade além de lhes conferir alguns benefícios extras (vide Um com a Terra). Em troca, o Curupira precisa zelar pelo local que reivindica. Curupiras negligentes podem perder parcialmente ou completamente os benefícios que o vínculo concede, até que possa se redimir. Territórios reivindicados desta maneira se estendem por um raio de 100 metros por ponto de Wyrd do personagem, a partir de um centro sinalizado por uma árvore encantada, com a qual o Curupira possui uma ligação ainda mais especial.

#### PONTOS DE VISTA

*Um Curupira Estovado com um sorriso malicioso e olhos inquisitivos releva o que pensa sobre seus Parentes Caapuãs:*

**ALICANTOS:** *Esses caras cuidam da terra e valorizam suas riquezas, mas se deixam seduzir por pedras e mentiras reluzentes.*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *Boiaçu moldou a terra para receber nosso Povo e os Boiúnas são seus filhos prediletos. Não somos ingratos, por isso a gente dá uma moral pra eles.*

**BORAROS:** *Esses Parentes tiram seu poder da terra, mas nem sempre a compreendem como deveriam.*

**CAIPORAS:** *Eles podem ter pisado na bola com a gente no passado, mas também são nossos Parentes mais próximos. Rivalidade não quer dizer inimizade. Tenha senso esportivo!*

**KARUANAS:** *Eles podem ser bacanas, mas só deixam seu orgulho e vaidade de lado.*

**MAPINGUARIS:** *Um único desses caras pode destruir anos de seus esforço num picar de olhos. Mantenha-os por perto, mas não perto demais.*

**MATINTAS (Lloronas):** *Estas terras têm história e elas conhecem essas histórias.*

**UIARAS (Encantados):** *Eles poderiam cumprir*

*melhor seu papel se nos ajudassem a separar a briga ao invés de apenas sumirem quando as cadeiras começam a voar.*

**EBORÁS:** *Poucos visitantes tem histórias tão interessantes, tenho sempre um corote reservado para quando um deles resolve aparecer. Ha-haha...*

**KITHAIN:** *Mantenha eles o mais longe que puder e desconfie de tudo que escorrer de seus lábios.*

---





*Arautos do Fundo  
do Rio*



# KARUANAS

*“O Rio arrasta tudo para o Fundo, nada resiste à correnteza do tempo. Tudo acaba, tudo tem um fim. A flor mais bela, o amor mais intenso, a maior das alegrias... mas também a tristeza, a dor e o desespero. No fim resta apenas o fluxo, a mudança, a transformação. O Fundo é o início e o fim de todas as coisas, é para onde todos fluímos. Venha comigo e desvendaremos seus segredos.”*

**LEGADO:** Passionais (Passionates)

**AFINIDADE:** Gramática Mágica (Gremayre)

**A**s planícies úmidas da região amazônica, entrecortada por rios e igarapés, com suas florestas imponentes e exuberante biodiversidade, sempre fascinou e instigou a imaginação humana, alimentando sonhos com a mesma intensidade das fartas chuvas que caem, quase continuamente, sobre toda região.

Tal fascínio, porém, sempre conviveu com os mistérios e os perigos ocultos pelas águas turvas dos rios da região e pela eterna penumbra sob as copas cerradas das árvores, reservando perigos e tesouros àqueles dispostos a desbravá-las. E em nenhum outro lugar da Amazônia, fascínios, mis-

térios, tesouros e perigos serão tão irresistivelmente tentadores, e potencialmente recompensadores, quanto àqueles ocultos no “Fundo”, as realidades além do Mundo Outonal.

Os Karuanas são a personificação e os senhores destes sonhos, alimentados por toda a mística e fascínio no qual está embebida a cultura ribeirinha amazônica, desde tempos imemoráveis. Eles são os forasteiros sedutores que emergem das águas para celebrar com os mortais e desaparecer na manhã seguinte, a bela mulher que emerge das águas turvas para convidar pescadores incautos para conhecerem os segredos do Fundo, o velho misterioso que aparece vez ou outra às margens do rio para distribuir sábios conselhos, os guias espirituais que orientam os pajés mortais sobre os mistérios do Fundo. Eles são aqueles que mais do que qualquer outro Povo Caapuã, não se contentam em explorar o Sonhar, mas mergulham ainda mais fundo nos domínios do Fundo, explorando também os domínios dos espíritos, os sonhos da própria terra.

Em um olhar meramente superficial, Karuanas compartilham muitas características com seus

parentes Uivaras, aqueles conhecidos como “Encantados” pelos Kithain. Afinal, ambos são Kiths de Gallain nativos ligados aos ambientes naturais de água doce. Ledo engano. Pois, enquanto os “Encantados” se concentram em cultivar vínculo com os humanos, servindo como pontes entre a sociedade Caapuã e a sociedade mortal tendendo a ser empáticos, pacíficos e quase sempre confiáveis, atuando como diplomatas, emissários e pacificadores. Os Karuanas usufruem de uma ligação ainda mais profunda com a magia, os espíritos, o mundo espiritual e o próprio rio, até mesmo assumindo por herança a forma de algum representante da exótica fauna aquática da região. Além disso, Karuanas tendem a ser bem mais indiferentes com os mortais e incomparavelmente mais passionais, volúveis e belicosos.

Outros paralelos ainda são possíveis de serem traçados: em relação ao Sonhar de Gente (O Sonhar) e Sonhar da Terra (A Umbra), os Karuanas cumprem um papel análogo ao das Matintas (Lloronas), em relação às Terras sem Sonhos (O Mundo Inferior); já em relação à fauna e ao ambiente aquático, exercem funções semelhantes ao dos Caiporas e Curupiras nas várzeas e terra firme.

Esta gama de papéis e responsabilidades que os Karuanas são chamados a exercer angariou, para este Povo, ao longo do tempo, muito prestígio diante de toda a sociedade Caapuã, o que os caci-fou a assumirem um papel de liderança durante a Guerra contra os Kithain do Império do Crepúsculo e culminou com a criação do Grande Conselho de Ewarë.

**APARÊNCIA:** Mesmo em seu aspecto moral, tendem a possuir uma beleza impressionante, muitas vezes personificando os mais belos traços indígenas, embora Karuanas capazes de sintetizar harmoniosamente traços característicos das mais diferentes etnias estejam longe de serem desconhecidos. Mas é em seu semblante feérico que a natureza sobrenatural de sua beleza se revela, como versões ainda mais idealizadas e aprimoradas de seus aspectos mortais, arrematados por pequenos e graciosos detalhes que denunciam sua essência feérica: orelhas ligeiramente pontiagudas; pele

sedosa, desprovida de imperfeições e sutilmente reluzente; e íris que parecem cintilar com uma delicada luz pálida, como se duas pequenas luas cheias repousassem em seus olhos. Além disso, suas Formas Encantadas sempre representarão a versão mais perfeita, imponente e idealizada dos animais que representam.

Embora possam vir a ser confundidos com Sidhes por Kithains desatentos, observadores perspicazes logo notarão que Karuanas costumam usar roupas muito simples, quando as usam, e têm predileção por colares, braceletes e outros adereços feitos de fibras e gemas vegetais, presas, garras e penas de animais com forte favor simbólico, no lugar das vestes elaboradas e das joias reluzentes dos nobres Kithain.

**ESTILO DE VIDA:** Karuanas são seres fascinantes e temíveis, incrivelmente belos e igualmente implacáveis. Capazes de instigar os desejos mais ardentes por poder, conhecimento e luxúria, e ainda assim, quase sempre, distantes, insondáveis, imersos em seu próprio mundo, em seus próprios desejos, irremediavelmente presos a seus deveres como mediadores por excelência, entre o Mundo da Superfície e o Fundo.

Os membros deste Povo se sentem atraídos por profissões que os mantenham em contato com os rios e igarapés, como: pescadores, salva-vidas, instrutores de natação, donos ou operários de estaleiros, hidrógrafos, biólogos especializados em ecossistemas de água doce, pilotos ou tripulantes dos barcos que singram os rios da Amazônia.

**Infantes** são criaturinhas fascinantes e introspectivas, que vivem com a cabeça nas nuvens e o olhar distante, quase sempre imersos nos próprios pensamentos. Desde muito cedo buscam uma maior proximidade com o ambiente aquático, espontaneamente insistindo para que os pais ou responsáveis os matriculem em qualquer aula de natação quando não há ou igarapés acessíveis por perto, e, invariavelmente, se mostrarão nadadores habilidosos. Podem passar horas brincando sozinhos na água, mesmo que seja apenas dentro de uma velha bacia para roupas. E normalmente têm dificuldades para interagir com outras crianças da

mesma idade, embora sejam capazes de impressionar os adultos com sacadas de uma sabedoria precoce. Porém, crianças capazes de romper a aura de estranheza e vencer a desconfiança de um Karuana Infante usufruirão de um vínculo incrivelmente forte com ele que perdurará toda sua vida, talvez ainda mais além, mesmo que tal vínculo, eventualmente, seja oculto por uma aparente indiferença.

**Estouvados** são os centros das atenções de todos em volta, vibrantes, passionais, ousados e cercados por amigos, amantes e admiradores. Festas em praias, clubes e piscinas são seu ambiente natural. Porém, poucos serão capazes de conhecer as reais intenções, inseguranças, anseios e temores de um Karuana Estouvado. Nesta fase eles tendem a aliviar o peso opressor de suas responsabilidades dando vazão a suas paixões sempre que possível, seja através de celebrações, do sexo, da prática de esportes radicais ou mesmo devorando livros ou compondo belas canções. Entretanto, raramente se ligam verdadeiramente a alguém fora de seu Grupo de Caça, por se sentirem oprimidos pelo peso de suas responsabilidades.

**Rezingões** são criaturas imponentes que emanam o poder e a sabedoria acumulados por muitas vidas. Nesta altura costumam estar completamente devotados à sua missão, como intermediadores entre o Fundo e a Superfície, e encontram especial conforto em poder instruir os mais jovens enquanto aguardam por reingressar em um novo ciclo de existência.

Karuanas que expressão seu aspecto **Dia** (Seelie) são criaturas comprometidas com seus deveres ancestrais, muitas vezes atormentadas pela culpa por não conseguirem resistir a suas paixões, o que por vezes as briga a se desviar de seu caminho e deixar, mesmo que temporariamente, seus deveres de lado temporariamente. Uma Karuana “do Dia” pode ir a uma festa para se divertir, após uma longa missão, para usufruir de uma única noite prazerosa na companhia de um mortal, em uma relação consensual, onde ambos estarão desde o início cientes que podem nunca mais voltar a se ver, embora a lembrança deste encontro permaneça vívida por toda uma vida, alimentando sonhos inspiradores.

Já os Karuanas que expressam a seu aspecto **Noite** (Unseelie) tendem a se deixar reger por suas paixões, recorrendo a seu vínculo com o Fundo apenas para obter mais e mais poder e para não ter que prestar satisfações a ninguém e veem os mortais e outras criaturas como meras ferramentas para atingirem seus próprios fins. Neste caso teríamos um Karuana que seduz uma mortal comprometida, mesmo que para tanto precise recorrer às suas Artes, apenas para abandoná-la a própria sorte na manhã seguinte, talvez, com uma criança no ventre, da qual ele, nem sequer, se preocupará em tomar conhecimento.

**ORGANIZAÇÃO:** Karuanas são líderes natos, apesar de sua conhecida personalidade intempesitiva e passional. Eles costumam ocupar papéis de destaque em qualquer Anama Caapuã, onde seus conhecimentos sobre o Fundo e os espíritos são especialmente valorizados. É comum que ocupem assentos em Conselhos de Anciões Locais e podem ser líderes especialmente justos se forem sábios o suficiente para dar ouvidos a seus companheiros de Conselho, em especial, se tiverem um sábio Curupira ao seu lado, para contrapor seus rompantes mais exaltados.

No interior de seus próprios Grupos de Caça, embora não costumem se destacar como grandes guerreiros e tendam a confiar muito mais em suas Artes do que em suas mãos em situações de conflito, eles invariavelmente guiam seus companheiros em jornadas através do Fundo, este é considerado seu dever sagrado. Um Karuana que falha em manter seus companheiros seguros no Sonhar ou no Mundo Espiritual é considerado um incompetente. Um que retorne sozinho, abandonando seu Grupo de Caça para trás, certamente será tomado como uma desgraça para seu Povo e terá sérios problemas em se livrar desse estigma.

Espera-se que qualquer membro deste Povo seja capaz de lidar com quimeras e espíritos de todos os tipos e que possua um amplo conhecimento sobre as Artes e o Fundo. Caapuãs de outros Povos são ensinados a buscar por respostas para problemas de natureza mística ou espiritual junto ao Karuana mais próximo e só recorrerão aos Curupiras como

uma segunda opção.

Toda essa cobrança e respeito também tende a tornar os Caapuãs bem mais tolerantes com a proverbial natureza volúvel e passional dos Karuanas. Desde que cumpram razoavelmente com seus deveres para com a comunidade Changeling local, eventuais rompantes, atitudes dramáticas, reações exageradas e até alguma indiferença em relação aos mortais, costumam ser tolerados. O que pode vir a se deteriorar uma relação doentia se não houverem laços de genuína amizade e apreço entre o Karuana em questão e os membros de sua Anama. Pois um Karuana que seja considerado útil pela comunidade local, protegendo os seus e apaziguando os espíritos, pode ver na “vista grossa” dos demais Caapuãs uma permissão para eventuais abusos, sobretudo, contra os mortais.

Poucos Kithain fora das fronteiras do Império do Crepúsculo já ouviram falar dos Karuanas. E mesmo diante de Kithain do Império, eles costumam ser vistos como uma suposta “Nobreza Caapuã”, como se fossem uma espécie “Sidhes caipiras especialmente afeitos aos banhos ao ar livre”. Karuanas sábios se valem da ignorância dos primeiros e escarnecem da tolice dos últimos. Embora haja cada vez mais, entre eles, aqueles que são seduzidos por essa ideia nova de “nobreza”, um conceito que os Caapuãs, em geral, desprezam como uma ferramenta de dominação e corrupção das antigas tradições.

A estreita relação dos Karuanas com os rios, igarapés e o reflexo espiritual da Amazônia faz com que sua presença seja especialmente rara fora dos limites de Ewarë. Alguns poucos Karuanas fixam sua residência nos rincões do Reino do Xaraés ou no Reino dos Cristais, algumas vezes adotando seus títulos de nobreza e os modos Kithain, para desgosto dos demais membros deste Povo.

A representante dos Karuanas no Grande Conselho de Ewarë é uma bela e altiva Síocháin conhecida apenas como Bartira, que aparenta ter por volta de 25 anos e exibe traços que refletem uma perfeita síntese de características indígenas e europeias, com longos cabelos castanhos encaracolados e pele bronzada pelo Sol intenso dos Trópicos, e

que, em sua Forma Encantada, assume a aparência de uma imponente fêmea de boto rosa.

Entre os Kithain da Capitania do Rio Negro, se diz que Bartira nasceu em Manaus, fruto do amor inusitado entre um naturalista francês e a filha de um pescador local, em algum momento na metade do século XX. Assim, se não fosse uma Síocháin, ela já teria passado dos 70 anos. Seja ou não verdade, o fato é que ela percorre as vilas ribeirinhas nas margens da Bacia do Rio Negro, como uma agente de saúde, atuando junto às comunidades locais, e permanecendo em cada pequena vila ou aldeia apenas por tempo suficiente para que os habitantes locais não se incomodem com a falta de rugas em sua face. Atualmente ela reivindica para sua Anama um extenso território que se estende desde a altura do Canal do Cassiquiare, que liga as bacias hidrográficas do Rio Orinoco e do Rio Amazonas, próximo à fronteira entre Colômbia e Venezuela, até a cidade brasileira de São Gabriel da Cachoeira, mais de oitocentos e cinquenta quilômetros a oeste de Manaus.

**CARACTERÍSTICAS:** Karuanas tendem a priorizar atributos Sociais e Mentais em detrimento dos Físicos. E valorizam Habilidades como Atletismo (principalmente para nadar), Sagacidade, Intimidação, Liderança, Ocultismo e Persuasão; além de Ofícios e Performance; bem como Investigação e Erudição, para melhor cumprir seus deveres sagrados. Eles também costumam adquirir níveis das Vantagens: Posses (Holdings), Lembranças (Remembrance), Quimeras (Ocultos/Hidden), Vínculo Espiritual e Aliados Espirituais.

**ARTES:** Como todos os demais Caapuã, Karuanas têm acesso livre às Artes: Andanças (Wayfare), Chicana (Chicanery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal). Mas, tendem a ter preferência por artes mais exóticas e costumam barganhar com os membros de outros Povos o conhecimento de suas Artes secretas em troca de favores especiais, por pura sede de conhecimento (ou de poder). Além disso, os Membros deste Povo guardam como seus próprios segredos o conhecimento de duas Artes em particular: O Dom da Yara (Summer), que compartilham com seus



parentes Uiaras e costumam usar para ajuda-los a dar vazão a suas paixões e diminuir um pouco o peso da Banalidade; e O Poder de Tupã (Skycraft), que mantêm como um como um trunfo exclusivo, se orgulhando de dizer que, assim como águas tranquilas refletem a “verdade do Mundo”, como um espelho, e uma chuva agradável presenteia a terra com sua generosidade, ela também demonstra seu lado implacável, quando cai como tempestade, moldando o solo e as rochas mais duras e prenunciando o poder destrutivo dos raios.

**EUFORIA:** Karuanas desfrutam da euforia acumulando conhecimentos sobre Artes e o Fundo. Eles também apreciam mergulhar nas águas correntes de um Rio ou Igarapé que ainda não estejam tomados pela poluição.

**DESENCADEAR:** O vento forte e frio que precede uma tempestade, relâmpagos, trovões ou o doce som de água corrente, de cachoeiras ou da chuva caindo em uma manhã de Sol são manifestações comuns quanto um Karuana deixa fluir seu poder.

**DIREITOS INATOS: Beleza Encantadora:** Como o próprio rio que abre caminho entre as matas, com suas águas turvas e repletas de segredos, Karuanas são tão encantadores quanto enigmáticos. Sua aparência fascina Mortais e Changeling na mesma medida, e oculta as reais intenções de seu coração. Tal beleza pode ser perigosamente enganadora para quem não está familiarizado com o Karuana e se deixa impressionar por seus encantos, qualquer um que tente usar a Habilidade Sagacidade, ou mesmo meios sobrenaturais, para sondar a verdade no coração de um dos membros deste Povo recebe uma penalidade de -2 em seus testes. Adicionalmente, eles recebem a qualidade Visual Deslumbrante (Looks Stunning) em seu semblante feérico.

**Forma Encantada:** Cada Karuana pode assumir a forma de um animal ligado ao Rio mediante a uma Canalização da Wyrd. Voltar a forma original, no entanto, não requer gastos adicionais. Nos dois casos a mudança só pode ser realizada enquanto o Karuana não estiver sendo observado. Botos, sucuris, pirarucus, jacarés, poraquês, arraias, tartarugas de água doce e rãs são algumas das Formas Encantadas mais populares entre os membros deste

Povo. Esta forma simboliza o vínculo inato e a familiaridade dos Karuanas com a água doce e as criaturas ligadas ao Fundo. Uma vez que a espécie do animal que o personagem assume tenha sido escolhida, ela jamais poderá ser mudada. O Narrador tem a palavra final sobre os tipos de animais que são ou não apropriados para este fim.

**Bênção do Rio:** Karuanas jamais rolam Falha da Wyrd em testes envolvendo Natação ou Mágica Changeling. Eles também possuem a capacidade de respirar sob as águas sem qualquer custo e, mediante a uma Canalização da Wyrd, podem estender essa habilidade a qualquer pessoa (mortal, prodígio ou changeling) com o qual mantenham contato físico e enquanto mantiverem este contato, pela duração máxima de uma cena.

**FRAQUEZAS: Ligado ao Rio:** Um Karuana deve mergulhar em água corrente pelo menos a cada 72 horas ou começa a se deteriorar. Por cada dia inteiro depois disso que seja mantido longe de rios, riachos ou igarapés, o personagem perderá 1 ponto em um de seus Atributos Físicos (a escolha do jogador). Se um desses Atributos chegar a zero, ele se tornará incapaz de se mover. Se outro dia completo se passar além desse ponto, ele entrará em coma e dentro de mais 24 horas, estará morto.

**Volúvel como a Maré:** Karuanas são criaturas passionais, orgulhosas e volúveis, que também possuem um lado sombrio. Eles se ofendem com relativa facilidade e sua ira pode ser terrível, embora sua natureza fluída e mutável também faça com que se esqueçam rapidamente de tais ofensas e não permita que o rancor faça morada em seus corações. Caso sintam-se desprezados ou insultados, Karuanas devem fazer um teste de Força de Vontade. A dificuldade inicial neste teste é sempre 1, mas cada semana na qual o personagem não for capaz de reservar pelo menos dois dias para relaxar e dar vazão a suas paixões mundanas em terra firme (o que pode variar de interações íntimas com os mortais até se dedicar a leitura de um bom livro), essa dificuldade aumenta em um, até o máximo de 5. Por mais prazeroso que seja, o tempo passado sob as águas não conta para este fim. Eles precisam equilibrar suas vidas entre as águas e a terra firme.

Uma falha significa que o Karuana deve retribuir a ofensa imediatamente, tornando o ofensor alvo de alguma zombaria, ameaça ou outra provocação, e impossibilitando que o personagem coopere com ele pelo restante da cena. Uma falha da Wyrd significa que a ira nublou completamente a razão do personagem, que se sentirá impelido a ferir o ofensor com os meios mais efetivos à mão, independente de quem ele seja. É muito comum que Karuanas se arrependam de tais atos imediatamente após cometê-los, o que pode ser um poderoso gatilho para a Banalidade. No entanto, é possível gastar um ponto de Força de Vontade para negar uma falha neste teste.

#### PONTOS DE VISTA

*Uma Karuana Estouvada com olhos misteriosos e imersa nos próprios pensamentos profere suas sentenças sobre seus Parentes Caapuã:*

**ALICANTOS:** *Toda Família tem seus parentes problemáticos, mas nenhum deles se compara a estes tolos.*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *O conhecimento brota de seus lábios, como água límpida em uma nascente. E nós temos sede.*

**BORAROS:** *Flechas e bordunas também têm seu papel, mas apenas quando estão apontadas na direção correta.*

**CAIPORAS:** *Os animais da floresta reconhece seu valor e nós, que nadamos com eles, não poderíamos fazer diferente.*

**CURUPIRAS:** *Anfitriões rabugentos e Parentes sábios, ninguém é perfeito, afinal. Mantenha-os por perto.*

**MAPINGUARIS:** *Sim, não são nenhum colírio para os olhos, mas só os tolos se deixam enganar pelas aparências.*

**MATINTAS (Lloronas):** *Entre lágrimas e pesares firmamos um pacto. Nós mergulhamos no Fundo, explorando as Terras dos Sonhos; elas visitam as Terras sem Sonhos. Nós lideramos, elas aconselham. Nós as protegemos e elas mantêm os mortos inquietos aplacados.*

**UIARAS (Encantados):** *Com eles também temos*

*um bom acordo, celebrado sob as águas. Eles cuidam dos mortais, nós dos espíritos. Eles carregam nossas palavras e é a nós que eles vem quando a coisa fica feia.*

**EBORÁS:** *Aliados sábios, amigos valorosos e inimigos terríveis.*

**KITHAIN:** *Intrometidos, arrogantes e mal-educados. Felizmente estamos aqui para lhes indicar o caminho de volta.*



*A Faceta Implacável  
da Natureza  
Selvagem*



# MAPINGUARIS

*“... Resgate suas forças  
E se sinta bem  
Rompendo a sombra  
Da própria loucura  
Cuide de quem  
Corre do seu lado  
E quem te quer bem  
Essa é a coisa mais pura...”*

**LEGADO:** Terrors (Terrors)

**AFINIDADE:** Cena (Scene)

A mesma natureza bela e encantadora que fascina os visitantes nas regiões selvagens da América do Sul, e se personifica nos volúveis Karuanas, também possui uma faceta aterradora e implacável. Desde tempos imemoráveis quando os caçadores e nômades da floresta acampavam em meio à mata fechada durante uma das frequentes tempestades que caem sobre a região, podiam ouvir, na escuridão da noite, os troncos das grandes árvores partindo com a força dos ventos e os sons dos animais desesperados em fuga de seus refúgios nelas.

Apavorados, eles clamavam aos espíritos que não fossem alvo da fúria e do poder destrutivo da natureza. O mesmo lhes restava fazer diante do poder da pororoca, que varre as árvores imponentes e arranca imensos torrões de terra nas margens dos rios da região; das impressionantes trombas d'água que se formavam sobre as águas destes mesmos rios, lançando peixes desorientados para o alto; dos incêndios naturais nos campos cercados, que deixam para trás seu rastro de destruição; do estrondo ensurdecedor dos trovões; e dos predadores selvagens que espreitam nas sombras.

Os Mapinguaris são os herdeiros dos sonhos e pesadelos inspirados pelo medo e o horror, mas, também, pela reverência, pelo deslumbramento e por uma compreensão mais profunda da natureza, que este poder selvagem desperta na imaginação dos mortais. O mesmo poder destruidor e criador pelo qual a lendária Cobra Grande foi capaz de modelar o próprio leito dos rios e a Grande Floresta. Eles representam o aspecto mais implacável e potencialmente destrutivo da natureza selvagem, que está sempre se renovando e abrindo o caminho



para novas possibilidades, embora como a destruição que a natureza selvagem é capaz de promover, eles não sejam algo bonito de se ver.

Afinal, se a natureza é implacável, é porque ela é maior e mais poderosa que os seres humanos podem imaginar e precisa ser respeitada e, na medida do possível, compreendida, não apenas temida ou rechaçada. E se ela é destrutiva é porque a destruição também faz parte dela e se faz necessária para abrir o caminho para o novo. Essa é a essência do que os Mappinguaris representam.

Os tolos temem a destruição que a natureza selvagem é capaz de promover, assim como temem a aparência aterradora dos membros deste Povo, os mais sábios, entretanto, reverenciam a natureza e buscam compreendê-la em sua totalidade e complexidade, tão generosa quanto implacável. E, sendo capazes de enxergar além das aparências, são, também, capazes de colher dos Mappinguaris a sabedoria para perseverar diante das mais terríveis tragédias e a obstinação, que apenas uma força que não pode ser detida por qualquer obstáculo é capaz de inspirar.

**APARÊNCIA:** Em seu aspecto mortal, Mappinguaris não costumam ser muito agradáveis aos olhos, tendem a ser desajeitados, um tanto desproporcionais, com rostos ligeiramente assimétricos e com uma aparência bruta, embora, indiscutivelmente humana. Quase sempre, a completa falta de qualquer traço de graça ou beleza física tende a torná-los ainda mais desleixados, o que não contribui nada para torna-los algo agradável de contemplar.

Porém, é em seu semblante feérico que a aparência bizarra e aterradora dos Mappinguaris se revela em todo o seu “esplendor”, como gigantes peludos, com um único olho na testa; suas cabeças parecem se fundir aos seus tórax, ocultando seus pescoços; sua boca, imensa e cheia de dentes afiados, surge em suas barrigas; seu nariz se reduz a dois orifícios, logo acima de sua bocarra, ocultos por seus vastos pelos; e suas pernas robustas, semelhante às dos búfalos, terminando em cascos redondos como fundos de garrafa. Em sua pavorosa forma feérica, Mappinguaris podem atingir de 2 a 3 metros de altura, e sua pelagem pode variar do

castanho ao negro, passando por tons avermelhados. E quase invariavelmente serão tomados por Thallains, ou coisas ainda piores, por qualquer Kithain que ponha os olhos sobre eles.

**ESTILO DE VIDA:** Monstruoso, horripilante, assustador, feroz, terrível são alguns dos termos mais comuns associados aos Mappinguaris, o que é plenamente justificável por sua aparência indiscutivelmente bizarra e pela destruição que um deles é capaz de causar. Ironicamente, essa fama também costuma ocultar o fato de que a maioria dos Mappinguaris costuma ser gentil e pacífico a maior parte do tempo. Muitos deles encaram seu potencial destrutivo como uma maldição e buscam evitar a todo o custo situações de confronto, temendo a destruição que podem desencadear, em contrapartida, buscam de maneira determinada proteger, o que for possível, da destruição ou, até mesmo, almejando criar algo ao invés de apenas destruir.

Mesmo os mais deslumbrados com o próprio poder tendem a aprender bem rápido que o descontrole pode custar caro, em vários sentidos. Apenas Mappinguaris que já não possuam mais nada para amar ou preservar em suas vidas estão suscetíveis a dar vazão a seus instintos (auto) destrutivos de maneira inconsequente. Tais criaturas trágicas podem promover destruição em uma escala na qual qualquer outro Changeling só poderia sonhar, infelizmente, para eles próprios, e felizmente, para todos os demais, um Mappinguari que se veja nessa situação costuma queimar rápido e furiosamente, como uma chama gloriosa que logo se extingue pelo peso sufocante da Banalidade.

Membros deste Povo muitas vezes se sentem atraídos por profissões onde possam fazer valer sua força impressionante, mas que, principalmente, os mantenham longe de encrencas e, se possível, estimulá-los a proteger ou criar algo: engenheiros, especialistas em explosivos e/ou demolição, técnicos de segurança no trabalho, fiscais do IBAMA, militares, mecânicos, operários, agentes de serviços gerais, maqueiros, jagunços, ermitões e trabalhadores braçais de uma forma geral são opções comuns.

**Infantes,** são criaturinhas agitadas e destemi-

das que tendem a destruir quase tudo no que colocam as mãos. Brinquedos, móveis, aparelhos eletrônicos, nada parece estar a salvo deles. Seus ataques de birra podem impressionar os cuidadores mais experientes e provocar visitas especialmente indesejáveis a psicólogos e analistas. Felizmente eles tendem a aprender bem rápido que seus rompantes quase sempre trazem consequências indesejáveis.

Uma vez que as lições sobre ações e consequências foram duramente assimiladas, Mapinguaris **Estouvados** tendem a ser criaturas reticentes e reservadas, embora clamem por estabelecer vínculos com outras pessoas. É comum que nesta fase as preocupações com a própria aparência e com o estigma de que são alvo ocupem os pensamentos dos membros juvenis deste Povo. Alguns deles tentam melhorar sua aparência com todos os meios disponíveis apenas para, inevitavelmente, se frustrarem no processo. Estes são os mais trágicos entre eles. Outros abraçam desde o início um visual desleixado ou rebelde, chegando a adorar piercings, tatuagens e outras estratégias para ressaltar uma aparência ainda mais intimidadora e parecem se divertir com o horror que despertam nos olhares alheios. Por fim, há aqueles que simplesmente mergulham em seu próprio mundo interior e desenvolvem uma carapaça de indiferença para lidar com a hostilidade das outras pessoas.

**Rezingões** são sobreviventes, veteranos de muitas históricas trágicas, que se provaram como mananciais de autoconhecimento, com uma profunda compreensão dos aspectos mais sombrios, e algumas vezes também dos mais luminosos, da natureza humana.

Mapinguaris comprometidos com seu aspecto **Dia** (Seelie) são guerreiros relutantes e calejados, que preferem optar pelo caminho do diálogo, sempre que possível, mas que se mostram incrivelmente habilidosos quando em tempos de guerra, além de sábios nos tempos de paz. Eles emanam uma sabedoria e tenacidade peculiar para encarar os dissabores da vida e são capazes de extrair grande felicidade das situações mais simples, como serem capazes de cultivar vínculos, samambaias ou gatos com impressionante dedicação.

Mapinguaris que se rendem a seu aspecto **Noite** (Unseelie) são monstros plenos e realizados que extraem satisfação da destruição e do medo que são capazes de provocar e preferem retribuir em dobro o desprezo do qual costumam ser alvo.

Por sua aparência monstruosa e potencial para causar problemas, mesmo quando não é essa sua intenção, os Membros deste Povo costumam ser considerados, erroneamente, como Thallain pelos Kithain e no passado foram caçados e destruídos com determinação. Eles, que nunca foram um Povo muito numeroso, viram seus números minguarem bastante com o processo de colonização e, mais tarde, com a recente guerra contra o Império do Crepúsculo. Na atualidade costumam ser encontrados dentro das fronteiras do Território Livre de Ewarë, sendo extremamente raros fora delas.

**ORGANIZAÇÃO:** Por muito tempo, os Mapinguaris foram criaturas solitárias. Temidos, embora não odiados, e algumas vezes até mesmo reverenciados, pelos povos tradicionais e seus parentes Caapuãs. Os Caiporas os associavam a destruição dos refúgios de seus amados companheiros animais. Os Curupiras os queriam longe de seus domínios, para que não destruíssem seus jardins florestais. Alicantos e Uivaras também temiam as consequências de seu poder de destruição sobre os tesouros que guardavam. Os Boraros cobijavam os segredos de Combate dos Mapinguaris, mas pareciam convencidos de que para obtê-los era preciso derrotá-los o que quase sempre os colocava em uma posição desfavorável, pois muitos poucos entre eles eram capazes de tal façanha. Apenas Boiaçus e Matintas, tão solitários e, a seu próprio modo, quase tão distantes dos demais quanto os Mapinguaris, pareciam capazes de realmente entendê-los e aceitá-los. Mas tudo isso mudou lentamente e se consolidou com a urgência que só a guerra é capaz de despertar.

A mudança começou quando os colonizadores europeus chegaram trazendo consigo um tipo de destruição como os povos originários, e os próprios Caapuãs, nunca haviam visto. No passado havia a guerra, a doença, a fome e a morte. Mas a destruição da guerra não visava a completa aniquilação

do inimigo, nunca era uma guerra total, a destruição nunca era total. A doença causava morte e destruição, mas no máximo dizimava uma aldeia, não se alastrava por todo um continente. A fome também existia, mas a caça, a pesca e até os frutos da floresta eram abundantes e um povo sábio podia migrar para regiões de mais fartura quando era assolado pela fome. Havia a morte, mas os mortos eram lembrados, celebrados e honrados, não desapareciam no esquecimento, este, sim, a única destruição definitiva. Então, com a chegada da aniquilação promovida pelo processo de colonização, a destruição natural que os Mapinguaris representavam, de repente, não parecia mais tão ruim.

Ainda assim, foi preciso que houvesse a guerra entre os Caapuãs e os Kithains do Império do Crepúsculo pelo controle de EwarĚ, onde a infantaria Mapinguaris cumpriu um papel de destaque, para os membros deste Povo fossem, de fato, assimilados pela sociedade Caapuã, passando a integrar, de maneira plena e generalizada as Anamas e Grupos de Caça Caapuãs. Vários membros deste Povo, que nunca foi muito numeroso, pereceram para sempre diante do toque gélido do Ferro Frio. Porém, a Ira dos Mapinguaris se tornou lendária entre os Kithain e ainda é apontada por muitos como uma das principais razões que possibilitaram o Acordo de Paz que culminou com a Criação do “Protetorado de EwarĚ”.

Pelas antigas tradições, qualquer Caapuã que irrompa da Crisálida dentro ou próximo do território de uma Família Caapuã passa a ser membro dela. Se no passado essa tradição costumava com muita frequência ignorar os Mapinguaris, não é mais assim. No território Livre de EwarĚ, poder contar com um membro deste Povo como aliado é visto como algo extremamente desejável nos conturbados tempos atuais. Até mesmo o Curupira mais obcecado por manter seus domínios em ordem, concordará de bom grado em destinar uma parcela do território de sua Anama para um Mapinguaris, mesmo um especialmente desordeiro, desde que possa ter certeza de contar com ele para repelir visitantes indesejados. Com o tempo, os Mapinguaris também se mostraram capazes e sábi-

os ocupando assentos nos Conselhos de Anciões de Amanas por toda a EwarĚ.

Dentro de Grupos de Caça Caapuã os Mapinguaris raramente ocupam a posição de líderes, pois ainda são tidos como inapropriados para eventuais interações sociais, contudo, costumam ser bons conselheiros para quem ocupar essa posição, além de serem guerreiros natos, embora, quase sempre, relutantes.

O representante dos Mapinguaris no Grande Conselho de Anciões de EwarĚ é o líder quilombola Ubiratã, um pacato e tradicionalista Síocháin, muito próximo de Bartira, a representante dos Karuanas do Conselho. Ubiratan é uma liderança reconhecida da comunidade quilombola do Pacoval, no município de Alenquer, no Baixo Amazonas, e cumpriu um papel de destaque como o principal líder militar dos Caapuãs na Guerra contra os Kithains do Império do Crepúsculo, embora também seja um dos maiores entusiastas da manutenção da paz recentemente firmada.

**· CARACTERÍSTICAS:** Mapinguaris costumam priorizar atributos Físicos e Mentais em detrimento dos Sociais por conta de sua inclinação natural. Eles valorizam Habilidades como Atletismo, Percepção, Intimidação e Briga (quase sempre são levados pelos pais para aulas de boxe ou artes marciais para dar vazão a seus impulsos destrutivos e melhorar a socialização); também costumam ter predileção por Ofícios e Performance, na tentativa de cultivar habilidades criativas para contrapor sua natureza destrutiva; e podem desenvolver qualquer tipo de Habilidades Mentais necessário para cumprir suas obrigações profissionais mundanas. Eles também tendem a valorizar o vínculo que possuem com as pessoas que são capazes de enxergá-los além de sua aparência pouco agradável e não é raro que adquiram alguns níveis da Vantagens Séquito (Retainer) para representar tal ligação, sem estes vínculos eles correm o risco de se deixar tomar por seus instintos (auto)destrutivos e abraçar seu aspecto Noite (Unseelie), tornando-se monstros ameaçadores.

**· ARTES:** Como os demais Caapuã, eles têm acesso livre às Artes Andanças (Wayfare), Chicana (Chi-

canery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal). Mas dentre estas, costumam ter uma afinidade maior com Princípio. Eles também possuem um vínculo natural com uma Arte que os Caapuãs conhecem como “A Ira de Boiaçu” (Dragon’s Ire) e tendem a desenvolvê-la, mesmo que de maneira relutante.

**EUFORIA:** Mapinguaris Aliviam Pesadelo abrindo caminho para que coisas novas possam florescer. Seja deixando (ou ajudando alguém a deixar) algo ou alguém, que o mantém preso ao passado, para trás, seja limpando um campo para que novas plantas possam emergir, seja destruindo bens materiais aos quais se está muito apegado, abrindo caminho para novas perspectivas e novas possibilidades, ou, ainda, mudando o curso de um rio ou abrindo uma nova clareira na floresta. Mapinguaris também encontram a Euforia em feitos de força ou batalha.

**DESENCADEAR:** O som da pororoca, de troncos partindo, de trovões ou do rugido de onças selvagens costumam acompanhar os Truques lançados por um Mapinguari.

**DIREITOS INATOS: Poder Selvagem:** Os Mapinguaris são imbuídos pelo poder bruto e selvagem da Natureza, potencialmente destruidor e transformador da realidade, e que nunca pode ser completamente dominado ou subjogado. Por padrão, os membros deste Povo recebem +2 em testes de Força e Vigor.

Adicionalmente, eles podem ainda se auto-induzir um estado de Frenesi Destrutivo, canalizando um poder ainda mais impressionante e devastador que o habitual, o que na prática adiciona + Força ou + Vigor em testes de Força ou Vigor respectivamente, ao se concentrarem por um turno completo, gastarem um ponto de Força de Vontade e Calaziarem uma vez a Wyrđ. Este poder repousa no coração de cada Mapinguari, mesmo aqueles de personalidade mais pacífica, e quando evocado, normalmente em ocasiões nas quais se sentem ameaçados, irritados ou impelidos a proteger aqueles ou aquilo que amam, este Frenesi Destrutivo emerge em um cataclismo de caos e destruição sempre com consequências imprevisíveis. Para maiores detalhes ver o item “Rastros de Destru-

ção”.

**Presença Horripilante:** Além de sua aparência desagradável, a mera presença de um Mapinguari pode provocar incômodos inexplicáveis mesmo para mortais não encantados. Os membros deste Povo são naturalmente tão assustadores que podem intimidar qualquer criatura, desde mortais até seres sobrenaturais (encantados ou não), de Prodígios a criaturas quiméricas (ocultas). Recebem +2 em seus testes de Intimidação, e eles jamais rolam Falha da Wyrđ em testes envolvendo essa Habilidade. Adicionalmente, Mapinguaris que invocam o Fado (Unleashing the Wyrđ) podem emitir um urro pavoroso que inspirará pânico em todos aqueles que ouvirem, aliados ou não, obrigando-os a testarem Força de Vontade (dificuldade 1 para aqueles que apenas ouvirem o urro e 3 para quem puder ver o Mapinguari), ou gastarem um ponto de força de vontade, para não fugirem apavorados.

**FRAQUEZA: Rastros de Destruição:** O poder selvagem da natureza que os Mapinguaris personificam é impressionante, temível, implacável e imprevisível. Esta natureza caótica e destrutiva ecoa nas ações dos membros deste Povo de uma forma que eles não são capazes de controlar. Sempre que um deles se engaja em combate, de uma forma sobrenatural e impressionante, ao errar seu alvo ou esbarrar em algo, seus golpes eventualmente farão árvores e paredes racharem ou se partirem ou podem, ainda, abrir pequenos buracos no chão, o que no máximo poderá gerar pequenos transtornos.

Porém, quando estão sob o efeito de seu Frenesi Destrutivo, torna-se inevitável ignorar ou controlar os efeitos destrutivos decorrentes das ações dos Mapinguaris. A paisagem em volta de alguém neste estado é sacudida pelas ondas de destruição que eles são capazes de provocar, árvores ou estruturas artificiais ruirão ao serem atingidas por seus golpes ou apenas pelo fato do personagem se apoiar, esbarrar ou tomar impulso nelas, ainda que não seja essa sua intenção. Ao evocar tal poder eles devem realizar um teste reflexivo de Wyrđ com o único objetivo de verificar eventuais falhas totais e determinar a escala da destruição que provocarão. Neste teste de verificação, 1s (uns) se combinarão



para definir consequências ainda mais desastrosas para o personagem.

O próprio Mapinguari não tem controle sobre tais consequências. Cabe apenas ao Narrador defini-las, sempre de uma forma que tenha real impacto na história que está sendo contada. Consequências resultantes de falhas totais no teste de verificação do Frenesi Destrutivo dos Mapinguaris ocorrerão mesmo quando o personagem não sobreviver ao combate que o desencadeou.

**Aparência Aterradora:** A aparência dos Mapinguaris nunca é agradável. Mesmo em seu Aspecto Mortal, ele recebe o defeito Visual Feio (Looks Ugly), independente de seus esforços para melhorá-la. Contudo, em seu Semblante Feérico as coisas ficam ainda piores, recebendo nesse caso o defeito Visual Repulsivo (Looks Repulsive). Os mortais os consideram estranhos e mal-encarados, criaturas sensíveis ao Wyrd (Glamour) tenderão a vê-los como Monstros e muitas vezes os confundirão com um Caído (Fell) "Thallain" no C20.

Eborás e mortais que estejam vinculados ao personagem através da Vantagem "Séquito" (Retainer) o reconhecerão por aquilo que ele é. Para interações sociais com todos os demais seres, os Mapinguaris receberão a penalidade de acordo com o Defeito. Entretanto, esta penalidade jamais se aplicará às interações que envolvam o Talento Intimidação.

Adicionalmente, por serem ciclopes, eles não possuem uma boa percepção de distâncias e recebem uma penalidade de -2 para ataques a distância, o que quase sempre os obriga a partirem para o "mano-a-mano" em situações de combate e também não contribui para que sejam conhecidos como motoristas especialmente habilidosos.

## PONTOS DE VISTA

*Um simpático e extrovertido Estouvado Mapinguari deixa seu skate de lado para dividir suas impressões sobre seus Parentes:*

**ALICANTOS:** *Todo mundo merece uma segunda chance.*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *Você não vai ver*

*muitos delas por aí, mas ninguém será capaz de te entender melhor.*

**BORAROS:** *Uns manos irados, mas que tendem a ser bastante cabeças duras.*

**CAIPORAS:** *Mais do que Parentes, são nossos irmãozinhos. Tamo junto!*

**CURUPIRAS:** *Nossa!... Deve ser bom poder criar as coisas e não apenas destruí-las.*

**MATINTAS (Lloronas):** *Podem até parecer sinistras, mas é sempre bom dar ouvidos a elas.*

**KARUANAS:** *Eles sabem das coisas, só precisam relaxar de vez em quando pra não esquecerem disso.*

**UIARAS (Encantados):** *Grandes festeiros, você só precisa ter cuidado ao tentar acompanhá-los, não podemos nos dar esse luxo.*

**EBORÁS:** *É preciso ser sábio para ver além das aparências. E por isso nós curtimos demais esses caras.*

**KITHAIN:** *Ouvi dizer que eles já pisaram feio na bola, mas estes são outros tempos. Viva e deixe viver!*



*Sonhos das Terras  
Sem Sonhos*



# MATINTAS

*“Mais do que aprisionar o instante em um clique, a magia da fotografia é reforçar a ilusão de que algo pode resistir à ação do tempo. Não pode! Nada dura para sempre. E somos nós que escolhemos se retiramos deste fato, conforto ou desespero.”*

— LADY ELOÁ, BARONESA DOS CAMPOS PLÁCIDOS

**LEGADO:** Terrores (Terrors)

**AFINIDADE:** Ator (Actor)

A sociedade Caapuã, como qualquer outra, também possui seus tabus, e nenhum deles é maior do que aqueles envolvendo as Terras Sem Sonhos. Para os Caapuãs, a morte é uma parte natural da vida, do ciclo natural, assim como a humanidade é parte do todo que é a natureza, por isso, no início dos tempos as almas dos humanos falecidos seguiam para o Sonhar da Terra, no Fundo, os domínios dos espíritos naturais, para voltar a se integrar ao grande todo, abrindo mão de sua individualidade para dar lugar a novas possibilidades, como ocorre

com todos os demais espíritos.

Porém, em algum ponto, a humanidade se rebelou e se recusou a seguir o ciclo, provocando uma cisão no Fundo, que deu origem a Terra sem Sonhos, os domínios sombrios onde as almas dos mortos inquietos tentam se agarrar à Superfície enquanto são permanentemente tragados por um colossal fosso sem fundo que nada mais é do que a manifestação espiritual da própria ambição humana, que jamais pode ser saciada e a tudo consome e destrói.

Os Caapuãs, em geral, evitam as Terras Sem Sonhos e seus habitantes, vendo-os como domínios e criaturas amaldiçoadas por Boiaçu. Felizmente, este não é o caso das Matintas, cuja essência questionadora e a perspectiva única sobre o Sonhar as levam a desafiar não apenas os limites entre a vida e a morte, mas também aqueles que delimitam as convenções sociais, inclusive as de gênero, e os preconceitos mais arraigados.

Matintas são rebeldes e sobreviventes inatas, cuja existência remete às antigas tradições dos pajés indígenas que transitavam entre gêneros para

obter uma compreensão mais profunda da natureza humana e dos segredos místicos inacessíveis às mentes subjugadas pelas amarras do senso comum. Segundo a tradição, as Matintas foram criadas por Boiaçu a partir dos sonhos dos povos nativos sobre a morte, os mortos e sobre temores, pesares e esperanças, como questionadoras e mediadoras entre os vivos e os mortos inquietos, que habitam as Terras sem Sonhos, elas possuem profunda compreensão das motivações humanas e daquilo que se costuma chamar de “Destino”.

Embora nem todas cumpram este papel e algumas tenham até mesmo sido seduzidas pelas ambições e a arrogância, supostamente oriunda de sua contraparte humana, sob qualquer olhar as Matintas são seres únicos, mesmo entre os demais Povos Caapuãs, detentoras de poderes, conhecimentos e perspectivas que nenhum outro Povo ou Nação Changeling possui, transitando por domínios que muito poucos são capazes ou ousados o suficiente para trilhar.

**APARÊNCIA:** Em seu aspecto mortal a aparência das Matintas pode ser incrivelmente diversa, elas podem pertencer a qualquer origem étnica, social e cultural, sempre dispostas a questionar estereótipos e explorar novas perspectivas da existência humana. Apesar dos Caapuãs tradicionalmente se referirem às Matintas em geral como “elas”, a existência de Matintas homens é amplamente conhecida em Ewarë, ainda que os membros masculinos deste Povo tendam a ter uma postura bem mais desconstruída em relação a questões sobre gênero e sexualidade do que os de qualquer outro Povo Caapuã. Em seu semblante feérico, Matintas parecem muito mais velhas do que realmente são, embora envelheçam com graciosidade. Rugas prematuras, cabelos grisalhos, vozes ásperas são traços comuns entre as integrantes deste Povo. Seus olhos leitosos com pupilas e íris se fundindo na esclera retêm sempre uma centelha de poder queimando em suas profundezas, reluzindo um conhecimento além de qualquer alcance mortal. A carne de seu rosto não parece mais do que pele esticada sobre ossos, conferindo-lhes uma aparência perturbadoramente esquelética. E independentemente do

gênero, suas unhas e cabelos são sempre compridos, embora com uma aparência descuidada, fato que contribui para que os incautos concluam que seu Povo é formado apenas por mulheres.

**ESTILO DE VIDA:** Enquanto Karuanas são amplamente reconhecidos como senhores dos segredos das Terras dos Sonhos, as Matintas são as mestras inquestionáveis dos mistérios das Terras Sem Sonhos, é verdade que tal posição costuma estar longe de conferir o mesmo tipo de prestígio, e embora Matintas possam ser ainda mais temidas e respeitadas que qualquer Karuanas, elas não estão livres dos estigmas que insistem em seguir no encalço de quem ousa desafiar tabus tão arraigados no imaginário contemporâneo, como aqueles relacionados à morte e aos papéis de gênero.

Por sua natureza e ousadia, estão entre os Caapuãs que possuem mais chances de interagir com Pródigos como Vampiros e Aparições em seus próprios termos, sendo capazes de obter Glamour de formas perturbadoras demais para a maioria dos outros Changelings e de se adaptarem de maneira sagaz e determinada ao caos dos grandes centros urbanos do Brasil e da América Latina.

Matintas se sentem atraídas por carreiras que as mantenham vinculadas a missão que lhes foi conferida por Boiaçu ou onde possam obter o máximo de proveito de seus dons únicos, profissões como a de médica legista, corretora de seguros, carpideira, dona ou funcionária de funerária, taxidermista, enfermeira de CTI, investigadora de polícia, advogada criminalista ou repórter policial, bem como antropólogas, filosofas e cientistas sociais que se dedicam a temas ainda encarados como tabus, como questões de gênero, suicídio e ritos funerários.

Suas **Infantes** são crianças introvertidas e consideradas bastante esquisitas, com um fascínio precoce pela morte e tudo relacionado a ela, comumente sendo alvo de bullying, embora demonstrem uma maturidade bastante precoce. Suas **Estouvadas** muitas vezes se sentem atraídas pela estética gótica, assim como por todas as formas de misticismo, buscando expandir ao máximo seus conhecimentos sobre o Fundo, a Terra Sem Sonhos e tudo relacio-



nado a eles, inclusive no que diz respeito à Pródigos como Vampiros e Aparições, eventualmente metendo-se em confusões e atraindo atenções indesejadas. Aquelas que sobrevivem para se tornar **Rezingonas** são criaturas incrivelmente sábias, poderosas e perigosas, muito procuradas por seus conhecimentos e capacidades únicas, embora bastante difíceis de encontrar, se este não for seu desejo.

Matintas alinhadas ao seu Aspecto **Dia** tendem a ser criaturas sábias e poderosas, genuinamente comprometidas com sua missão ancestral de mediar conflitos entre os vivos e os mortos inquietos e vice-versa, heroínas ousadas e muitas vezes injustiçadas por tal ousadia. Aquelas que cedem a seu aspecto **Noite** são criaturas egressas dos piores pesadelos, desenvolvendo e explorando suas habilidades únicas para subjugar vivos e mortos aos seus desejos através de pactos e manipulações maquiavélicas.

**ORGANIZAÇÃO:** Felizmente, ou infelizmente, a organização não costuma ser um forte das Matintas, por sua natureza introspectiva e questionadora, elas tendem a agir sozinhas e então entre os Povos com o menor nível de organização interna. A renomada Lady Eloá, a mais proeminente representante deste Povo que se tem notícia, preferiu se unir à Capitania do Rio Negro e aceitar um Título menor da nobreza Kithain do que aceitar o convite para compor o Grande Conselho de EwarĒ, ascendendo à posição de Líder da Guarda da Capitania no processo. Infelizmente, esta atitude não contribuiu muito para diminuir o estigma sobre as Matintas entre os Kithain fora da Capitania do Rio Negro e ainda é bastante comum que Matintas sejam confundidas com Thallain nos Reinos que compõem o Império do Crepúsculo. Mesmo dentro de EwarĒ, o mais comum é que elas sejam encaradas com mais temor do que respeito.

Entre os Caapuãs, Matintas podem tanto tomar parte de Anamas, integrando Grupos de Caça e Conselhos de Anciões, quanto optarem por agir de forma independente, dependendo unicamente de suas inclinações individuais e do quanto se sentem acolhidas pela comunidade local. Pois seu estreito

vínculo com a Terra Sem Sonhos e os mortos inquietos pode ser visto com desconfiança mesmo entre os demais Povos Caapuãs. Porém, quando integradas a uma Anama, elas tendem a ser membros ativos e ocupar posições de liderança, servindo à comunidade com dedicação e obtendo muito respeito por sua sabedoria e dons únicos. Seja como for, como parte de uma Anama ou agindo sozinhas, Matintas possuem uma grande empatia e afinidade com os Panemas (Thallain nativos), muitas vezes se associando a eles e buscando protegê-los ou recrutá-los como capangas, dependendo do alinhamento com seu aspecto Dia ou Noite.

Elas também possuem um vínculo estreito com os Eborás, compartilhando conhecimentos e experiências sobre como lidar com a Terra Sem Sonhos e os mortos inquietos e cultivando com eles relações de respeito mútuo. Por tudo isso, é bastante comum que fora dos limites de EwarĒ, Matintas tomem parte de Egbés Eborás e até mesmo cheguem a alcançar dentro deles a posição de Egbomi.

Já entre os Kithain, elas costumam encontrar bastante hostilidade, perseguidas e expulsas por nobres locais, embora também existam exemplos de nobres que secretamente utilizam seus serviços como conselheiras e feiticeiras, em especial, para lidar com problemas envolvendo os mortos inquietos. Esta postura, faz com que Matintas se esforcem para ser bastante discretas quando se fixam nos territórios reivindicados pelo Império do Crepúsculo, tendo pouca ou nenhum vínculo com a comunidade Kithain local. A exceção são os Sluagh, com quem as Matintas costumam ter boas relações, eventualmente colaborando para lidar com Aparições.

Como já foi dito, as Matintas estão entre os Caapuãs mais prováveis de manterem relações com Pródigos como Vampiros e Aparições. Elas possuem laços ancestrais com uma estirpe de vampiros nativos autointitulados Afogados, que tendem a ter níveis de Banalidade bem menores que os demais mortos-vivos, essa relação costuma ser ainda mais próxima com um Povo conhecido entre eles como Corpos-Secos, e algumas vezes chegam

a ser confundidas com tais criaturas. Elas também mantêm uma antiga aliança com Aparições de um Reino Específico na Terra Sem Sonhos, chamado de Reino de Tucumã, trocando favores com estes fantasmas em troca de obter mais conhecimentos sobre a Terra Sem Sonhos.

**CARACTERÍSTICAS:** Matintas tendem a priorizar atributos Mentais e Físicos aos Sociais. Nas Habilidades valorizam especialmente: Sagacidade, Intimidação, Ocultismo, Persuasão, Investigação e Erudição. E têm afinidade pelas seguintes Vantagens: Posses (Holdings), Lembranças (Remembrance), Séquito (Retainer), Aliados (um caso especial que refletem seus aliados entre os mortos inquietos) e Vínculo Espiritual (normalmente para representar sua ligação especial com o Espírito Patrono da Rasga-Mortalha).

**ARTES:** Como os demais Caapuãs, Matintas têm livre acesso às Artes mais comuns como: Andanças (Wayfare), Chicana (Chicanery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal). Porém, possuem uma afinidade especial por: “O Toque da Caipora” (Metamorphosis) para explorar novas perspectivas e percepções sobre a Superfície e o Fundo; “Presságios de Yamandú” (Soothsay/Vaticínio), devido a sua compreensão inata das teias do destino; e “O Sigilo de Jaci” (Autumn), devido sua familiaridade com as Terra Sem Fundo e os Mortos Inquietos.

**EUFORIA:** Matintas Aliviam Pesadelo comparecendo a funerais, participando de rituais fúnebres ou em memória dos mortos e compartilhando histórias trágicas ou assustadoras sobre assombrações. Elas também apreciam vagar por cemitérios, ouvindo as histórias dos recém falecidos e de pessoas vivas que visitam seus mortos.

**DESENCADear:** Quando as Matintas recorrem ao Desencadear o tempo parece parar e revelar as linhas da trama do Destino. Imagens sombrias piscam em todos os lugares, levando a várias probabilidades diferentes. Os espelhos mostram rostos como poderiam ter sido, ou como ainda vão ser, enquanto o cheiro de túmulos antigos e de sepulturas recém-revolvida enche o ar.

**DIREITOS INATOS:** **Laços que Unem:** Seu vínculo

estreito com a morte torna sua conexão com os vivos ainda mais importante. Matintas podem tocar outra pessoa e Canalizar a Wyrdr para absorver sua dor emocional, raiva ou tristeza, curando 1 ponto de Força de Vontade superficial do alvo e aliviando seu estado emocional. (Se você está familiarizado com **Aparição: O Esquecimento**, esta Herança também permite às Matintas restaurar um ponto do Pathos de uma Aparição por Canalização da Wyrdr feita). Estar ligado à morte também significa que elas são capazes de sentir instintivamente a presença de Aparições (Novamente, se você está familiarizado com **Aparição: O Esquecimento**, tal efeito poderá exigir um teste de Wits + Ocultismo com dificuldade igual a 3 (+ ou – modificadores de acordo com a espessura da Mortalha local, como visto no **V5 Players Guide** página 88 ou no **WtO5** página 8). Adicionalmente, elas ainda podem Canalizar a Wyrdr para perceber a presença de Aparições e se comunicar com elas por uma cena.

**Previsto é Advertido:** Uma vez por sessão de jogo, a Matinta pode Canalizar a Wyrdr para rolar novamente qualquer teste, contudo, o novo resultado deve ser mantido, mesmo que seja pior do que o primeiro teste. Elas podem usar isso para beneficiar ou prejudicar outro personagem em sua linha de visão, mas usá-lo em um alvo hostil ou relutante requer sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade igual a Autocontrole ou Determinação do alvo, o que for menor).

**FRAQUEZA: Ligado a Terra:** Enquanto não estiverem vinculados a um território feterminado, os Curupiras são especialmente suscetíveis à Banalidade. Nesta situação eles contabilizam dobrados os pontos temporários de Banalidade que adquirem. Estar vinculado a um território lhes oferece proteção contra a corrosão pela Banalidade além de lhes conferir alguns benefícios extras (vide Um com a Terra). Em troca, o Curupira precisa zelar pelo local que reivindica. Curupiras negligentes podem perder parcialmente ou completamente os benefícios que o vínculo concede, até que possa se redimir. Territórios reivindicados desta maneira se estendem por um raio de 100 metros por ponto de Wyrdr do personagem, a partir de um centro

sinalizado por uma árvore encantada, com a qual o Curupira possui uma ligação ainda mais especial. **Verdades Inevitáveis:** É dito que para assegurar que as Matintas cumpram seu papel como mediadoras de forma diligente, Boiaçu lhes impôs a sinceridade como uma maldição. Muitas delas tentam burlar esta limitação simplesmente mantendo-se caladas sempre que é possível ou medindo cada palavra com atenção, quando não têm escolha. Todas elas sofrem do defeito da Língua de Bardo (Bard's Tongue, Czo página 187). Além disso, uma Matinta deve ser bem-sucedida em um teste de Força de Vontade (dificuldade 2) para evitar fazer uma avaliação totalmente honesta quando sua opinião é solicitada. Elas não são obrigadas a falar, mas, se o fizerem, é difícil conter o que consideram ser a verdade. Isso torna difícil para eles usarem mentiras inocentes e outras invenções “socialmente aceitáveis”, o que lhes garante uma reputação de franqueza entre os Caapuãs, embora não contribua para sua desenvoltura em situações sociais. Curiosamente, essa fragilidade não se aplica quando a Matinta se dirige a crianças mortais, ou qualquer pessoa que tenha sido alvo do vínculo emocional conferido pela Herança “Laços que Unem” durante aquela mesma cena, permitindo que mesmo mentiras sejam usadas para aliviar a dor do luto nestas pessoas.

### ESTERIÓTIPOS

*Franca e ativa, Lady Eloá reflete sobre diferentes formas que a sabedoria pode assumir:*

**ALICANTOS:** *Há uma inegável sabedoria em ser capaz de se adaptar aos novos tempos.*

**BOIÚNAS (Sachamamas):** *Como a própria Boiaçu elas representam o equilíbrio entre força e sabedoria que todos devemos almejar.*

**BORAROS:** *Essas caras precisam aprender que a tradição até pode ser como uma bússola, nunca como uma camisa de força.*

**CAIPORAS:** *Eles veem além do óbvio e estão sempre atentos às mudanças, têm minha admiração.*

**CURUPIRAS:** *A perseverança é uma caracterís-*

*tica admirável, mais ainda quando combinada à sagacidade, assim são os Curupiras.*

**KARUANAS:** *É possível ser sábio e apaixonado? Os Karuanas provam que sim.*

**MAPINGUARIS:** *Ter tornado seus maiores guerreiros, também os mais relutantes, é uma das maiores provas da sabedoria de Boiaçu.*

**UIARAS (Encantados):** *Evitar conflitos que não se pode vencer é uma importante lição que eles nos ensinam.*

**EBORÁS:** *Nenhum de nós conviveu por mais tempo com a humanidade, não parece sábio lhes dar ouvidos?*

**KITHAIN:** *É tolice não reconhecer que temos muito a aprender com eles.*





# A NAÇÃO EBORÁ

*“Aqaltune de Nlanza, princesa do Congo, foi uma Exu que se meteu nos conflitos do Mundo Outonal e liderou um exército de dez mil homens na Batalha de Mbwila, por ordem de seu pai, o Rei Nvita a Nkanga do Congo. Em batalha, ela foi derrotada pelos portugueses, convertida em escrava e enviada ao Brasil em 1665. Essa humilhação fez seu semblante feérico e suas memórias fossem afogados pela Banalidade, mas ela possuía uma alma indomável e determinada, que a manteve viva e esperando uma oportunidade de se tornar livre novamente.*

*Na então Capitania de Pernambuco, Aqaltune foi vendida como escrava parideira para o Engenho de Porto Calvo, onde tomou conhecimento da existência de Palmares, Angola Janga. Com engenhosidade e determinação, ela conseguiu fugir de seu cativo e se juntou aos quilombolas, recebendo especial atenção de Acotirene, a poderosa feiticeira imortal que havia sido responsável pela criação do Quilombo, quase um século antes.*

*Eventualmente, por meio da orientação e da magia de Acotirene, Aqaltune conseguiu recuperar seu semblante feérico e passou pelo ritual de coroação do Manto dos Orixás, exaltada como a primeira integrante do Kith Oba desta lado do Atlântico, se vinculando ao território de Palmares e liderando e arregimentando, em torno de si, Changelings errantes das mais diferentes origens, estabelecendo as bases do que viria a se tornar, um dia, a Sociedade Eborá.*

*No entanto, com a morte de Aqaltune e a queda de Palmares, séculos se passariam antes que seus sucessores consolidassem seu sonho de organizar, em torno de princípios como solidariedade e justiça, os Changelings do Brasil, observando antigas tradições trazidas do continente natal de toda a humanidade.”*

—DONA JESUÍNA DE DAMBIRÁ, OBA REZINGONA  
DO GRANDE CONSELHO DE EWARÊ

## Herança Africana no Brasil

Por séculos, navios conhecidos como tumbeiros atravessaram o Atlântico abarrotados de pessoas trazidas à força para o “Novo Mundo”. Seu crime? Ter a pele mais escura que a dos europeus. Sua pena? Condenação vitalícia a trabalhos forçados, uma pena imposta com requintes de crueldade e estendida a seus descendentes.

Vindos ao Brasil no sangue e nos sonhos desses escravizados, inspirando e testemunhando sua luta por liberdade, também desembarcaram na costa do país Changelings nativos de África: Biloko, Djedi, Exu, Kuino, Oba, Obambo e Okubili. Fragmentos de diferentes povos, etnias e culturas africanas de onde eram oriundos os negros da guiné, congos, ambundos, benguelas, ovambos, iorubás, jejes, minas, huaças, tapas e bornus forçados à escravidão.

Deste lado do Atlântico, estes Changelings desbravaram territórios desconhecidos no “Velho Mundo”; conheceram e confraternizaram com os rebentos dos sonhos nativos; observaram com seus próprios olhos a tardia Fragmentação que se abateu sobre o continente acompanhando o fluxo de Banalidade trazida pelos colonizadores; resistiram ao lado de seus sonhadores se alimentado de sua esperança, de suas lembranças e de seu afã por liberdade, mas também inspirando-os a se manterem firmes, mesmo diante dos momentos mais difíceis, e os oferecendo suporte para se rebelarem e cobrarem a fatura de seus carcereiros, sempre que surgia a oportunidade. E por isso foram taxados

como demônios e criaturas malignas pelos autointitulados “Senhores de Escravos”.

Apesar de tudo, e por muito tempo, estes Changelings africanos, exilados no que viria a se tornar o Brasil, mantiveram boas relações com os Faes Nativos e se mantiveram em bons termos com os Kithains, que eventualmente desembarcavam na costa, acompanhando os colonizadores europeus, eles próprios sobreviventes e renegados. E foi por aqui que surgiram os Eborás, a partir criaturas errantes que diversas que sentiram a necessidade de seu unirem para resistir ao avanço da Banalidade e reverenciar sua ancestralidade.

## Léxico Eborá

**AXÉ:** Termo análogo a Wyrð/Glamour ou Mirakamby.

**BILOKO, O KITH:** No singular, Eloko. Ipin nativo do continente africano, formado por Changelings que são a personificação viva das tradições de seu povo.

**CAAPUÃS:** Changelings nativos do Brasil.

**DJEDI, O KITH:** Ipin nativo do continente africano, formado por Changelings que amam multidões, festas e trabalho em equipe, possuem uma grande afinidade para a magia e as confusões.

**EBORÁ, A NAÇÃO:** A Comunidade Changeling que se organiza em torno de tradições afro-brasileiras como o Candomblé, a Umbanda e o Tambor de Mina.

**EGBÉ:** Unidade básica da sociedade Eborá, formada pelos Changelings e Mortais que se agregam em torno de um Templo das tradições afro-brasileiras.

**EGBOMI:** O líder Changeling de um Egbé Eborá.

**EXU, O KITH:** Ipin nativo do continente africano que foi admitido e completamente assimilado pela sociedade Kithain, formado por contadores de histórias e adoram colocar o pé na estrada.

**EWARË:** Território que correspondem à Amazônia Legal brasileira e parte do Pantanal, também conhecido como “Reino da Amazônia”,

que se mantém autônomo do Império do Crepúsculo e é controlado pelos Caapuãs, Changelings nativos do Brasil. A Regente da Casa Jêje dos Eborás faz parte do Grande Conselho de Anciões que governa Ewarë.

**IKU:** O aspecto mais sombrio, rebelde, caótico e contestador do Ori de um Eborá, equivalente ao termo Unseelie dos Kithains.

**IMPÉRIO DO CREPÚSCULO, O:** Domínios reivindicados pelo Kithains brasileiros que se estende pela maior parte dos territórios do país. A Casa Nagô dos Eborás aceitou fazer parte da estrutura política do Império do Crepúsculo, embora mantenha em segredo a existência de sua própria estrutura interna de poder.

**IPIN:** Em ioruba significa, literalmente, “porção”. Usado pelos Changelings de origem africana para designar a essência de seus Oris que compartilham entre si e que os define como criaturas que, embora diferentes, possuem em comum uma “porção” de suas almas imortais. É quase sempre compreendido de forma análoga aos Kiths entre os Kithains ou aos Povos entre os Caapuãs, mas costuma ser reservado aos Changelings nativos do continente africano e aos Sacis.

**IYABÁS, AS:** Sociedade secreta ancestral, formada por representantes dos Ipins Djedi, Okubili e Biloko, responsáveis por eleger, coroar e orientar os Regentes Eborás das Casas Nagô e Jêje.

**JÊJE, A CASA:** Uma das duas Casas secretas que regem os Eborás no Brasil, cuja influência se estende pelo Maranhão e o Piauí, além das Regiões Norte e Centro-oeste do país.

**KITHAIN:** Changelings oriundos das culturas europeias.

**KUINO, O KITH:** Ipin nativo do continente africano, formado por negociantes astutos e perspicazes que adoram uma boa barganha.

**NAGÔ, A CASA:** Uma das duas Casas secretas que regem os Eborás no Brasil, cuja influência se estende pela maior parte do Nordeste e pelas regiões Sul e Sudeste do país.

**OBA, O KITH:** Ipin nativo do continente africano que cumpre o papel de líderes de seu povo, ungidos pelos Orixás e orientados pelas Iyabás.

**OBAMBO, O KITH:** Ipin nativo do continente africano, formado por exploradores ousados e sagazes conhecidos por seus dedos leves e ira implacável.

**OJO:** O aspecto mais benevolente, passivo e conservador do Ori de um Eborá, equivalente ao termo Seelie dos Kithains.

**OKUBILI, O KITH:** Ipin nativo do continente africano, formado por sábios obcecados por suas vidas passadas e por sua busca pelo equilíbrio espiritual.

**ORI:** A Alma Changeling de um Eborá.

**ORIXÁS:** Entidades equivalentes a divindades nas tradições afro-brasileiras.

**SACI, O KITH:** Ipin nativo da América do Sul, que foi completamente integrado a Cultura Eborá, formado por rebeldes irreverentes que amam a liberdade tanto quando as oportunidades de subverter o Status quo.

## A Sociedade Eborá

*“Negros que escravizam  
E vendem negros na África  
Não são meus irmãos  
Negros senhores na América  
A serviço do capital  
Não são meus irmãos  
Negros opressores  
Em qualquer parte do mundo  
Não são meus irmãos  
Só os negros oprimidos  
Escravidados  
Em luta por liberdade  
São meus irmãos  
Para estes tenho um poema  
Grande como o Nilo.”*

— SOLANO TRINDADE, "NEGROS"

O termo Eborá não se refere a nenhum recorte



de natureza étnica ou racial, ele representa um vínculo cultural que une Changelings de diferentes origens (Gallains de origem africana ou nativa e Kithains), em torno de crenças, práticas e valores das tradições afro-brasileiras.

Eborás são uma sociedade secreta no interior da comunidade Changeling do Brasil, formada por Changelings que, de forma respeitosa, movidos por afinidades e convicções pessoais, escolheram se organizar em torno de tradições como o Candomblé e a Umbanda. Além de abraçarem essas tradições, os Eborás usufruem do abundante fluxo de Glamour que emerge de seus adeptos, locais e rituais sagrados e do fato de serem reconhecidos e honrados por sua real natureza pelos sonhadores mortais que compartilham de suas crenças. Em contrapartida, eles estão comprometidos com templos e com as pessoas que observam tais tradições, prestando serviços e auxiliando-as sempre que for possível ou necessário.

Changelings nascidos no Brasil que pertençam a Kiths de origem africana (Biloko, Djedi, Exu, Kuino, Oba, Obambo e Okubili) possuem um vínculo muito estreito com a cultura afro-brasileira e quase sempre estão associados aos Eborás, nascendo e crescendo dentro de suas práticas ou sendo imediatamente contatados por Eborás mais experientes antes, ou logo depois, de emergirem da crisálida. Além destes, há um Kith Changeling Nativo do Brasil que foi quase completamente integrado à cultura Eborá, estes são os Sacis.

Adicionalmente, Changelings de qualquer origem (Caapuãs ou Kithains), independente de etnia ou cor de pele, podem se juntar aos Eborás, desde que sejam formalmente iniciados nas tradições afro-brasileiras. É importante ressaltar que nem todo o Changeling de origem africana no Brasil pertencerá às fileiras Eborás, pois para tanto é preciso ser contatado e iniciado por alguém que já faça parte desta sociedade secreta e seus membros costumam ser bastante discretos e criteriosos em recrutar novos membros.

Os Eborás se organizam em torno de templos ou terreiros, locais que muitas vezes podem servir como verdadeiros Territórios Livres (o acesso a eles

deve ser representado pelo Antecedente Posses), formando o que chamam de Egbé, um grupo de Changelings que frequentam um mesmo templo e compartilham crenças, deveres e afinidades. Membros de um Egbe Eborá quase sempre assumem obrigações para com o templo, protegendo-o, participando de rituais periódicos, contribuindo com sua manutenção e até prestando serviços para os Sonhadores que os frequentam, mas dificilmente assumem a posição de responsável por conduzir os trabalhos. Os frequentadores mortais do local costumam se vincular a esses Changelings através de Antecedentes como Aliados, Séquito e Sonhadores.

O Eborá vinculado há mais tempo a um determinado local sagrado é considerado a Autoridade Local sobre todos os assuntos referentes à Sociedade Changeling e recebe o título honorífico de Egbomi (irmão mais velho). Para todos os outros assuntos, a autoridade máxima é o Mortal responsável por conduzir os trabalhos no local, quase sempre alguém com acesso Magia Limitada ou Verdadeira, Fé ou outra fonte pessoal de poder sobrenatural, como a Qualidade Médiun.

Como em qualquer sociedade de natureza iniciática, os Eborás guardam muitos segredos, apenas alguns deles estão disponíveis aos recém-iniciados, outros são reservados apenas aos membros mais experientes, reconhecidos por seus serviços prestados aos Orixás, seus templos e seu povo.

De uma forma geral, os Eborás mantêm boas relações com Caapuãs (Gallains nativos do Brasil) e Kithains do Império do Crepúsculo. Porém, um dos segredos mais bem guardados por eles, reservado apenas aqueles com anos de bons serviços aos Orixás, seus Templos e seu Povo, é a existência de uma Nobreza Eborá no Brasil, representada por duas Casas Nobres de membros do raro Kith Obá. Estes são seus verdadeiros líderes em todo o território brasileiro e, entre os Eborás, sua autoridade se sobrepõe a qualquer outra autoridade Mortal ou Changeling, pois ela lhes é conferida pelos próprios Orixás e ambas traçam sua ancestralidade até a lendária Princesa Aqualtune de Nlanza. Assim, a autoridade dos Reis e Rainhas Obas do Brasil, embora se limite aos Egbés e seus Egbomis, se estende



secretamente por todo o território do Brasil, sem se importar com as fronteiras estabelecidas por Caapuãs ou Kithains.

Embora Eborás costumem integrar a sociedade Caapuã abertamente e sejam admitidos como súditos plenos de direitos nos domínios de nobres ou Kithain, pertencendo a Grupos de Caça ou Mixórdias, Famílias ou Cortes e, até mesmo ocupando posições como Membros de Conselhos de Anciões Caapuã ou Títulos da Nobreza Kithain, Eborás precisam harmonizar tais status entre Caapuãs e Kithains com suas obrigações para com os Orixás, a sociedade Eborá e seu Egbé. Esta dupla fidelidade pode eventualmente colocar um Eborá em situações especialmente delicadas, mas costuma ser harmônica a maior parte do tempo. Os próprios Caapuãs e Kithains costumam encarar o vínculo dos Eborá com seus templos e rituais como uma questão meramente religiosa e não se importam para que deus ou deuses um Changeling dirija suas preces desde que cumpra com os deveres que se esperam dele.

## As Casas Nagô e Jêje

*“Que luz tão linda clareou a mata.  
Iluminou e estremeceu a serra.  
Que luz tão linda clareou a mata.  
Iluminou e estremeceu a serra.  
É mãe Obá vibrando sua espada.  
Semeando forças, fecundando a Terra.  
É mãe Obá vibrando sua espada.  
Semeando forças, fecundando a Terra.”*

— PONTO DE OBÁ

Poucos além dos Egbomis Eborás estão cientes disso, mas o fato é que, contrariando o senso comum entre os Kithains, os lendários membros da Nobreza Changeling de origem africana também

estabeleceram seus territórios no Brasil.

A primeira e mais antiga Casa Obá mantidas em segredo no Brasil mantém seu protetorado na Bahia e é conhecida como A Casa Nagô, regendo os Eborá na maior parte do Nordeste e estendendo sua influência a todos os Eborás do Sudeste e Sul do país e possuindo, desde sua origem, um estreito vínculo com o continente africano.

Os Eborás Nagôs contam que sua Casa foi fundada por três sábias Changelings brasileiras: Mepere, do Kith Djedi; Bambá, do Kith Okubili; e Bokolo, do Kith Biloko. Elas empreenderam uma grande jornada até o continente africano para recuperar conhecimentos ancestrais e, ao retornar, obtiveram dos Orixás, evocando o Legado de Aqualtune, o poder para realizar o Ritual de Coroação de um Exu descendente da Matriarca Eborá, que se tornou o primeiro representante do Kith Obá deste lado do Atlântico, o Rei Kiniun de Xangô, em torno do qual efetivamente teve início a estruturação da Sociedade Eborá a partir de Salvador, por volta de 1830.

Na atualidade, os Eborás Nagôs são Aliados dos Kithains e estão integrados ao Império do Crepúsculo, a maioria como meros plebeus, mas alguns, até como detentores de títulos de nobreza

A segunda Casa Nobre oculta dos Eborás, um pouco mais recente, está sediada no Maranhão e é



conhecida como Casa Jêje. Seu poder e influência se estende, além dos territórios do próprio Maranhão e do Piauí no Nordeste, a todos os Eborás nas regiões Norte e Centro-Oeste do Brasil, com uma especial influência sobre todo o território do Protetorado de Ewarë, além de possuir muitos emissários e espiões nos Reinos Kithains de Xaréis e dos Cristais, bem como, conexões com a misteriosa comunidade sobrenatural do Caribe.

Os Eborás Jêje afirmam que a origem de sua Casa remonta a uma insólita Trupe, formada por um Exu, um Okubili e uma Llorona, que emigraram do Haiti após a revolução que aboliu a escravidão naquele país, ainda no Século XVIII. Estes idealistas teriam vindo para a Amazônia brasileira buscando disseminar seus ideais revolucionários, onde entraram em contato com as histórias locais sobre a Cobra Grande e a identificaram com Dambalah, um dos mais importantes Loas do Vodou haitiano. Eventualmente eles tomaram parte nos eventos que culminaram coma deflagração da Cabanagem, o levante popular que incendiou a então Província do Grão-Pará, na primeira metade do Século XIX, e tiveram seus corpos mortais destruídos durante a dura repressão promovida

pelo Império do Brasil.

Só décadas mais tarde, suas almas Changeling ressurgiriam e voltariam a se reunir, dessa vez em São Luís, no Maranhão, em torno do culto local aos Voduns, o Tambor de Mina, através do qual foram capazes de contatar a própria Cobra Grande, reconhecida pelos adeptos do Tambor de Mina como Dambirá, que os permitiu coroar o membro Exu da Trupe, reencarnado em um corpo feminino, como a Primeira Rainha Obá deste lado do Atlântico. Segundo a tradição, tal Rainha vestia a casca mortal de uma descendente de Aqultune e deu início a Casa Jêje dos Eborás.

Embora sempre tenha havido uma boa dose de rivalidade e eventuais conflitos, ambas as Casas Eborá se consideram irmãs entre si e honram a memória de Aqultune e do lendário Quilombo dos Palmares, o que, unido a influência e sabedoria da sociedade secreta conhecida como Iyabás, possibilitou a formação de uma forte aliança entre elas, como dois ramos complementares de Grande Nação Eborá.

Tradicionalmente uma das famílias encarna o aspecto Ojo (Seelie), enquanto a outra se deixa reger pelo aspecto Iku (Unseelie), buscando manter



o equilíbrio entre o Orun e o Aiye.

Na atualidade o aspecto Ojo é representado pela Nação Jêje, no Maranhão, cuja Rainha é a poderosa Síocháin Oba, conhecida como Dona Jesuína de Dambirá, a quem se costuma creditar grandes méritos pela formação do Grande Conselho EwarĒ e a instituição deste Protetorado.

Enquanto o aspecto Iku rege a Família Nagô da Bahia, cujo Rei é o próprio Dom José da Gama, talvez o mais importante aliado dos Kithain do Império do Crepúsculo em terras tupiniquins, por ter aceitado compor seu Império como o Co-regente do Reino do Eterno Verão ao lado de sua esposa, a Sidhe Outonal, Dona Marina, da Casa Scathach. Sobrepondo sua vassalagem ao Triunvirato do Império do Crepúsculo e seu papel como Soberano dos Eborás da Casa Nagô.

## As Iyabás

*“Não precisa ser Amélia pra ser de verdade  
Cê tem a liberdade pra ser quem você quiser  
Seja preta, indígena, trans, nordestina  
Não se nasce feminina, torna-se mulher  
E não precisa ser Amélia pra ser de verdade  
Cê tem a liberdade pra ser quem você quiser  
Menos preta, indígena  
Não se apropria  
Quer ser preta dia a dia  
Pra polícia cê num quer.”*

— BIA FERREIRA, "NÃO PRECISA SER AMÉLIA"

Nem só de Reis e Rainhas dependem os Eborás, outro segredo, reservado aos Egbomis é a existência de uma antiga ordem formada exclusivamente por mulheres Eborás que não pertencem a nenhuma das duas Casas Obás, chamada de Iyabás.

As Iyabás existem mesmo antes de existirem Nagôs e Jêjes, na verdade, foram, em grande parte, as responsáveis por sua criação destas duas Casas. A ordem foi instituída originalmente pela Rainha

Aqultune, com a função de conselheiras de seu filho, Ganga Zumba, Rei de Palmares, para quando ela própria lhe faltasse.

No entanto, após a morte de Aqultune, os conselhos das Iyabás não foram suficientes para evitar o fim trágico de Ganga Zumba. Elas então serviram também a seu sucessor, Zumbi de Palmares, mas, tão pouco, foram capazes de evitar a destruição do Quilombo. Mas a perseverança é a marca das Iyabás e, ainda assim, a ordem se manteve ao longo dos séculos, renovando-se e resistindo, aprendendo com seus erros, servindo aos Orixás e inspirando, guiando e moldando com paciência e determinação o que viria a se tornar a Sociedade Eborá.

Desde sua fundação, as Iyabás são formadas por três poderosas feiticeiras Changeling. Sempre uma Djedi, uma Okubili e uma Eloko. A Djedi representa a Orixá Iansã, uma guerreira geniosa, ousada e indomável. A Eloko representa a Orixá Oxum, uma mediadora paciente, sensível e benevolente. E a Okubili representa a Orixá Nanã, sábia, misteriosa e, por vezes, sombria.

Desde a origem da ordem, um trio de corujas quiméricas aconselha e orienta as Changelings exaltadas a uma posição entre as Iyabás, estas poderosas quimeras serviram e servem a todas, representando um fio de continuidade entre elas. Estas quimeras também servem como canal de comunicação, levando e trazendo mensagens, ligando todas as integrantes da ordem através do tempo e do espaço.

A primeira delas é uma rasga-mortalha chamada Generosa, que serve à integrante Biloko da Ordem. A segunda é uma murucututu chamada Audaciosa e serve à integrante Djedi da Ordem. E a terceira delas é uma coruja-diabo chamada Serena, que sempre serve à integrante Okubili do trio de feiticeiras. Elas não podem ser mortas por qualquer meio natural e possuem meios próprios para se manifestar tanto no Mundo Outonal quanto no Sonhar, na Umbra e até mesmo no Mundo Inferior. Adicionalmente, cada uma delas possui a capacidade de se tornar invisível, de utilizar qualquer efeito relacionado à arte Andanças (tanto no Fundo quanto no Mundo Outonal), de rastrear qualquer







alvo indicado por uma das Iyabás e de projetar imagens e visões nas mentes destes alvos. Elas também são capazes de falar, no entanto, estão sujeitas a uma proibição que as limita a se comunicarem apenas com membros da ordem por meio da fala, o que quase sempre é feito por meio de sussuros.

Outra distinção das integrantes da ordem é a posse de poderosos Tesouros em forma de cabaças: a Cabaça de Oxum é uma espécie de cantil capaz de saciar qualquer tipo de sede; o Maracá de Iansã é um instrumento de percussão capaz de obrigar qualquer um que o ouça a seguir o seu ritmo; e a Bolsa de Nanã é uma bolsa sem fundo, capaz de armazenar qualquer objeto e da qual a usuária sempre será capaz de retirar sem esforço o objeto do qual estiver precisando.

Pertencer às Iyabás é uma honra vitalícia, sempre que uma delas deixa o grupo, o que só pode ocorrer pela morte quimérica ou feérica, é tarefa da respectiva coruja quimérica eleger uma sucessora adequada. Graças ao vínculo proporcionado por suas emissárias, elas raramente são vistas reunidas em um mesmo lugar. Estas raras ocasiões costumam ser as cerimônias secretas para incorporar novas integrantes ao grupo ou para coroação de Reis e Rainhas Eborás.

As próprias Iyabás são as responsáveis por escolher e coroar, entre os Exus Eborás, os novos Reis e Rainhas, tanto da Casa Nagô quanto da Casa Jêje, realizando o ritual do Manto dos Orixás, que os converte ao Kith Obá. Entre os Eborás, o direito a Coroa deve ser conquistado por feitos e méritos, não sendo um direito hereditário. Elas também têm o dever de aconselhar os soberanos Eborás nos momentos decisivos. Reis e Rainhas tomam as decisões, lideram e inspiram seu povo, mas são as Iyabás quem mantêm a Grande Nação Eborá unida, mediando eventuais conflitos entre as duas Casas e mantendo o fio de continuidade que as ligam a seu passado mítico à sombra de Palmares e fazendo cumprir a vontade dos Orixás.

## HISTÓRIA Recente

*“Ninguém ouviu  
Um soluçar de dor  
No canto do Brasil  
Um lamento triste  
Sempre ecoou  
Desde que o índio guerreiro  
Foi pro cativo  
E de lá cantou  
Negro entoou  
Um canto de revolta pelos ares  
No Quilombo dos Palmares  
Onde se refugiou  
Fora a luta dos Inconfidentes  
Pela quebra das correntes  
Nada adiantou  
E de guerra em paz  
De paz em guerra  
Todo o povo dessa terra  
Quando pode cantar  
Canta de dor.”*

— PAULO CÉSAR PINHEIRO & MAURO DUARTE, "O CANTO DAS TRÊS RAÇAS"

Com o Advento da Ressurgência, no final da década de 60, e o conseqüente retorno dos Sidhe Arcadianos, alguns membros do Kith dos nobres, para espanto de muitos, ressurgiram em solo brasileiro, o que foi atribuído por alguns estudiosos ao legado do lendário Rei Português, D. Sebastião, que teria sido, ele próprio, um singular Sidhe Outonal.

Porém, talvez em conseqüência do Ressurgimento brasileiro ter se dado em plena Ditadura Militar, é significativo o volume de nobres que romperam a crisálida num primeiro momento se entregando a seu legado Unsellie. Rapidamente os Sidhe ressurgidos transformaram a desorganização dos Kithain locais, reunindo reinos independentes e protetorados, em um pungente Império, o Império do Crepúsculo.

O Império logo tentou estender seus territórios

por todo o Brasil, mas esbarrou em muitos obstáculos: ao Norte, a aguerrida resistência Caapuã; ao Sul, uma insólita aliança entre Changelings nativos e Plebeus Kithain; e no Nordeste, rebeldes liderados por D. José da Gama, líder da Casa Nagô dos Eborás.

O império nascente tratou de forma bastante conservadora e tradicional a resistência dos Nativos a um governo unificado, o que fatalmente fez ressurgir com renovado vigor a animosidade e o rancor entre Caapuãs e Kithains. No início, a resistência Caapuã era extremamente dispersa e desorganizada e os Sidhe tinham a seu lado a disciplina e a experiência militar. Uma aliança secreta entre Caapuãs e Eborás foi fundamental para organizar a resistência ao Norte em torno dos Eborás da Casa Jêje e quatro Kiths nativos principais (Caiporas, Curupiras, Karuanas e Mapinguaris), após duras derrotas. O que culminou com a criação do Grande Conselho de Ewarë, mudando maré da Guerra.

Tal articulação foi, ainda, favorecida pelo sucesso da rebelião que eclodiu no Nordeste, sob a liderança do carismático José da Gama, onde Eborás da Casa Nagôs tornaram impossível a criação

de um Reino unificado, usando táticas de terror e guerrilha para combater as tropas imperiais. No final da década de 80, José da Gama foi secretamente coroado Rei Obá de Salvador e se tornou o legítimo soberano dos Nagôs, ungido pelos Orixás e derrotou em combate singular o poderoso Comandante Sidhe das Tropas Imperiais.

Ao fim de duas décadas de conflitos sangrentos encobertos pelo manto da Ditadura Militar, o Império estava seriamente abalado, mas D. José da Gama, estava inclinado a selar paz mediante a criação, no Nordeste, de um reino sob sua liderança, o Reino do Eterno Verão, num episódio marcado por sua união à bela Sidhe Outonal, Dona Marina de Scathach.

Esta aliança abriu o caminho que permitiu, ainda nos anos 90, o pacto entre o Império do Crepúsculo e o Grande Conselho Ewarë dos Galains Amazônicos, habilmente intermediado por Dona Jesuína, com o auxílio de Dom José e das Iyabás, o que formalizou o Protetorado da Floresta e encerrou os conflitos entre Kithains e Caapuãs, apesar de muitos ressentimentos ainda latentes.

O Reino do Eterno Verão, no litoral nordestino passou a integrar o Império do Crepúsculo,



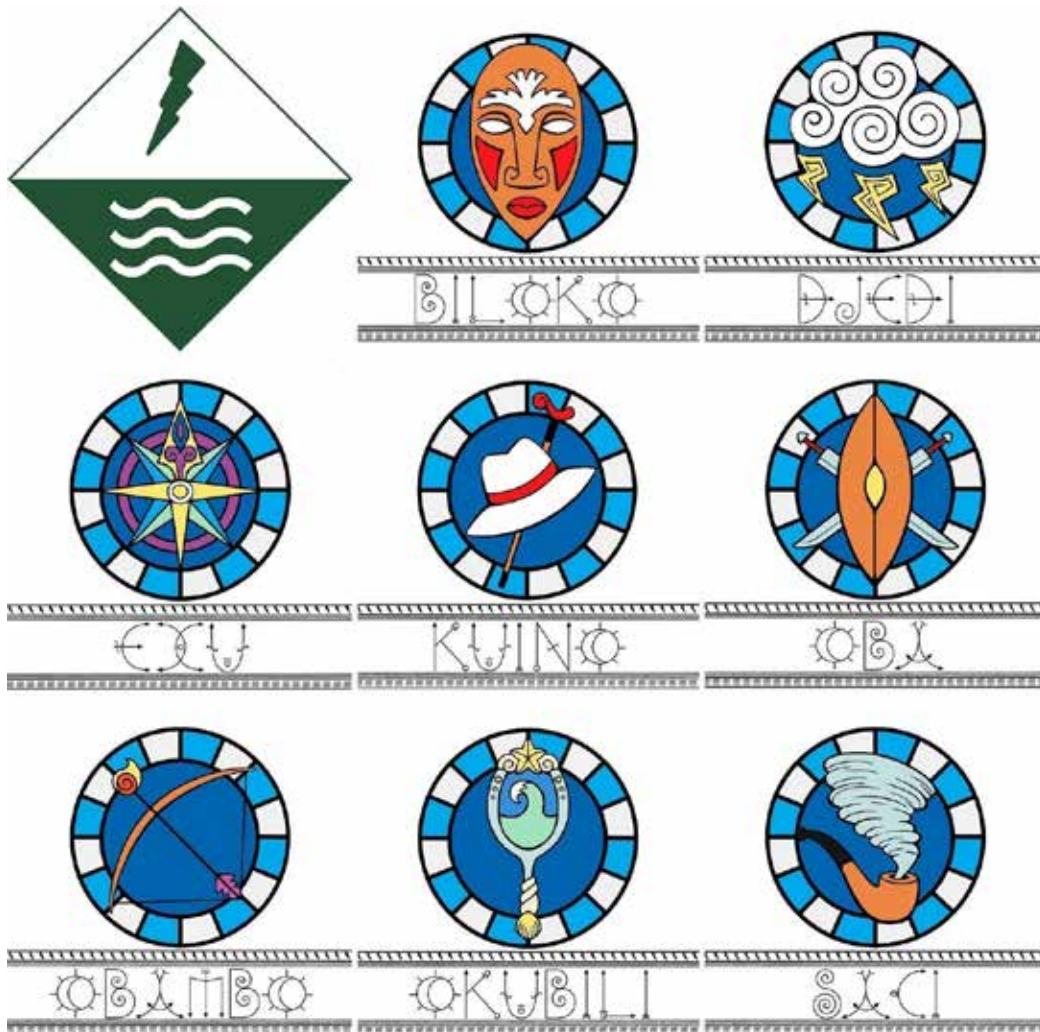


sendo governado por sua própria casal real, os Da Gama: Dom José, um Obá que costuma ser tomado pelos Kithain como um Exu especialmente nobre ou arrogante, e Dona Marina, uma Sidhe Outonal da Casa Scathach, ela própria, secretamente, uma Eborá Nagô, filha de Iemanjá. Ambos possuem alinhamento “Unseelie”, embora sejam de orientação modernistas, e são peças fundamentais na estrutura de poder do Império, um fato agravado pela discreta, embora inegável, influência de Dom José sobre todos os Eborás das regiões Sudeste e Sul do Brasil. Tal influência, intuída pelos Sidhe politicamente mais habilidosos do Império, é tomada por muitos Kithains como uma admiração legítima por um membro do povo que galgou sua posição por méritos próprios, enquanto outros a veem como uma incômoda fonte de preocupação, por supostamente alimentar os sonhos de grandeza em plebeus insolentes.

## Ipins Eborás

*“Querido irmão branco:  
Quando nasci, era negro.  
Quando cresci, era negro.  
Quando o sol bate, sou negro.  
Quando estou doente, sou negro.  
Quando morrer, serei negro.  
E enquanto isso, você:  
Quando nasceu, era rosado.  
Quando cresceu, foi branco.  
Quando o sol bate, você é vermelho.  
Quando sente frio, é azul.  
Quando sente medo, é verde.  
Quando está doente, é amarelo.  
Quando morrer, você será cinzento.  
Então, qual de nós dois é um homem de cor?”  
Quando pode cantar  
Canta de dor.”*

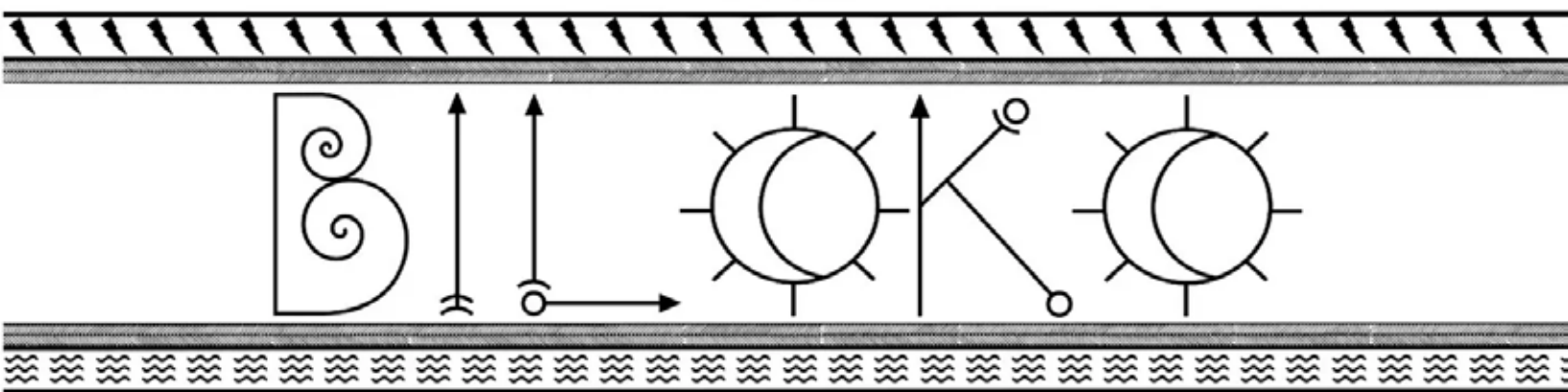
— LÉOPOLD SENGHOR, "HOMEM DE COR"



Ipin é um termo ioruba que significa “porção”, na cultura Eborá, este termo é análogo aos Kiths dos Kithains e aos Povos Caapuãs, mas é reservado aos Kiths nativos de continente africano e aos Sacis, que embora sejam um Kith nativo do Brasil, foram “adotados” pelos demais Ipins e admitidos entre eles. Assim, são ao total, oito os Ipins que compõem a base da Sociedade Eborá no Brasil.







*Guardiões das  
Tradições*



# BILOKO

**LEGADO:** Guardiões da Tradição (Lore Keepers)

**AFINIDADE:** Natureza (Nature)

**O**s Biloko são criaturas intimamente relacionadas às tradições de seu povo, são os guardiões de suas culturas e conhecimentos tradicionais, responsáveis por manter velhos modos, técnicas e hábitos e tendem a ser naturalmente avessos às mudanças, sendo muitas vezes vistos como ranzinzas e cabeças duras.

Como âncoras e pilares de suas comunidades, estão sempre dispostos a oferecer suporte aos membros de suas comunidades e defender a manutenção de velhas práticas em detrimento das inovações, assim cumprem um papel fundamental na sociedade Eborá como mananciais de suas memórias e tradições, sempre prontos a apontar possíveis as falhas em visões inovadoras arrogantes que abandonem os ensinamentos do passado. Eles também costumam ser grandes artistas e artesões, comprometidos com as manifestações culturais mais tradicionais da região onde vivem, extraindo Glamour destas manifestações culturais.

No Brasil, são os mestres e mestras especialmente tradicionalistas de Capoeira da Angola, do Reisado, do Batuque, da Marujada, do Carimbó, da Catira, do Retumbão, do Bumba Meu Boi, etc. Os Membros desse Ipin (kith) são comumente associados aos Orixás Nanã e Oxalufan.

**EUFORIA:** Os Biloko Aliviam Pesadelo de coisas que os lembram de sua cultura local. Essas práticas variam muito, conforme a diversidade de suas origens, mas devem estar diretamente ligadas à cultura de seu povo. Isso torna bastante fácil para eles encontrarem a Euforia em suas comunidades, mas dificulta muito se eles se afastarem delas.

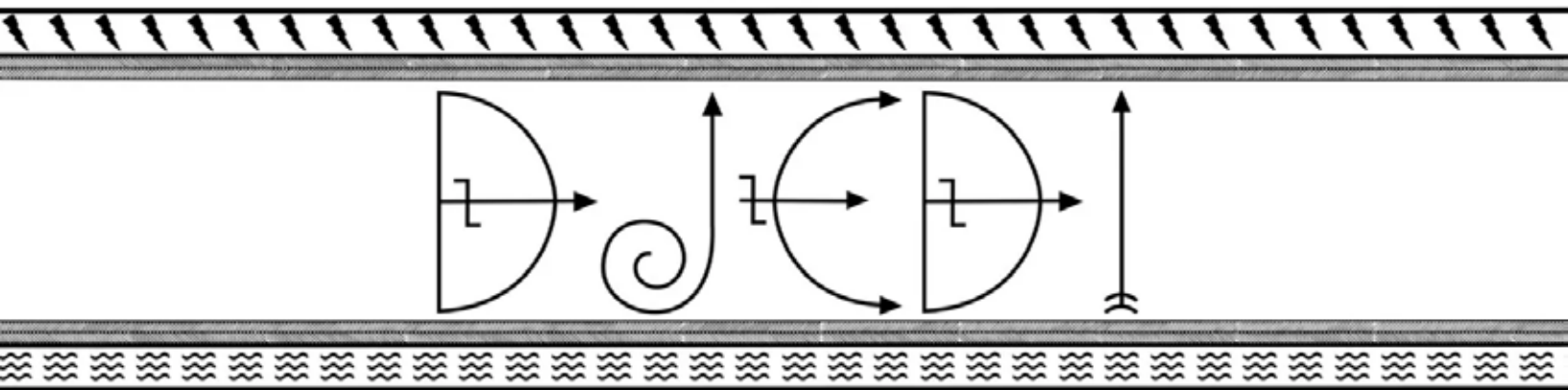
**DESENCADear:** Quando os Biloko desencadeiam sua magia, aqueles ao seu redor podem ouvir sons feitos por tambores cerimoniais e batidas de pés, seguidos por canções cantadas em línguas antigas. Podem sentir um cheiro sutil de poeira e óleos cerimoniais perfumados. Aqueles que pertencem ao povo de um Eloko experimentam uma sensação de exaltação e plenitude, enquanto forasteiros e estrangeiros podem sentir, apenas por um momento, o quão separado eles se tornaram de suas raízes

ancestrais.

**DIREITOS INATOS: Instinto Natural:** Depois de viverem tanto tempo de forma nômade, os Biloko desenvolveram reflexos rápidos. Os Biloko sempre realizam suas primeiras ações em um combate com bonus de +2; eles não podem sofrer falhas de Wyrđ em testes de Sobrevivência. Os Biloko são muito apegados ao que sabem e ao seu ambiente usual.

**Terreno Familiar:** Os Biloko se sentem desconfortáveis em lugares estranhos e descansam de forma irregular. Eles devem fazer um teste de Força de Vontade a cada noite, dificuldade 1, para recuperar pontos de Força de Vontade no início de cada sessão, quando descansando em um local desconhecido. Um lugar não conta como familiar até que um Eloko tenha passado pelo menos três ciclos lunares ali. Essa dificuldade pode ser aumentada se o local for particularmente estranho ou hostil.

**FRAQUEZA: Reservado:** Os Biloko tendem a causar uma primeira impressão ruim, e suas maneiras diretas podem causar algumas situações sociais desconfortáveis. O primeiro teste social envolvendo uma pessoa desconhecida sofre uma penalidade de -2. Uma falha no teste de Etiqueta é tratada como uma falha total, a menos que o Eloko gaste 1 ponto de Força de Vontade.





## Questionadores Festivos



# DJEDI

**LEGADO:** Passionais (Passionates)

**AFINIDADE:** Gramática Mágica (Gremayre)

Os Djedi, em muitos aspectos, são opostos aos Biloko. Onde os Biloko tendem a ser tradicionalistas, provincianos e confiáveis, os Djedi são questionadores, cosmopolitas e verdadeiros agentes do caos, questionando as velhas convenções e o status quo e sacudindo os acomodados como os ventos revoltos de uma tempestade.

Este é o Ipin (kith) formado por Eborás inconformistas e apaixonados pela mudança e pelo ambiente urbano das grandes metrópoles, sempre sedentos por novidades e novas perspectivas. Eles adoram promover festas e chamar atenção e estão sempre antenados no que há de mais moderno e inovador, na arte, na moda e nos costumes.

Os Djedi desafiam os Eborás para a mudança e para se adaptarem aos novos tempos, denunciando o conformismo e a apatia dos que se contentam em apenas seguir velhas tradições que se tornaram obtusas com o fluir imparável do tempo.

Os Djedi são iconoclastas, questionadores, cele-

brantes e narcisistas que até podem buscar alguma inspiração nas velhas tradições, mas apenas para reinterpretá-las e mesclá-las com as mais recentes influências vanguardistas da pós-modernidade e assim propor algo completamente novo, para desespero dos mais tradicionalistas.

No Brasil, os Djedis são agitadores culturais hipsters, artistas incompreendidos, rappers, funkeiros, DJs, MCs, animadores de festas infantis e artistas vanguardista de todos os tipos.

Os membros desse Ipin costumam ser associados aos Orixás Oxaguian, Iansã (ou Oyá) e Yemanjá. Entretanto, depois dos Exus, são os mais suscetíveis a simplesmente virarem as costas às tradições Eborás e se integrarem plenamente à sociedade Kithain ou Caapuã, quase sempre ocupando posições de destaque.

**EUFORIA:** Para atingir a Euforia, os Djedi se reúnem para festas e encontros sociais. Os membros sortudos deste Kith começam a trabalhar em carreiras nas quais se destacam como organizadores de eventos, artistas, intérpretes, treinadores esportivos, organizadores comunitários e até mesmo

políticos. Alguns Djedi são até mordomos ou pais que ficam em casa, aproveitando a vida e a unidade familiar. Muitos trabalham em jornadas normais das 08:00 as 18:00, mas sempre que têm a chance, eles partem para eventos sociais.

**DESENCADEAR:** Quando o Djedi desencadeia sua magia, os resultados são melhor descritos como “cinematográficos” ou simplesmente “espetaculares”: nuvens crepitantes de poder, ventos rodopiantes, sons fantasmas e outras exibições impressionantes são possíveis de acontecer.

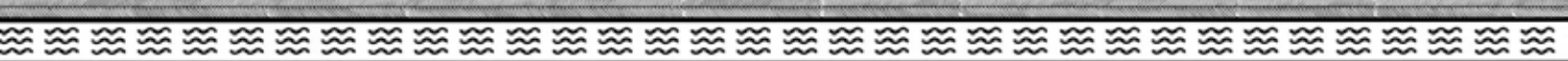
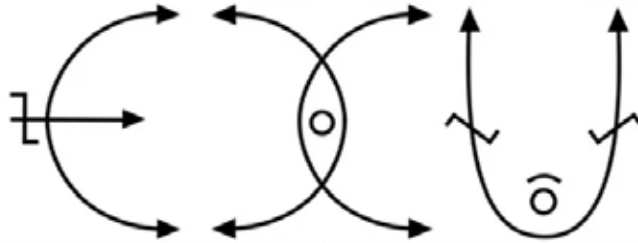
**DIREITOS INATOS: Magia no Sangue:** Os Djedi podem Canalizar a Wyrd para criar efeitos mágicos menores sem a necessidade de Petas ou testes de truques. Esses efeitos são quase o equivalente a truques de mágicas mundanos, efeitos especiais simples ou feitiços menores de “aprendizes de feitiçeiro”. Eles são sempre chamativos e óbvios de alguma forma, mesmo que os mortais acreditem que eles não sejam nada mais do que prestidigitação. No entanto, esses truques não podem recriar Artes reais e não podem ter nenhum efeito mecânico direto em termos de jogo, eles são puramente para exibição, por assim dizer, embora sejam definitivamente divertidos de assistir. Os Djedi não sofrem falhas de Wyrd em testes de Ocultismo e podem Canalizar a Wyrd para ganhar um bonus de +1 em todos os testes relacionados a conjuração de truques pelo resto da cena. Trate qualquer falha de Wyrd nos testes de conjuração de truques como falhas normais durante este tempo. Até três Canalizações de Wyrd podem ser feitos dessa forma por cena.

**Todos os Olhos em Mim:** Ame-os ou odeie-os, há algo nos Djedi que atrai as pessoas. Os Djedi recebem +1 em todos os testes de Carisma, e +1 em seu primeiro teste social em uma cena, desde que façam uma entrada apropriadamente chamativa.

**FRAQUEZAS: Nada Sutil:** Os Djedi gostam de atenção e tendem a atrair muitos seguidores nas redes sociais, mas isso também os torna uma presa fácil para aqueles que os procuram por motivos menos benevolentes. Subtraia 2 da dificuldade de todos os testes para rastrear um Djedi por meio de investigação social e, uma vez por história, o Narra-

dor pode declarar que o Djedi atraiu a atenção obsessiva de um indivíduo potencialmente perigoso: um perseguidor fanático, um caçador, a Segunda Inquisição ou mesmo um Pródigo hostil.

**Esgotamento:** Canalizar o poder bruto tem seu preço. Durante a cena seguinte depois de usar seu Direito Inato Magia no Sangue para ganhar bonus na conjuração de truques, os Djedi ficam mentalmente drenados e sofrem +1 de dificuldade em todos os testes para cada Canalização de Wyrd que fizeram. Então, se um Djedi fez duas Canalizações de Wyrd, ganhando +2 com Magia no Sangue, na próxima cena ele aumenta a dificuldade de todos os testes em +2. Conjurar apenas pequenos truques de mágica não geram essa penalidade.



*Nômades Tecelões de  
Contos*



# EXUS

**LEGADO:** Guardiões da Tradição (Lore Keepers)

**AFINIDADE:** Cena (Scene)

**O**s Exus sempre foram os responsáveis por manter unidos os Ipins (kiths) Eborás, desde seus territórios ancestrais. Viajantes e contadores de histórias, eles carregam e distribuem, entre as diversas aldeias, tribos, nações e etnias, as lições do passado, as notícias do presente e as profecias sobre o futuro, sempre chegando na hora mais adequada e inevitavelmente partindo para partilhas novas histórias e conhecer novos povos e lugares.

Ao público brasileiro o nome deste kith soa bastante familiar, além desse ser um nome fortemente relacionado às tradições de matriz africana no país, capaz de despertar nossa curiosidade e até um certo temor. A palavra Èṣù, em iorubá, a língua de muitos africanos trazidos a força para o Brasil, significa ‘esfera’, o que, além de representar o nome de um orixá considerado o mensageiro entre o Orun (o mundo espiritual) e o Aiyé (o mundo material), nos parece extremamente apropriada para um kith cuja essência são os impulsos primor-

diais por viajar e compartilhar histórias, evocando tanto a ideia de movimento, quanto a de ciclo e renovação.

Suas habilidades como viajantes, menestrelis e emissários, eventualmente levou Exus a se estabelecerem contato com os Changelings europeus e serem assimilados por sua cultura e aceitos como membros plenos da Sociedade Kithain. Assim, se tornaram uma ponte entre as culturas Changeling europeia e africana.

Por aqui, nem todo o Exu está relacionado a Cultura Eborá, embora a maioria esteja, alguns veem a si mesmo como kithains e podem até mesmo desprezar os modos e crenças próprias dos Eborás. Ainda assim, eles cumprem, e sempre cumpriram, um importante papel como mediadores entre diferentes culturas. Obviamente, os membros desse Ipin costumam ser identificados com o Orixá Exú, mas também podem ser associados a Ogum, em seu aspecto Lakaiye, como “Senhor do Mundo”.

**EUFORIA:** Os Exus Aliviam o Pesadelo dos contadores de histórias e artistas que encontram, encontrando alegria intensa em cada novo conto ou



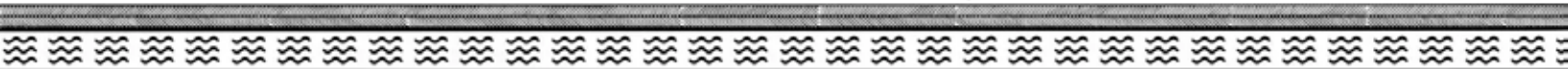
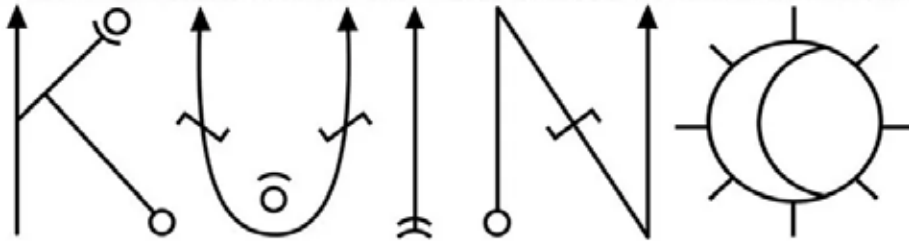
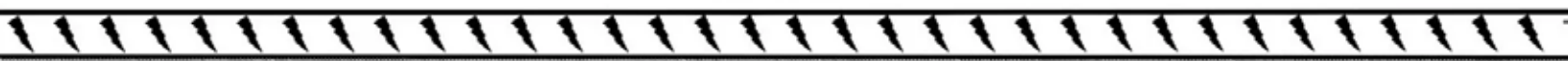
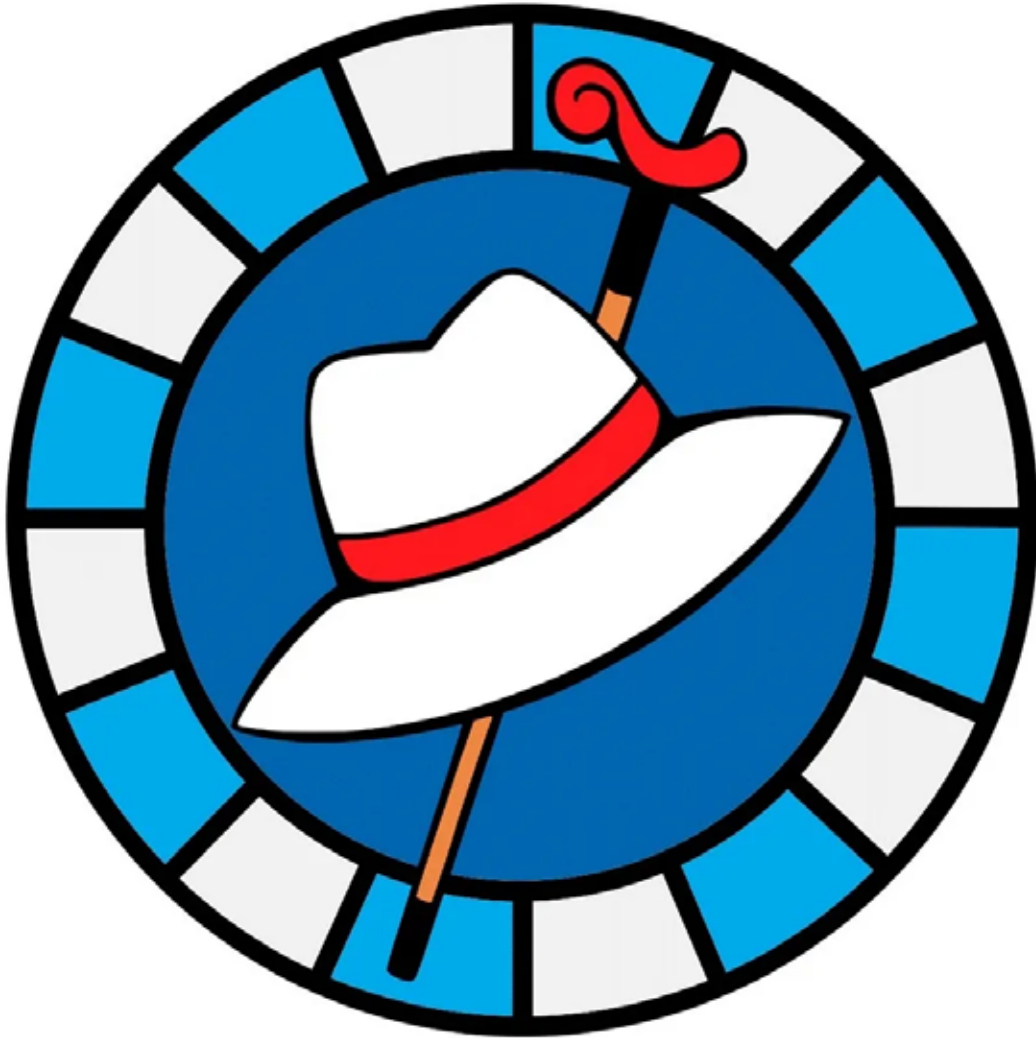
canção. Apresentações públicas como flash mobs ou protestos encenados, particularmente quando o Exu foi fundamental no processo de planejamento, proporcionam uma verdadeira festa.

**DESENCADEAR:** Truques lançados por Exus trazem consigo o toque de sinos e o eco de cantos ou cânticos, bem como o mais leve indício de especiarias no ar. Fios reluzentes de luz dourada podem conectar brevemente o Exu ao alvo do truque, refletindo o lugar do Exu na grande tapeçaria da história.

**DIREITOS INATOS: Feliz Acaso:** Os Exus de alguma forma sempre acabam no lugar certo, na hora certa. O caminho que ele segue para chegar a este destino é incerto, seguindo sua estrada através de aventuras e encontros importantes. Quando se depara com uma encruzilhada, ele sempre sabe para onde ir. Sua bússola interna o guia para onde ele precisa estar, nunca o levando ao seu destino até a hora certa. Exus não podem se perder em circunstâncias normais. Se o Exu se perder através de meios mágicos, o jogador pode Canalizar a Wyrð para reorientar o Exu, trazendo-o ao seu caminho, no sentido físico e também muitas vezes no figurado.

**Historiagem:** As histórias são o coração dos Exus e, assim, eles sempre ganham algo tangível quando aprendem um novo conto fantástico ou realizam seus feitos dignos de constarem em lendas. O Exu ganha dois pontos de experiência adicionais em cada aventura que render um conto, como encontrar um caminho através de um labirinto sinuoso e perigoso ou descobrir um segredo de uma Condessa reservada. Exus nunca sofrem falhas da Wyrð em testes envolvendo Sagacidade ou Performance.

**FRAQUEZA: Imprudência:** Os Exus não podem resistir a uma aposta ou desafio, não se o pagamento for uma nova história para o seu repertório. Sua curiosidade e confiança em suas habilidades, às vezes, os levam a assumir riscos que um Kith menos aventureiro não tomaria. Recusar uma aposta, desafio ou chamado para uma aventura provoca uma Checagem de Banalidade nos Exus.



*Negociantes Astutos*



# KUINOS

**LEGADO:** Criadores (Makers)

**AFINIDADE:** Acessório (Prop)

Os Kuinos são negociantes natos e ardilosos, algumas vezes mesquinhos e avarentos, que adoram o luxo e o lucro e estão sempre ávidos por uma boa barganha. Mas também são os grandes provedores de seu povo, muitas vezes atuando como fontes fundamentais de recursos materiais para os Eborás, financiando a manutenção de templos dedicados às tradições afro-brasileiras e ajudando os membros de seu Egbé que enfrentam dificuldades financeiras.

Em África eles são tradicionalmente associados a uma divindade chamada Anansi, relacionada ao povo Akan, nativos do Gana, o que parece ser confirmado por sua aparência levemente aracnídea. Contudo, no Brasil, entre os Eborás, costumam ser relacionados ao Orixá Oxóssi, por seu papel como provedores, e, também, a entidades como Zé Pelintra e Maria Navalha, muito presente na Umbanda e em outras Tradições Afro-brasileiras como o Catimbó, personificando o arquétipo da Maland-

ragem, ocupando posições como bicheiros, agiotas, investidores na bolsa, especuladores imobiliário, políticos locais, comerciantes e líderes comunitários no Mundo Outonal.

**EUFORIA:** Além de Aliviar Pesadelo de negociações e jogos de palavras, os Kuino são aprendizes intensamente curiosos e vorazes e encontram a Euforia ao mergulhar em seu campo de interesse escolhido. Um Kuino que pretende ingressar no agronegócio se formará em agricultura e também em administração de empresas, por exemplo, enquanto outro cujo comércio é o cobre estudará geologia e até trabalhará nas minas por um tempo antes de passar para a administração.

**DESENCADEAR:** Quando um dos Kuino desencadeia sua magia, a área tende a também refletir seu campo escolhido: por exemplo, o especialista em cobre pode fazer com que tudo adquira um brilho metálico e ganhe o peso de uma profunda mina sob a terra.

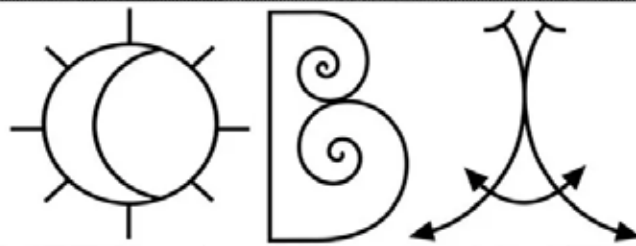
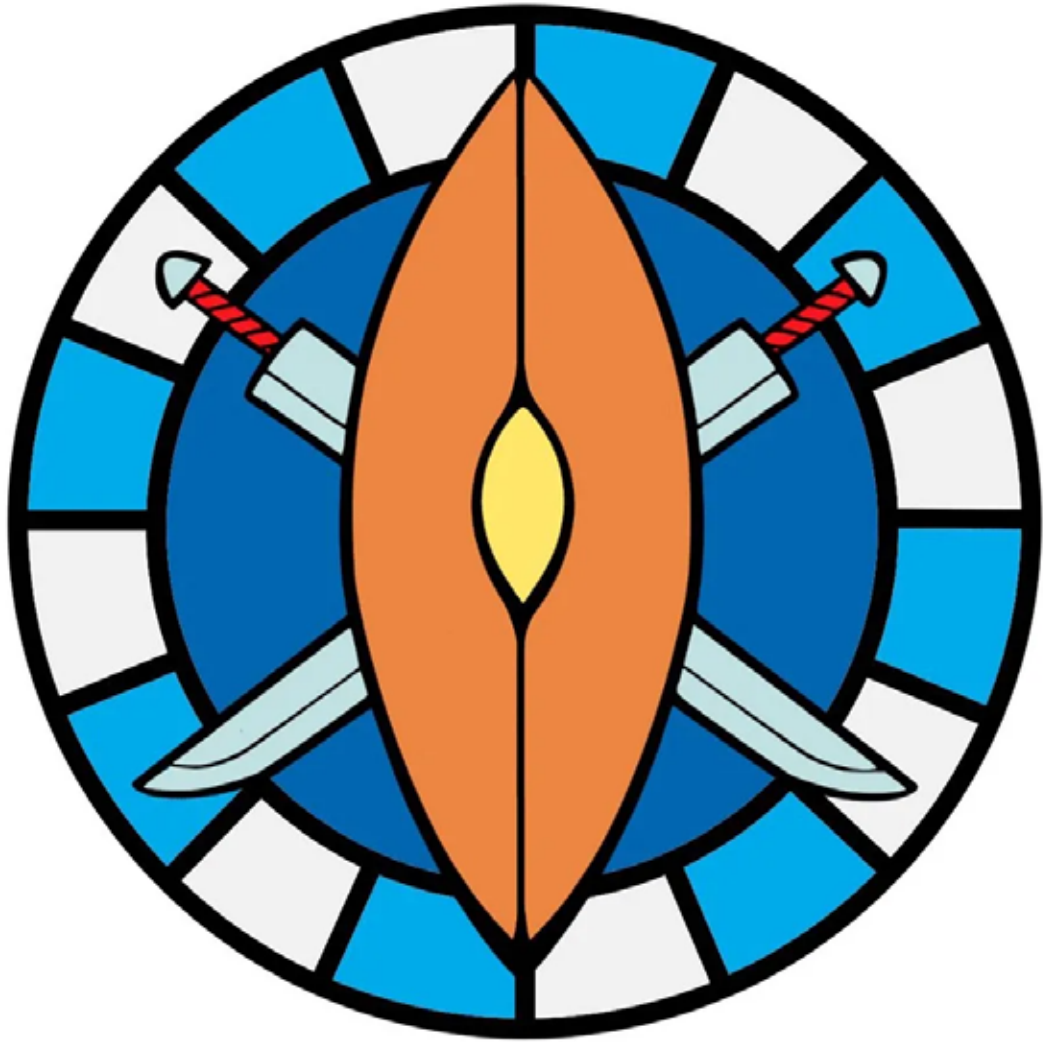
**DIREITOS INATOS: Olhos para Detalhes:** Os Kuino recebem a Especialidade de Percepção: Visão, de graça durante a criação do personagem e não

sofrem falhas de Wyrd em testes de Investigação ou Percepção onde uma boa visão é um benefício em potencial. Os Kuino não podem ser surpreendidos em combate se a ameaça for visível para seu par extra de olhos, isso inclui enquanto eles estão dormindo, já que o segundo par de olhos nunca se fecha completamente.

**Dom de Negociação:** Todos os Kuino ganham um bonus de +1 em testes de Manipulação. Além disso, Canalizando a Wyrd e tocando um contrato, ou pessoa envolvida em um acordo verbal, o Kuino pode reconhecer instintivamente quaisquer brechas, letras miúdas ou outras áreas que possa explorar. (Se eles consertam essas brechas ou as usam para seu próprio benefício, é uma escolha deles). Por último, os Kuino recebem +1 em todas as tentativas de usar a Arte Contrato.

**FRAQUEZA: Sambio:** Todos os Kuino possuem um bem precioso que abriga uma parte de seu espírito feérico. Os Kuino não precisam carregar esse item com eles, mas eles são, e com razão, bastante paranoicos quanto à sua proteção. Se outra pessoa tomar posse do item, o Kuino não poderá feri-lo e deverá testar Força de Vontade (dificuldade 3) para resistir a seguir seus comandos. Este item é imune a danos normais, mas ferro frio, magia e armas mágicas podem destruí-lo. Ele tem 10 de Vitalidade e só sofre um nível de dano superficial por ataque (com exceção de fogo e ferro frio que são agravados). Se for destruído, o Kuino é morto imediatamente. Se ferro frio for usado, o espírito feérico do Kuino também morre. O Kuino detecta automaticamente se o item for danificado.





*Portadores do Manto  
dos Orixás*



# OBAS

**LEGADO:** Nobres (Nobles)

**AFINIDADE:** Cena (Scene)

Os Obas são um fenômeno típico de regiões de África, Índia e Oriente Médio, uma forma ancestral de Nobreza entre os membros do Kith Exu, sendo algo extremamente raro e mítico deste lado do Atlântico.

É dito que apenas os mais altivos e nobres entre os Exus, aqueles e aquelas que se mostram realmente dignos e dispostos a abrir mão de seu bem mais valioso, a liberdade para percorrer todo o mundo, para se comprometer por inteiro com o fardo da responsabilidade de guiar seu povo diante das dificuldades, podem passar pelo ritual secreto de coroação e serem exaltados ao Ipin Oba, recebendo em troca poderes capazes de rivalizar com aqueles da nobreza Kithain.

Oba é uma palavra que significa “governante” nas línguas iorubá e bini da África Ocidental, esse foi o título conferido aos chefes tradicionais de povoados iorubás ao longo de milênios. No Brasil os Obas traçam sua ancestralidade até a lendária

Rainha Aqualtune de Palmares, que teria feito parte do mítico **Pacto Palmarino**.

Os Obas emergem de sua crisálida indistinguíveis de membros ordinários do kith Exu, e só depois de demonstrarem seu valor e sabedoria diante dos Orixás é que passam a ser considerados dignos de passarem pela cerimônia secreta de coroação, que lhes confere o poder do Manto dos Orixás e os liga às terras que terão o dever sagrado de proteger e governar pelo resto de suas vidas. Exaltados e reconhecidos desta maneira os Obás são reverenciados por todos is Eborás em seus domínios, de forma análoga aos detentores de títulos de nobreza entre os kithain, embora de forma muito mais discreta diante dos olhos de não iniciados na Sociedade Eborá, como convém aos membros de uma sociedade secreta.

No geral, poucos changelings fora de África e da cultura própria dos Exus têm conhecimento da existência dos Obas, menos ainda estão cientes da existência de Obas no território brasileiro. Por aqui, a autoridade dos membros deste Ipin sobre seus súditos changeling se estende muito além

dos membros do kith Exu, abarcando os Eborás como um todo, embora se restrinja a apenas duas Grandes Casas, que são ao mesmo tempo aliadas e rivais, que reivindicam amplos territórios no país: a Casa Nagô, soberana entre os Eborás do Sul, do Sudeste e da maior parte do Nordeste do Brasil (exceto o Maranhão e Piauí); e a Casa Jêje, que lidera os Eborás no Norte e Centro-Oeste do país, estendendo, ainda, seus domínios pelos territórios do Maranhão e do Piauí.

A existência de ambas as Casas é mantida oculta de qualquer Kithain que não tenha sido formalmente iniciado na Sociedade Eborá e, até mesmo, da grande maioria dos Caapuãs, os Changelings de origem nativa do Brasil. Por aqui os Obas costumam ser associados aos Orixá Xangô e Obá, por sua forte ligação com os ideais de liderança e nobreza.

**EUFORIA:** Os Obas, assim como os Exus, podem encontrar a Euforia ao contar histórias e ao viajar. Seu status como nobres também significa que, ao cuidar de seus deveres senhoriais, eles podem Aliviar o Pesadelo.

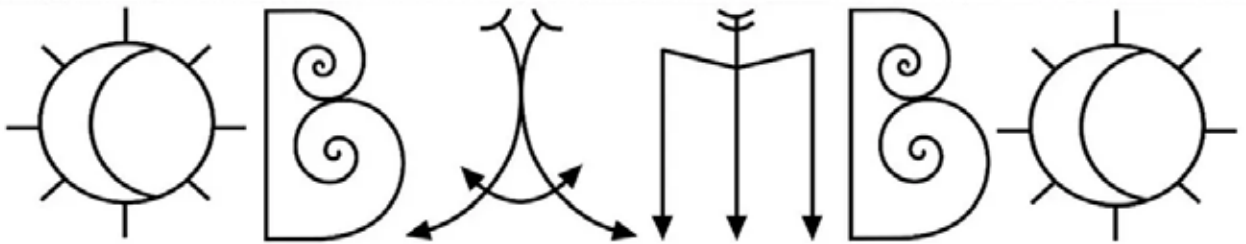
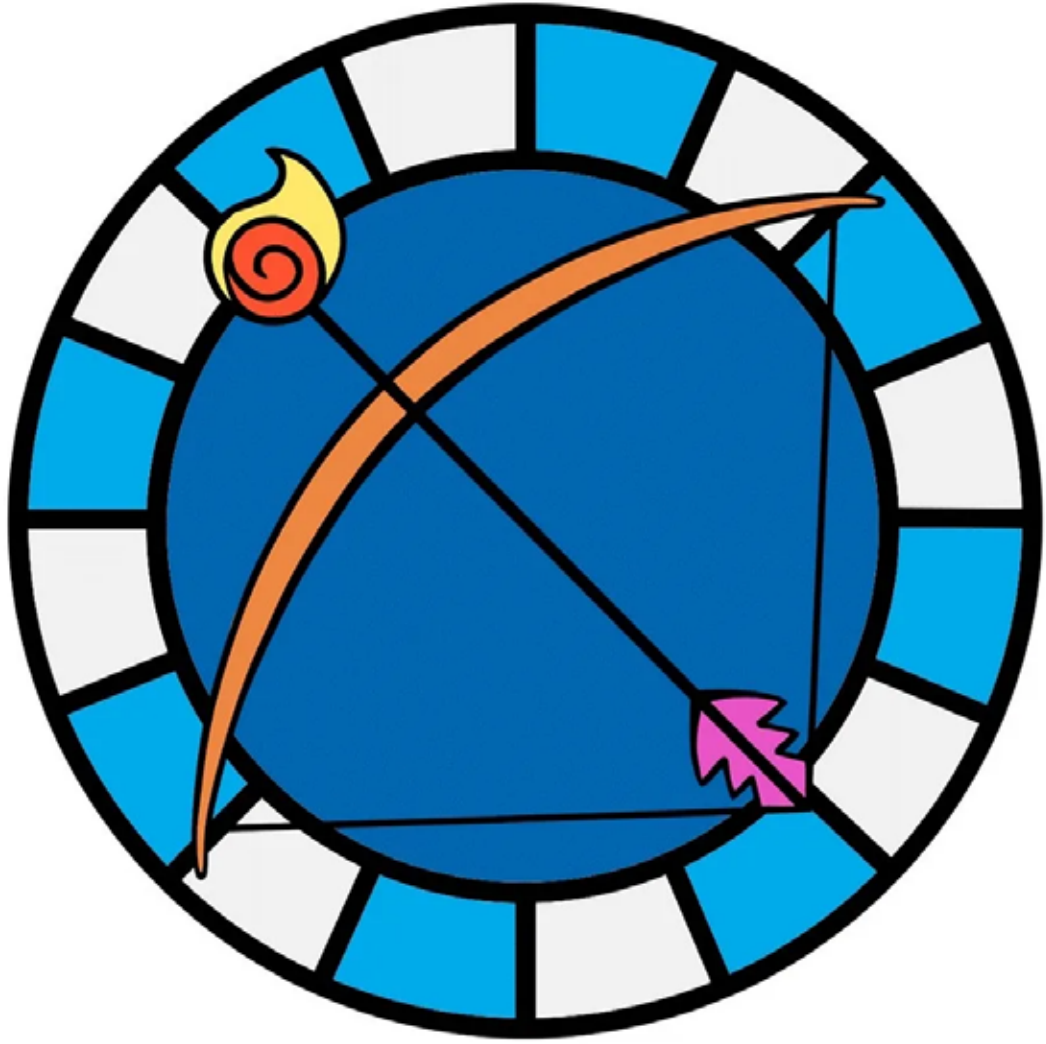
**DESENCADEAR:** Truques lançados pelos Obas trazem consigo o toque de sinos e o eco de cânticos ou cantos, assim como um leve cheiro de especiarias no ar. Fios reluzentes de luz dourada podem conectar brevemente o Oba ao alvo do truque, refletindo o lugar dos Obas na grande tapeçaria da história.

**DIREITOS INATOS: Manto dos Orixás:** Transmitido durante uma cerimônia secreta de coroação, este Direito Inato liga o Oba a sua terra e a seu povo e também o marca como um líder. Isto concede ao Oba um poder idêntico a Beleza Sobrenatural dos Sidhe (recebem a qualidade Visual Deslubrante "Looks Stunning" e quando eles invocam o Fado "Unleashing the Wyrð", essa beleza se torna avasaladora. Se um Oba invocar o Fado na presença de um personagem, o jogador deve testar Força de Vontade (dificuldade 3). Se o teste falhar, o personagem só poderá olhar maravilhado para o Oba por 2 turnos, mais um para cada ponto de Carisma do Oba). Obas nunca podem sofrer falhas da Wyrð em testes de liderança ou sagacidade.

**Historiagem:** Igual ao Direito Inato dos Exus

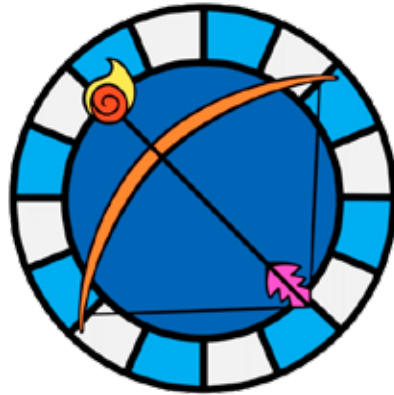
(ganha dois pontos de experiência adicionais em cada aventura que render um conto, como encontrar um caminho através de um labirinto sinuoso e perigoso ou descobri um segredo de uma Condessa reservada. Obas nunca sofrem falhas da Wyrð em testes envolvendo Performance), exceto que seus contos têm grande relevância entre os Exus. Essas lições são facilmente reconhecidas pelos Exus, embora eles se esforcem para mantê-las em segredo, juntamente com a existência de seus líderes.

**FRAQUEZA: Solo Nativo:** Os Obas estão diretamente ligado às terras que regem. Uma vez que ele assume o Manto dos Orixás, o líder Oba não pode deixar sua terra ou o Sonhar Próximo nos arredores sem ficar doente e definhar. Os Obas não deixam suas terras facilmente, nem mesmo para entrar no Sonhar. Um Oba pode deixar sua terra por um único ciclo lunar completo, após o qual ele começa a receber um dano superficial a Vitalidade por dia. Esse dano só pode ser curado quando o Oba voltar para casa. Os Obas sofrem uma penalidade de -1 em todas as jogadas fora de suas terras, devido à distração.





*Exploradores  
Destemidos*



# OBAMBOS

**LEGADO:** Guardiões da Tradição (Lore Keepers)

**AFINIDADE:** Acessório (Prop)

**I**nfelizmente, é comum que Obambos sejam confundidos com ladrões e criminosos, porém, entre os Eborás, eles são reconhecidos como exploradores destemidos, com uma aura heroica de intrepidez e mistério, dispostos a tudo para restituir ao seu povo seus tesouros perdidos do passado.

Eles adoram explorar ruínas e sítios arqueológicos em busca de relíquias e tomam como sua missão sagrada recuperar os tesouros dos povos africanos, ou nativos da América do Sul, saqueados pelos colonizadores europeus para serem exibidos em coleções particulares ou Museus por todo o Mundo.

Entretanto, muitos Obambos mantêm sua própria coleção de Tesouros Mágicos das mais diferentes origens, que, quase sempre, estão dispostos a colocar a disposição de seus Egbé quando se faz realmente necessário. Eles também são apaixonados por desvendar segredos esquecidos do passado, reservando-se o direito de revelá-los apenas a

seus irmãos Eborás e colaboradores mais próximos, lançando sua ira lendária contra bisbilhoteiros e qualquer um que ouse trair sua confiança.

No Mundo Outonal eles são antropólogos, arqueólogos, historiadores, especialistas em cultura africana, afro-brasileira ou ameríndia. Junto a seus Egbés, muitas vezes estão entre os zeladores responsáveis pela manutenção de seus tempos e instrumentos litúrgicos. E costumam ser associados ao Orixá Oxóssi por sua discrição, ousadia e estratégias de “caça”, mas também podem ser vinculados a outras entidades de diferentes tradições afro-brasileiras como Tranca Rua e Rompe Mato por sua personalidade aguerrida e vingativa.

**EUFORIA:** Os Obambo encontram a Euforia interagindo com suas coleções, e frequentemente tratam seus artefatos e bugigangas como membros da família, como se imbuídos de almas ou energias tais quais eles próprios. Eles têm o hábito, por vezes desconcertante, de falar com estes itens atribuindo-lhes traços e personalidades. Eles também Aliviam o Pesadelo ao discutir sobre sua coleção ou apresentando-a para outros, e se tornam nitida-

mente mais animados na companhia de outros colecionadores e especialmente outros Obambos, muitas vezes tentando superar um ao outro com exibições de seus conhecimentos ou de suas preciosas relíquias.

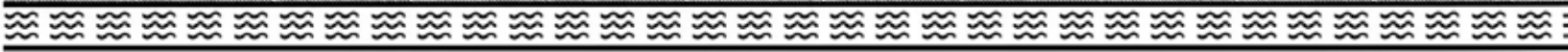
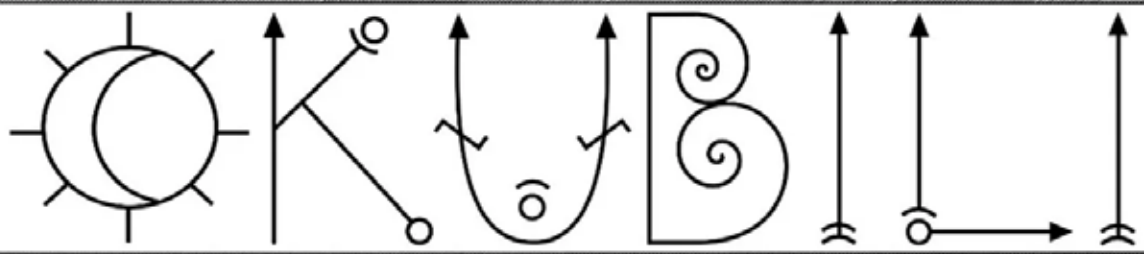
**DESENCADear:** O Desencadear de um Obambo enche o local com o ar pesado e o cheiro de mofo de tumbas esquecidas e causa uma sensação de pavor na espinha, como se uma grande armadilha estivesse prestes a se fechar.

**DIREITOS INATOS: Mãos Ardilosas:** Um Obambo sabe instintivamente se ele entra em um local sobrenatural; ele também pode dizer se um item é mágico se tocá-lo, embora não necessariamente que tipo de magia tenha ou como ativá-lo. Ele subtrai +2 em qualquer teste para identificar itens mágicos usando apenas a visão ou para descobrir informações sobre algum item em sua posse, além disso ele não precisa pesquisar sobre um item para fazer tais jogadas — simplesmente tocá-lo oferece ao Obambo as mesmas informações que outro Kith levaria horas pesquisando em uma biblioteca. Essa percepção não se aplica a lugares ou pessoas, apenas a objetos. Os Obambo também nunca sofrem falhas de Wyrd nos testes de Ocultismo.

**Movimento em Falso:** Se um Obambo acionar uma armadilha, disparar um alarme ou ativar um item amaldiçoado, ele poderá imediatamente Canalizar a Wyrd para reverter sua ação, testemunhando um breve lampejo do que teria acontecido se ele tivesse agido de tal forma. O perigo ainda está lá, e o Obambo não sabe necessariamente de onde vem ou como desativá-lo, apenas que uma ação específica com certeza o acionará. Ele também só sabe das consequências imediatas — por exemplo: ele pode saber que abrir uma janela dispara um alarme, mas não quem está do outro lado. Esse talento não pode ser usado para recuperar as ações dos outros, esta é uma das razões pelas quais os Obambo tendem a estar sempre a frente quando investigam áreas perigosas.

**FRAQUEZAS: Coração Vingativo:** Um Obambo deve obter sucesso em um teste de Força de Vontade (dificuldade 3) para não agir imediatamente contra alguém que fere uma pessoa com quem

ele se preocupa, ou para resistir a uma oportunidade de retaliar alguém que traiu sua confiança. Essa ação não precisa ser violência física, embora certamente possa ser, mas é definitivamente cruel e destinada a infligir o máximo de dor, dano e/ou humilhação possível (dano na Força de Vontade).



*Navegantes do  
Grande Ciclo*



# OKUBILI

**LEGADO:** Criadores (Makers)

**AFINIDADE:** Cena (Scene)

**O**s membros deste Ipin (kith) são criaturas de natureza fluida e plácida, obcecados por suas vidas passadas e pela busca por seu equilíbrio espiritual. Para muitos eles parecem sábios e benevolentes, para outros eles apenas são tolos idealistas que vivem com a cabeça nas nuvens.

Os Okubili são conhecidos por sua versatilidade, pois podem encontrar sentido em quase qualquer local ou modo de vida, sempre perseguindo o equilíbrio entre a tradição e a inovação. Tendem a ser criaturas muito espiritualizadas e empáticas, com uma profunda compreensão sobre o ciclo reencarnatório.

Eles estão sempre mudando de ocupação em sua busca por novas perspectivas, mas costumam estar associados a práticas místicas e de autoconhecimento como guias espirituais, praticantes de meditação, ioga, terapias alternativas, massagistas e estão entre os raros Eborás que eventualmente podem estar autorizados a consultar os Orixás

através do jogo de búzios. No Brasil são comumente associados às orixás Oxum e Nanã.

**EUFORIA:** Os Okubili costumam Aliviar Pesadelo ao meditar, embora isso possa tomar a forma de atividades rotineiras e não de inércia e introspecção. Eles também desfrutam da Euforia de ensinar os outros quando podem.

**DESENCADear:** O Desencadear de um Okubili torna as sombras mais escuras e as luzes mais brilhantes, e traz sentimentos de extrema autoconfiança para a magia benéfica ou de dúvida paralisante para os truques mais nefastos.

**DIREITOS INATOS: Controle da Raiva:** Devido ao fato dos Okubili estarem tão sintonizados com suas emoções, eles raramente perdem a compostura ou sofrem qualquer tipo de surto emocional. O Okubili pode gastar 1 ponto de Força de Vontade para reprimir completamente fortes demonstrações de emoção, assim como ignorar quaisquer tentativas não mágicas de levá-los a surtos emocionais por uma cena inteira. Qualquer tentativa desse tipo simplesmente falha. Tentativas mágicas de manipular as emoções de um Okubili sofrem uma



penalidade de -3.

**Força do Ciclo:** Os Okubili estão em sintonia com suas vidas passadas, e têm um dom natural para acessá-las. Um Okubili recebe dois pontos da Vantagem Lembranças (Remembrance) durante a criação do personagem, mesmo que isso leve a característica acima de cinco pontos, e subtrai -1 da dificuldade de todos os testes feitos com essa Vantagem. Os Okubili também não sofrem falhas de Wyrd em testes de Investigação ou Liderança.

**FRAQUEZA: Mente Imersiva:** Entre lidar com vidas passadas e vidas duplas e identidades secretas, o Okubili pode acabar se encontrando sobrecarregado e perder a noção de sua vida atual, causando situações embaraçosas ou até mesmo perigosas onde eles começam a se comportar como se estivessem vivendo uma de suas outras vidas. Você está sujeito a flashbacks se estiver em situações de alta pressão ou em circunstâncias semelhantes a outras identidades que ele vive atualmente, bem como com vidas passadas que ele se recorda por meio das Lembranças. A estimulação positiva ou negativa pode resultar em um episódio. Retornar a uma visão boa e feliz pode ser tão perigoso ou perturbador quanto ser subitamente cercado por alucinações demoníacas. Durante o flashback, você não tem consciência do que realmente está ao seu redor. Até mesmo as pessoas que falam com você serão vistas como pessoas ou objetos da visão. Para você, a realidade mudou e você está lá. Esses flashbacks devem ser interpretados ou eliminados através do gasto de um ponto de Força de Vontade.



## Mensageiros da Liberdade



# SACIS

*“Égua, se liga, mano! Em terra de saci, quem dá rasteira também cai. Hahaha...”*

**LEGADO:** Zombeteiros (Tricksters)

**AFINIDADE:** Natureza (Nature)

**O**s Sacis personificam a ânsia por liberdade e a irreverência associada à brisa e aos redemoinhos. Por um lado, são espíritos livres que prezam por liberdade acima de tudo. Inconformistas, irreverentes, indomáveis, eles são movidos por um desejo de emancipação, que os move em uma busca por liberdade, não apenas para si mesmos, mas para todos a sua volta, buscando se libertar e libertar os outros de quaisquer amarras prejudiciais internas ou externas, o que muitas vezes lhes desperta um peculiar senso de justiça e os leva a zombar das convenções, nos levando à sua outra faceta, como criaturas travessas, enganosas e brincalhonas.

Acredita-se que surgiram dos sonhos dos povos nativos que ouviam a canção do vento sob as folhas das árvores, que admiravam as nuvens se movendo no céu em suas formas curiosas, ou se irritavam

com a bagunça causada pelas ventanias, que em muitos casos faziam bagunças, levantando poeira, soprando folhas e outros detritos para dentro de casa e pelas trilhas, provocando sons enganosos e pregando peças em humanos e animais, sempre livre, imprevisível e em permanente movimento. As histórias diziam que por trás dessas bagunças e brincadeiras, haviam criaturas que se divertiam com as reações dos mortais e se admiravam com as ideias e significados que eles conseguiam produzir. Desde fazer uma criança correr atrás de um pedaço de papel ou folha que voava graças aos dedos do vento, até fazer as roupas recém-lavadas caírem ao chão.

Como produtos típicos de uma cultura miscigenada, foram também influenciados pelos sonhos dos colonizadores portugueses e dos povos trazidos da África a força para o Brasil até se moldarem em formas fixas através do expediente Changeling, tornando-se um dos kiths mais emblemáticos deste sincretismo e da identidade nacional, sintetizando a luta dos povos indígenas e dos herdeiros da diáspora africana contra a ordem

colonial e cumprindo um papel fundamental na sociedade Eborá, que criaram ao lado de kiths de origem africana, que desembarcaram no Brasil trazidos pelo sangue e pelos sonhos de africanos escravizados, inspirando sua resistência contra o regime de segregação racial.

Criaturas travessas e ardilosas, os Sacis possuem um senso de humor inabalável, capaz de provocar reações diversas nos mortais, além de ensinar lições sobre humildade e liberdade e fazê-los enxergar o habitual por ângulos surpreendentes, usando suas brincadeiras para fazer as pessoas pensarem sobre os grilhões que as prendem ao conservadorismo, ao dogmatismo e à sisudez.

O período escravocrata foi mais cruel para os Sacis do que para quaisquer outros Eborás, mas seu senso de humor e seu amor inabalável pela liberdade foram chave para mantê-los fortalecidos por todo esse período, tanto seus corações mortais, quanto suas almas imortais. Mesmo aqueles entre eles que se amarguraram, podendo ceder ao seu lado Iku (Unseelie), passaram a se vingar de senhores escravagistas sempre através de surpresas e travessuras mortais ou problemas que surgiam do nada e pareciam não ter fim, o que rendeu aos membros deste Gallain a imagem de criaturas malignas e perturbadoras, por algum tempo. Com o passar dos anos, inspiraram várias fugas de escravizados e a formação de muitos quilombos. Com seu jeito alegre e divertido, foram capazes de manter elevada a moral de seus companheiros, tanto de mortais quanto de Eborás, e de proporem muitas reflexões e transmitirem valiosos ensinamentos.

**APARÊNCIA:** Em seu aspecto mortal, o Saci aparenta ser uma pessoa comum, tendendo a despertar em corpos de descendentes da diáspora africana. Vestem-se de maneira despojada, alternativa e confortável, evitando roupas apertadas ou que possam restringir seu movimento. Possuem sempre um objeto vermelho consigo como um gorro, boné ou outra peça de roupa, ou acessórios como um colar, fita, pulseira, cachimbo ou bengala com entalhes vermelhos.

Em seu semblante feérico o Saci possui uma única perna centralizada, diferente da sua casca

mortal, que anda normalmente com as duas pernas, e diferente, também, das lendas nas quais muitos são retratados com uma perna amputada. Isso não lhes causa problemas de deslocamento. E tendem a expressar, em sua indumentária e adereços, seu apreço pela cultura e arte afro-brasileiras.

**ESTILO DE VIDA:** Sacis costumam se destacar em profissões nas quais podem se manter em movimento como atletas, principalmente corredores, comissários de voos, pilotos, motoristas ou entregadores de aplicativos. Ou onde possam expressar seu jeito travesso de ser, trabalhando em circos, teatros, produção de eventos, humor stand-up, animação de festas infantis ou outras formas de entretenimento. Porém, podem atuar como professores e instrutores, principalmente de artes ou educação física, ensinando seus alunos através de brincadeiras e canções, sempre com uma didática lúdica e alternativa. Também é bem comum que desenvolvam atividades ligadas aos movimentos sociais e ativismo, como lutas por direitos e emancipação, além de abraçar cursos como Direito, Relações Internacionais, Ciências Sociais e Serviço Social.

Quando emergem da Crisálida costumam ser tomados por um forte desejo de reencontrar suas origens, lembrando o máximo que podem a fim de firmar sua identidade, o que faz com que rapidamente encontrem seus companheiros Eborás, principalmente membros dos Kiths Djedi, Biloko e Okubili, quase sempre abraçando religiões de matriz africana e se firmar em terreiros e casas de Umbanda e Candomblé.

Seus **Infantes** são conhecidos por serem hiperativos e arteiros. Tem o costume de fazer brincadeiras que podem ir do divertido ao desagradável e geralmente tem como único propósito a diversão. É nesse caso que podemos associar os exemplos clássicos das lendas contadas pelos fazendeiros, nas quais são conhecidos por fazer nós nas crinas dos cavalos e dispersar o gado, só para ver o que o fazendeiro vai fazer depois de se descabelar diante do problema. Outra característica é que eles tendem a sumir, vão aonde querem e quando querem, deixando seus responsáveis sempre preocupados, principalmente outros Sacis e Eborás que eventual-



mente se tornem incumbidos pelos mais jovens.

Sacis **Estouvados** tendem a acompanhar seus companheiros Exus em suas viagens, o vento flui e eles também, desbravar o mundo faz parte de quem são, afinal, se prender a um lugar não seria também uma forma de inibir sua liberdade? Enquanto seus companheiros colecionam histórias e por meio delas passam seus conhecimentos, os Sacis se preocupam em colecionar pegadinhas e piadas, além de compartilhar suas ideias colocando seus alvos de frente a situações inusitadas ou até mesmo problemas, provocando-lhes gargalhadas, estranhamento, surpresa e, para aqueles sem senso de humor, raiva. Nada melhor do que fazer uma piada acontecer bem na sua frente, o que pode deixar algumas pessoas com a impressão de que essas fadas são apenas piadistas de mau gosto, quando o que eles realmente desejam é romper grilhões de todos os tipos, com humor e gargalhadas. Porém, muitas vezes usam de suas armações para fazer denúncias e questionar o Status quo.

Os **Rezingões** produzem aquelas brincadeiras carregadas de valiosos ensinamentos. Os mais sábios entre eles gostam de colocar as pessoas em situações nas quais terão que usar o melhor de si para poder se superar, oferecendo apenas desafios que seus companheiros serão capazes de cumprir diante de suas limitações. Tem certeza que o desconforto causado pelas situações que armam será responsável por grandes mudanças, fazendo-os ter que pensar “fora de suas caixinhas” e encontrarem sabedoria em novas perspectivas. Sua habilidade em unir sabedoria e bom humor conquista facilmente o coração das pessoas, sobretudo das crianças com quem amam passar bastante tempo. Elas provavelmente os fazem lembrar coisas divertidas que fizeram no passado. Os mais jovens podem sempre contar com esses anciões para prover brincadeiras divertidas que, sem perceber, os transformarão em pessoas ainda melhores.

No geral, Sacis gostam de questionar os limites impostos e refletir sobre novas possibilidades, fazendo com que pessoas comuns e membros da elite, em especial, se encontrem em situações nas quais suas verdades sejam reveladas e confrontadas.

Aqueles dominados por seu aspecto **Ojo** (Seelie) esperam que seus testes façam com que as pessoas percebam que a realidade não é bem como elas pensavam e se tornem mais sábios com isso. Também prezam a liberdade feita pelo coletivo, no sentido de que para estes, ela é alcançada pelo trabalho em conjunto, o que historicamente se reflete, por exemplo, na formação dos quilombos. Aqueles dominados por seu aspecto **Iku** (Unselie) são mais rebeldes e imprevisíveis, preferem expor agressivamente os tolos, arrogantes e opressores, sobretudo quando a sua liberdade individual e a de outras pessoas são ameaçadas.

**ORGANIZAÇÃO:** De todos os Kiths Eborás, os Sacis são os que possuem um vínculo mais estreito com os Caapuás, por serem, eles próprios um legítimo Kith nativo do Brasil, embora sejam muito mais comuns no Sul e Sudeste do país do que nos territórios de EwarĚ, ao Norte. Essa ligação os permitiu aprender muitos dos segredos das matas, em especial, com os Curupiras. Segredos sobre o poder curativo das plantas, que eles ensinaram aos negros escravizados em fuga, refugiados em matas com as quais, inicialmente, não estavam familiarizados. E, por isso, ainda são reconhecidos por muitos membros das religiões afro-brasileiras como seres associados a Ossain, o orixá das folhas sagradas, ervas medicinais e litúrgicas. Uma tradição que associa o fato dos Sacis, em sua forma feérica, possuírem uma única perna, com o tronco das árvores, que seriam como a perna dos sacis.

Uma vez que possuem, em sua essência, o afã por liberdade, Sacis costumam fazer da emancipação um objetivo a ser levado a todos em todos os lugares. Com seu carisma e ensinamentos foram alguns dos grandes responsáveis pela organização da Sociedade Eborá como trincheiras de resistência da cultura afro-brasileira e da articulação da aliança entre Eborás e Caapuás. Eles são especialmente próximos dos Exus e Obambos, pois sentem afinidade por sua postura ousada e adoram ouvir boas histórias e tirar delas lições que poderão passar adiante das formas mais interessantes possíveis. Eles também possuem grande afinidade com os Curupiras, por compartilharem seu interesse pelas

plantas curativas, assim como valorizam a inquietude característica dos Caiporas.

Na sociedade Eborá costumam desempenhar papéis como mensageiros, artistas, diplomatas e professores, especialmente irritantes para qualquer um que não possua um grande senso de humor. Como membros da Nação Nagô dos Eborás, consequentemente incorporados, como plebeus, ao Império do Crepúsculo, seus relacionamentos com os Sidhe, podem ser especialmente frustrantes. Por outro lado, aqueles poucos que se mantêm ligados a Nação Jêje, dentro dos limites do Território Livre de Ewarë, estão perfeitamente cientes e adaptados às tradições Caapuãs e mais do que aptos a compor suas Anamas e Grupos de Caça.

É uma prática quase inerente a eles encontrar e ajudar outros Changelings a realizar o processo de iniciação e passagem, visto que é uma grande forma de emancipação diante da opressiva realidade banal. É muito comum, por todo o domínio reivindicado pelos Nagôs, que Sacis tomem para si a responsabilidade de localizar pessoas prestes a passar pela crisálida e as guiar, mas não obrigar, para dentro da cultura Eborá, independente do fato de sua origem estar associada aos Eborás ou Kithains, enquanto que, por sua trajetória histórica, eles geralmente levam os Caapuãs aos seus. Essa é a forma que encontraram para tentar subverter o Status quo sem chamar atenção indesejada.

**CARACTERÍSTICAS:** Sacis tendem a priorizar atributos Sociais e Mentais, ao invés dos Físicos. Costumam valorizar Habilidades como Atletismo, para correr e saltar, e já que se apegam a função de encontrar seus companheiros antes mesmo que passem pela crisálida, não costumam economizar em Sagacidade, Manha e Subterfúgio; Condução, Performance e Furtividade; Ciência (Fitoterapia) e Ocultismo (Candomblé e/ou Umbanda), para aqueles que se aprofundam como educadores ou ativistas: Erudição (Direito), Ciência e Política.

**ARTES:** Como todos os demais Eborás, Sacis têm acesso livre a Andanças (Wayfare), Chicana (Chicanery), Prestidigitação (Legerdemain) e Princípio (Primal). Mas tendem a ter preferência por artes que lhes permita praticar suas zombarias e tra-

paças, como Prestidigitação e Chicana. Buscando se aproximar de sua origem como seres ligados ao vento e às tempestades, alguns deles se dedicam a aprender a Arte de dominar o clima e os ventos, Skycraft.

**EUFORIA:** Se desprender de amarras de quaisquer naturezas, sejam elas físicas, sociais, mentais, familiares, etc. Ou ajudar alguém a se desprender. Pregiar peças sem que outros saibam que foi você também é uma das formas de Aliviar o Pesadelo.

**DESENCADEAR:** Seu desencadear é como o um pequeno redemoinho de vento, levantando poeira, pequenos detritos e objetos leves por onde passa, deixando só a bagunça pra trás.

**DIREITOS INATOS: Cavalgar o Vento:** O vento vai para onde ele quer ir, não se pode detê-lo ou domá-lo, ele tem o controle sobre seu próprio destino. Estes Gallains têm a habilidade de assumir a forma de um redemoinho, do tipo que apenas é capaz de espalhar folhas e poeira. Canalizando a Wyrd e longe de olhos desencantados eles podem assumir, por um número de turnos máximo equivalente a seu nível de Wyrd, a forma de um redemoinho. Enquanto estiverem nessa forma, eles se tornam imunes a danos físicos, podem ser detectados somente por um teste bem-sucedido de Determinação + Ocultismo (dificuldade 3), através da suspensão de detritos ou pelo tato e podem passar através de qualquer obstáculo que não esteja hermeticamente fechado. Adicionalmente, Sacis em sua Forma de Redemoinho, podem atingir grandes velocidades, triplicando sua velocidade de deslocamento usual. Ademais, Sacis nunca rolam falha da Wyrd em testes de Atletismo.

Contudo, da mesma forma que são incapazes de sofrerem interações físicas, são também incapazes de interagir com o mundo exterior, inclusive não podendo atacar ou fazer uso das Artes. Dependem também de estar na posse do seu objeto de poder, sem ele não é possível entrar nesta forma. A única forma de impedir que o Saci assuma essa forma é prendendo-o com correntes ou grilhões de ferro frio. Acertar um Saci em sua forma de redemoinho com um cesto de palha trançada (mediante uma disputa de Destreza + Atletismo, dificuldade 1), o

obrigará a reverter a sua forma normal.

**Canção da Brisa:** O vento ao passar por entre obstáculos, como árvores e janelas, produz sons que podem ser potencialmente enganosos. O ar se deslocando através de nosso corpo nos permite falar e cantar, sendo ele responsável pela produção dos sons. Os membros deste Kith são conhecidos por sua capacidade de influenciá-los. Sacis podem alterar sua própria voz livremente imitando outras vozes e sons mediante um teste bem-sucedido de Raciocínio + Ocultismo, dificuldade 1. E Canalizando a Wyrd podem manipular o som de formas realmente surpreendentes, fazendo sons distantes parecerem próximos e sons que estão perto parecerem distantes, emulando com perfeição qualquer som que já tenham ouvido, ou fazendo parecer que um determinado som surge de uma fonte diferente da real. Essa habilidade costuma ser responsável por várias confusões.

**FRAQUEZA: Gorro Vermelho:** As religiões de matrizes africanas ensinam que as cores possuem fortes significados, sendo a cor vermelha sobre a vida, energia e inquietude. A lenda do Saci nos conta que ele possui um gorro vermelho que se tomado concede ao possessor certo controle sobre ele, mas a verdade vai muito além disso. Em muitas crenças e tradições do continente africano, objetos como patuás, amuletos, talismãs e fetiches são forjados e/ou usados em rituais e crenças diversas, para fins variados como proteção, cura e saúde ou melhorar suas características, para garantir sorte e sucesso.

Ao passar pela crisálida, Sacis não demoram muito para se vincular a um objeto vermelho que representará a ligação e sua essência indomável e intangível com sua casca mortal, visto que provavelmente já o tenham consigo desde muito pequenos, pois desde muito cedo se sentem atraídos por essa cor. Tais objetos de poder são sempre vermelhos e mantidos junto ao corpo do Saci, como vestimentas ou adereços. O tradicional gorro vermelho é apenas um dos objetos de poder possíveis, moletons (com capuz), bonés, fitas vermelhas de Nosso Senhor do Bonfim são opções igualmente válidas. Caso alguém tome posse desse item, será

impossível para o Saci prejudicá-lo, e o personagem deverá testar Força de Vontade (dificuldade 3) para resistir a seguir os comandos da pessoa que detém seu valioso objeto mágico.

Em contrapartida, qualquer que seja o item de poder do Saci, ele é completamente imune a dano normal, apenas ferro frio, magia e armas mágicas poderão danificá-lo. E ainda assim, ele sempre possuirá 10 de Vitalidade e só sofrerá um único nível de dano por ataque. O Saci sempre será capaz de detectar quando o item for danificado e certamente usará todos os meios e ardis disponíveis para recuperá-lo. Se tal objeto for destruído, o Saci estará imediatamente morto. Mas apenas se a destruição for consumada com ferro frio é que seu espírito feérico será perdido para sempre. Poucos Sacis serão capazes de perdoar alguém que tenha os escravizados dessa forma e as consequências costumam ser potencialmente letais para aqueles que ousam tentar fazê-lo.

#### PONTOS DE VISTA

*Mc Mexilhão do Melody, DJ de aparelhagem, poeta, dançarino e compositor, comenta alegremente:*

**BILOKO:** *É loco, esses caras são incríveis, contamos com eles para não esquecermos de nossas raízes. Embora não curtam quando as coisas saem diferente do tradicional, o que insiste em acontecer.*

**DJEDI:** *Tedoidé?! Esses caras são maneiros! O chato é que tão sempre querendo ser o centro das atenções, e nós fazemos questão de ajudá-los com isso. Rsr...*

**EXUS:** *Égua, se tu procuras um parceiro de viagens, não poderia desejar ninguém melhor! Faça algo realmente hilário e se tornará eternizado em suas histórias.*

**KUINOS:** *Há quem diga que somos parentes próximos, mas não estou certo sobre isso. As aranhas estão presas demais a suas teias e tesouros. Desapega, mano!*

**OBAS:** *Eles dizem possuir um elo com o vento, é verdade, podemos senti-lo em sua voz. E os*

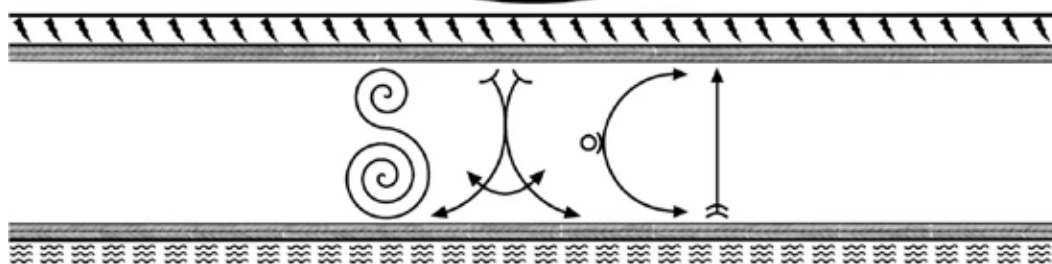
honramos como líderes, alguém precisa assumir as responsabilidades.

**OBAMBOS:** Como é mesmo aquela história de “ladrão que rouba ladrão”?... Hahaha... Agora é sério... Não sei o que pode ser mais divertido, aliviá-los de seus tesouros, ou acompanhá-los em suas buscas por recuperar relíquias do passado. Mas as duas coisas são muito perigosas.

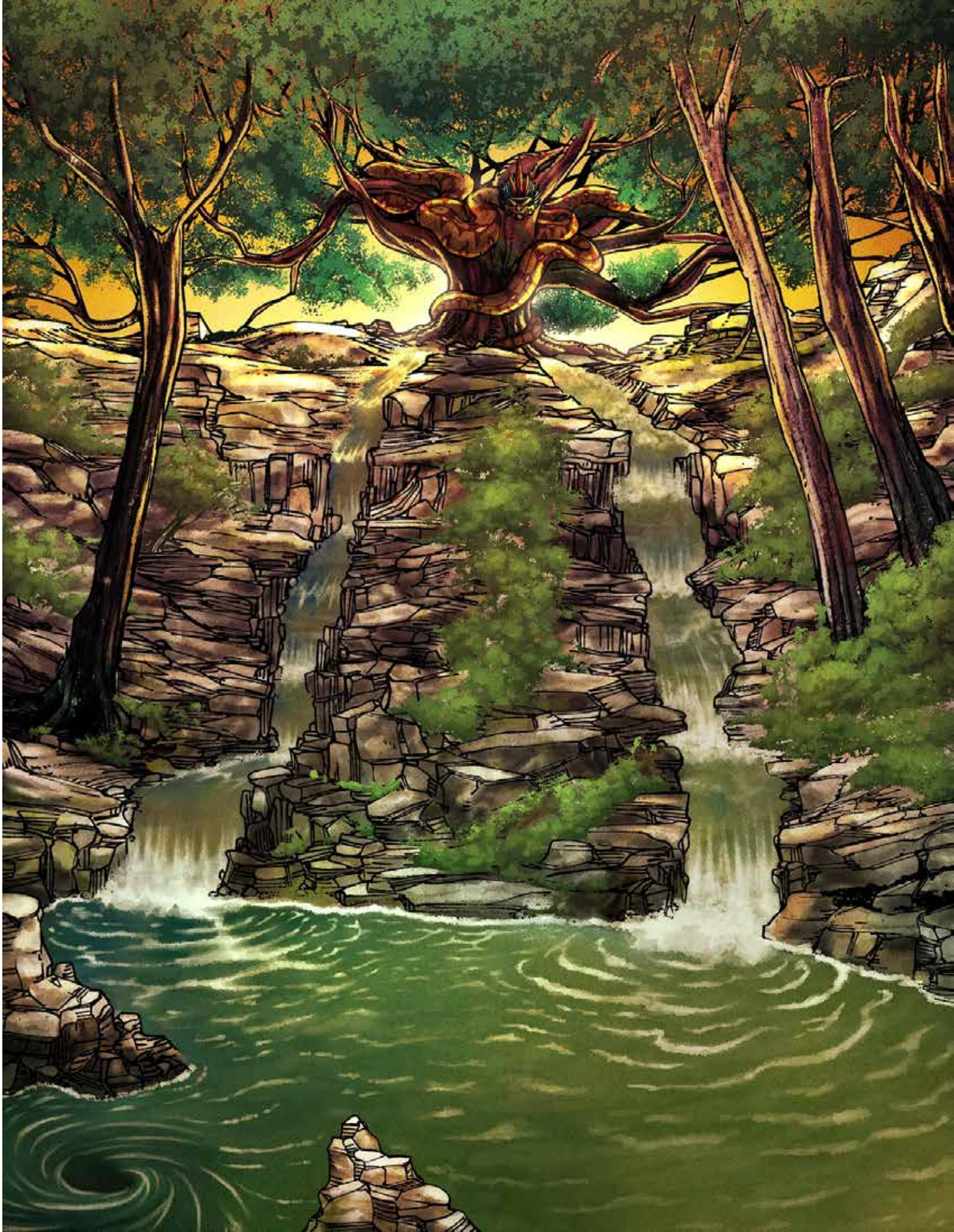
**OKUBILI:** Criaturas sábias que as vezes se perdem em suas próprias lembranças, felizmente podem contar com a gente pra sacudir as coisas e trazê-los de volta ao presente.

**CAAPUÃS:** Cá pra nós, essa divisão entre Eborás e Caapuãs é uma bobagem. Somos irmãos, de sonhos e de sangue.

**KITHAINS:** Essa galera é só pavulagem, gostam de pensar que mandam e nós achamos divertido rir nas suas costas. Não te esquece, rir e celebrar também é uma forma de resistir.









# COSMOVISÃO

“Com o que você sonha? Paisagens idílicas? Horrores inomináveis? Amores perdidos? Deuses Antigos? Desejos... temores reprimidos? Lembranças dolorosas... ou reconfortantes? Esperanças para o futuro? Profecias?

Desde a aurora do tempo o Sonho impulsiona a Criação. Nada existe que não tenha sido sonhado um dia. Nada existirá antes de que algo, ou alguém, seja capaz de sonhá-lo. Antes das pessoas sonharem, elas precisaram ser sonhadas. O Sonho é vida, movimento, inquietação, inspiração, incômodo e esperança. É aquilo que dá sentido à existência. O Sonho é o motor da Criação.

Yamandú foi o primeiro sonhador, ele sonhou a Terra. E do Sonhar da Terra emergiram todas as outras coisas. A maior de todas elas foi Boiaçu, que moldou a própria terra e fez prosperar os espíritos, as plantas, os animais e as pessoas, traçando a Linha D'água, que divide o Fundo da Superfície, o sonhado do realizado, o lá do aqui, o início do fim.

Inspirada pelo Sonhar da Terra, a humanidade fez surgir o Sonhar de Gente, a partir do qual Boiaçu moldou seus Umuanas, Taiguaras, Panemas e Caapuãs, para zelar e orientar os sonhos da humanidade.

Mas a arrogância e a ganância humana não conhecem limites e, rebelados contra Boiaçu, os seres humanos fizeram também surgir as Terras sem Sonhos.

Na Superfície, um é igual a um, porque este é o domínio das coisas concretas, das certezas, do palpável. Mas o Fundo é o domínio das possibilidades, do incerto, do misterioso.

No Fundo, um é igual a três: o Sonhar da Terra, o Sonhar de Gente e as Terras sem Sonhos. E cada um desses três se divide em incontáveis outros, como o Grande Rio que, ao fluir por entre as matas, se divide em incontáveis afluentes, furos, paranás e igarapés.

Ewareté, o lar de Boiaçu, é a nascente a partir da qual fluem tanto o Sonhar da Terra como o Sonhar de Gente, cada um percorrendo seu próprio caminho, como rios em paralelo, quase sem se tocar, embora desaguem, os dois, na Superfície.

Já as Terras sem Sonhos são mais como um escoadouro, para onde as almas daqueles que se recusam a aceitar a morte são tragadas pela manifestação espiritual da própria arrogância, do egoísmo e da ganância humana, o Grande Nada, que a tudo consome e que jamais pode ser saciado.”

—BARTIRA, ANCIÃ KARUANA DO GRANDE CONSELHO DE EWARË

## Cosmovisão Caapuã

### A Superfície

Superfície é o termo tradicional usado pelos caapuãs para se referir à realidade banal, àquilo a que os kithain costumam chamar de “O Mundo Outonal”.

Os caapuãs ainda contam história sobre uma Era de Sonhos, quando Boiaçu ainda não havia estabelecido a Linha D'Água, a barreira que separa a Superfície do Fundo. Muitos Umuanas (Inanimas nativos) e alguns Taiguaras (Adhenes nativos) se dizem capazes de lembrar daqueles tempos e para

os próprios caapuãs esta é uma verdade que não faz sentido questionar.

No Brasil, a Superfície, apesar de toda a Banalidade de nossos tempos, ainda é um lugar fascinante, com uma incrível diversidade de paisagens, biomas, formas de vida, culturas e etnias. Desde os imponentes chapadões que emergem nos campos cerrados até as planícies alagadas do Pantanal, da Amazônia à Caatinga, de micro-organismos desconhecidos à majestosa onça pintada, de povos indígenas à colônias de imigrantes das regiões mais distantes do globo.

Nestas terras tropicais, ainda cheias de crenças, superstições e encantarias o Longo Inverno pode parecer mais distante do que na maioria dos outros lugares pelo mundo e a barreira entre o Sonho e a Realidade pode ser bastante tênue, quase inexistente em alguns lugares, como na profundidade da floresta ou no coração do sertão do Nordeste. Desgraçadamente, tais domínios selvagens estão cada dia mais ameaçados e grandes metrópoles cosmopolitas como São Paulo, Rio de Janeiro, Porto Alegre, Recife, Fortaleza e Salvador florescem em meio ao caos e à violência.

Por aqui são inúmeros os perigos que rondam os incautos, tanto changelings quanto sonhadores mortais, perigos banais como a miséria, a corrupção e a criminalidade. Mas, também, perigos sobrenaturais: Pródigos exóticos, terríveis e insondáveis, muitos dos quais não podem ser encontrados em nenhum outro lugar.

## O Fundo

O Fundo é, antes de tudo, uma metáfora. Não se trata necessariamente de mergulhar em um corpo de água de maneira literal ou de depender da presença de grandes quantidades de água disponíveis para acessá-lo, assim como não é necessário estar dormindo para se alcançar O Sonhar. Este termo se refere mais às profundezas dos sonhos primordiais dos sonhos da Humanidade e da própria Terra, do que às profundezas de qualquer lugar específico ou corpo d'água.

De maneira geral, a cosmovisão caapuã costuma ser mais abrangente e complexa do que a dos

kithain, se estendendo para muito além do Sonhar e abarcando todos os aspectos da realidade que se estendem para além da Superfície, o Mundo Outonal. Afinal, para eles tudo que importa pode ser reduzido aos Sonhos, ou à ausência deles, seja o Mundo Espiritual, aquele frequentado por pajés, mães-de-santo e pais-de-santo mortais e zoomorfos; seja o Mundo Inferior, morada dos mortos inquietos.

Na cosmovisão Caapuã, o Fundo se divide basicamente em três planos de existência: O Sonhar da Terra, O Sonhar de Gente e As Terras sem Sonhos, cada um deles se subdividindo em incontáveis subdomínios.

“Mergulhar no Fundo” é sobre ir além da Superfície, das superficialidades, das aparências enganosas e banais do Mundo Outonal, e poder estender seus sentidos e consciência para os domínios do Sonho, eventualmente alcançando até mesmo os domínios insondáveis da Morte.

Eles são capazes de acessar o Fundo mesmo na mais desolada paisagem da Caatinga ou nos desertos especialmente secos da América do Sul, contudo, observar detidamente superfícies reflexivas, como as de águas calmas ou, literalmente, mergulhar em águas turvas ou profundas, pode facilitar bastante o processo.

Mesmo entre os caapuãs, o contato com o Fundo ainda se dá principalmente através do Sonhar de Gente, aqueles domínios conhecidos pelos kithain simplesmente como “O Sonhar”. Embora eles possam acessar o Sonhar da Terra, o Mundo Espiritual, por intermédio de poderosos Espíritos Naturais conhecidos como Espíritos Patronos.

Acessar a Terra sem Sonhos, costuma exigir ainda mais esforços e o emprego de uma Arte específica, além disso, lidar com a Terra sem Sonhos é um grande tabu entre os caapuãs.

## O Sonhar de Gente

Os caapuãs acreditam que este domínio foi criado a partir dos sonhos da humanidade, tanto os mais inspiradores, quanto os mais terríveis pesadelos. Caapuãs possuem uma afinidade natural com o Sonhar de Gente, sendo eles próprios moldados a



partir dos sonhos dos povos originários na América do Sul. Os Kithain se referem ao Sonhar de Gente simplesmente como “O Sonhar”. Caapuãs interagem com o Sonhar, quimeras e demais seres feéricos exatamente como kithain fariam.

## O Sonhar da Terra

Segundo as tradições caapuãs, antes mesmo de existir a humanidade e os sonhadores, o Mundo Espiritual foi moldado a partir dos sonhos da própria terra, das plantas e dos animais. Sonhos que poderiam ser igualmente inspiradores ou terríveis, sublimes ou brutais, generosos ou impiedosos, como, aliás, é a própria natureza. Estes domínios estão para além do Sonhar de Gente e não costumam estar ao alcance dos kithain, sendo habitados pelos reflexos espirituais de tudo o que existe na Superfície, seja vivo ou inanimado. Tais espíritos lembram bastante as quimeras (ocultos), porém podem ser ainda mais enigmáticos e não sofrem com a corrosão da banalidade, embora não costumem mais interagir com o Mundo Outonal

com a mesma frequência de antes.

Caapuãs possuem um vínculo estreito com a natureza selvagem que lhes permite interagir com o Sonhar da Terra e com os espíritos. Para aqueles que estão familiarizados com Lobisomem: O Apocalipse ou Mago: A Ascensão, o Sonhar da Terra nada mais é do que a Umbra, o Mundo Espiritual. A força deste vínculo varia conforme o Povo Caapuã em questão, mas confere a todos eles algumas heranças adicionais.

Confira a baixo o Modificador de Afinidade

POVOS CAAPUÃ	MODIF. AFINIDADE ESPIRITUAL
Alicanto	-1
Boiúna	+0
Boraro	-1
Caipora	+0
Curupira	+1
Karuana	+2
Mapinguari	-2
Matinta	+1
Uiara	+0



Espiritual de cada Povo Caapuã, bem como as heranças conferidos por seu vínculo espiritual.

**VISÃO DO MUNDO:** A Visão do Mundo permite que os caapuãs percebam o Mundo Espiritual (Sonhar da Terra). Assim, eles podem ser capazes de dizer que um ser humano, objeto ou lugar está ou não possuído por um espírito, ou se uma pessoa determinada é um vampiro ou lobisomem devido sua conexão ou desconexão com o Sonhar da Terra. Assim como os torna capaz de determinar o vínculo de um local com o Sonhar da Terra, ou o poder geral de um espírito, mediante um teste de Determinação + Ocultismo, com dificuldade igual a 2, recebendo o Modificador de Afinidade Espiritual do Povo Caapuã em questão. Contato físico real com o item ou local que está sendo percebido torna o uso dessa habilidade mais fácil (recebendo +1). O uso deste poder exige total concentração do usuário.

**LINGUAGEM ESPIRITUAL:** A linguagem espiritual é o meio pelo qual Caapuãs se comunicam com espíritos naturais. O changeling pode se comunicar com os espíritos que ele for capaz de perceber (a menos que o espírito tenha escolhido revelar-se, o caapuã deve primeiro fazer um teste bem-sucedido de Visão do Mundo). Os espíritos podem ser questionados sobre eventos que ocorreram nas imediações, pessoas com as quais tiveram contato ou qualquer outra coisa importante. Espíritos não têm conhecimento do futuro, mas muitas vezes conhecem eventos passados. Ser capaz de se comunicar com um espírito não significa necessariamente que o espírito aceite a oferta do changeling. Para se comunicar com êxito com um espírito, o caapuã deve ter sucesso em um teste de Carisma + Ocultismo, com dificuldade igual a 2, recebendo o Modificador de Afinidade Espiritual do Povo Caapuã em questão. O número de margem determina o quanto o espírito está inclinado a responder às perguntas do changeling.

**MERGULHAR NO FUNDO:** Caapuãs habilidosos podem até mesmo “Mergulhar no Fundo” adentrando fisicamente o Sonhar da Terra. Viajar ao domínio dos espíritos oferece algumas vantagens e muitos perigos. Alguns rituais, como a Benção,

só podem ser realizados lá. A banalidade é muito baixa no Sonhar da Terra, porém, tais domínios são ainda mais vastos e perigosos que o próprio Sonhar de Gente.

Enquanto o Sonhar de Gente pode ser acessado com facilidade por qualquer Changeling, para “mergulhar” no Sonhar da Terra o changeling deve possuir pelo menos um nível da Arte Andanças (Wayfare) e da Vantagem Vínculo Espiritual, além de estar portando um patuá imbuído com o poder de seu Espírito Patrono e ser capaz de superar a Linha D’água. Caso o changeling não esteja portando seu patuá, ainda será possível cruzar a Linha d’Água mergulhando de forma literal em um corpo de água natural profundo o suficiente para permitir a completa submersão do personagem.

Sempre que quiser entrar no mundo espiritual, o personagem deve fazer um teste de Raciocínio + Ocultismo. A dificuldade é igual ao nível da Linha D’água local como no **W5**: Uma propriedade livre ou caern/nodo ativo será 2, um beco urbano 3 ou 4, enquanto um ambiente de laboratório pode chegar até 6. A dificuldade para retornar a Superfície do Sonhar da Terra é reduzida em 2. A quantidade de margem determina o tempo necessário para cruzar essa barreira espiritual. O tempo padrão é de três turnos, cada margem no teste, diminui em um turno este intervalo de tempo. Uma falha simples significa que um novo teste só poderá ser tentado depois de pelo menos uma hora. Já uma falha de Wyrd significa que o personagem ficou “preso”.

Personagens presos na Linha D’água não são visíveis no Mundo Outonal, mas pode ser uma presa fácil para espíritos malignos que vagam pelo Sonhar da Terra. Eles não podem se mover a menos que sejam ajudados por outro personagem que também possua a capacidade de Mergulhar. Depois de uma hora, o Caapuã aprisionado poderá fazer uma outra tentativa de se libertar sozinho, mas se essa nova tentativa falhar, ele permanecerá preso até que seja auxiliado por outra pessoa.

Changelings com a habilidade de Mergulhar no Sonhar da Terra podem, até mesmo, carregar outros changelings (e até mesmo sonhadores mortais) consigo, mediante a uma Canalização da Wyrd por

cada changeling adicional transportado (dois por cada sonhador mortal). Todos aqueles que viajam desta maneira devem estar de mãos dadas durante o Mergulho. No entanto, não é possível transportar objetos banais, que serão deixados para trás durante o Mergulho, apenas seu patuá e quimeras (ocultos), animadas ou não, poderão acompanhá-lo em sua jornada.

Enquanto estiver no domínio dos espíritos o Changeling permanecerá sob os efeitos de Apelar ao Fado (Unleashing the Wyrd), revelando sua natureza feérica, sem custos adicionais ou aumento nos Dados de Pesadelo/Escurecimento e seus truques não se manifestam na forma de Desencadear (Unleashed), porém, estará completamente invisível para qualquer espectador no Mundo Outonal, a menos que quem o procura possua habilidade de perceber espíritos. Ele também pode “Espiar” a Superfície, fazendo um teste de Wyrd contra o nível da Linha D’água da área.

## Sonhar de Gente x Sonhar da Terra

De forma geral, o Sonhar está mais relacionado ao imaginário humano e é dominado pela perspectiva Kithain, uma vez que a cultura predominante no imaginário popular contemporâneo é aquela de matriz europeia.

Assim, enquanto nas regiões do Sonhar de Gente mais próximas do Mundo Outonal (Sonhar Próximo) uma determinada metrópole sul-americana ganha contornos mais fantasiosos e idealizados, com castelos e palácios se manifestando em locais correspondentes à propriedades livres e Quimeras (ocultos) que lembram dragões, leões, grifos e outros elementos da cultura europeia medieval ou fantasiosamente tecnológicos e futuristas. Na contraparte da mesma cidade no Sonhar da Terra, pareceria um local muito mais selvagem e primordial, como se a natureza selvagem de repente reivindicasse de volta o terreno que a humanidade lhe tomou, a paisagem predominante passa a ser dominada pela vegetação natural que estava ali antes da ocupação humana e apenas construções mais antigas ou emblemáticas possuem força

espiritual suficientes para se manifestar, os resquícios de vida natural que persistem no ambiente urbano se tornarão maiores e mais imponentes e as versões mais idealizadas e poderosas de animais da fauna local, bem como os elementos fantásticos de histórias nativas, quase completamente esquecidas na atualidade, se manifestarão em toda a sua glória.

Além disso, enquanto o Sonhar de Gente é um domínio quase exclusivo de criaturas do Sonhar (como Changelings, Quimeras/Ocultos, mortais encantados e outros seres feéricos); o Sonhar da Terra é frequentado por criaturas de naturezas muito distintas, como: zoomorfos hostis, enigmáticos vampiros afogados, pajés mortais e espíritos de todos as formas e tamanhos, muito menos suscetíveis à Banalidade.

Ambas as camadas de existência se sobrepõem sem quase nunca se tocarem e cabe aos Umuanas (que existem simultaneamente em ambas as realidades), bem como, aos Caapuãs, Eborás, Panemas e Taiguaras (que são capazes de visitá-las por sua própria natureza ou por intermédio de seus espíritos patronos), servirem como pontes entre elas.

Ewareté: A “Terra sem Males” é um lugar sagrado e lendário para os Caapuãs, um domínio no Fundo localizado na intersecção entre o Sonhar de Gente e o Sonhar da Terra. É a Terra Natal de Caapuãs, Panemas, Umuanas e Taiguaras. Algo análogo à Arcádia dos kithain, quase tão inalcançável para os Caapuãs quanto Arcádia está para os herdeiros dos Tuatha de Danann (Primogênitos) exilados no Mundo Outonal. Considera-se que Ewareté é o refúgio para onde Boiaçu se retirou quando deixou para trás a Superfície e a Humanidade. Lá ela mantém a natureza selvagem da América do Sul intocada pela ganância dos colonizadores europeus e as almas dos veneráveis ancestrais indígenas de diferentes povos, que pereceram antes, durante e, em alguns casos, mesmo após, a colonização europeia. Desde que a Cobra Grande mergulhou nas profundezas do Fundo, os Caapuãs têm encontrado cada vez mais dificuldades em visitar essa terra lendária. Alguns deles dedicam vidas inteiras em busca de Ewareté, mas nos anos mais recentes nenhum que a tenha encontrado parece

capaz de retornar para contar sua história. Então Ewareté segue hoje mais como uma lenda entre as lendas, como uma poderosa fonte de inspiração para aqueles capazes de recordar as maravilhas do passado e para os que ainda sonham restabelecer tudo o que foi perdido pela ganância dos colonizadores.

## A Terra sem Sonhos

As Terras sem Sonhos são os domínios da morte, do pesar e do esquecimento. Se você está familiarizado com Aparição: O Esquecimento, este termo se refere ao Mundo Inferior. Histórias contadas pelos Umuanas e Taiguaras, espalhadas pelos mais sábios entre os Caapuãs, nos dão conta de que, no passado, as almas de humanos mortos seguiam para as Terras dos Sonhos, mais especificamente para Ewareté, retornando para os domínios da natureza para, eventualmente, retornar ao grande ciclo da vida e da morte.

Porém, quando a humanidade, envenenada por sua própria ganância, egoísmo e orgulho, passou a se reivindicar como algo a parte do restante da natureza, se rebelando contra o grande ciclo, provocou uma “fratura espiritual” tão grande no Fundo, que deu origem às Terras sem Sonhos, domínios amaldiçoados, para onde são enviadas as almas dos humanos que se recusam a aceitar a própria morte.

Nestas terras estéreis e desoladas, que se estendem em volta de um imenso fosso espiritual, os mortos inquietos vagam atormentados por seus próprios pesares e “assuntos inacabados”, assolando os vivos e tentando, inutilmente, escapar de seu destino inevitável, serem devorados pelo “Grande Nada”, ao qual chamam de Oblívio ou Esquecimento, enquanto apenas acumulam mais e mais angústia e desespero. Anciões Caapuã especulam que o tal Oblívio nada mais é que a manifestação espiritual da insaciável ganância humana e recomendam que infantes e estouvados se mantenham o mais longe possível das Terras sem Sonhos.

Entre os Povos Caapuãs, apenas as Matintas costumam demonstrar interesse por estas regiões sombrias e pelos mortos inquietos, o que pode alimentar desconfianças em relação aos membros

deste Povo, mesmo entre os caapuãs. As Matintas têm uma afinidade natural com as Terras sem Sonhos e normalmente assumem a responsabilidade por aplacar fantasmas que cruzam o caminho de Changelings Nativos, algumas vezes manipulando essas almas atormentadas para seus próprios fins.

Porém, qualquer caapuã disposto a enfrentar os perigos ocultos nas Terras sem Sonhos e sofrer com uma parte do estigma que costuma pairar sobre as Matintas, pode aprender a lidar com as Terras sem Sonhos adquirindo os conhecimentos de uma Arte antiga e secreta, conhecida entre eles como “Sigilo de Jaci” (Outono para os kithain, "Autumn").

Caapuãs que adquirem pelo menos um nível desta arte passam a poder estender suas habilidades de Visão Espiritual e Comunicação Espiritual também às Terras sem Sonhos, mas precisarão possuir o nível 5 dela para poderem finalmente Mergulhar na Terra sem Sonhos por seus próprios meios, desde que cumpram também todas as exigências para adentrar o Sonhar da Terra, ou seja, possuir pelo menos um nível da Arte Andanças (Wayfare) e da Vantagem Vínculo Espiritual.

**O REINO DE TUCUMÃ:** O Reino de Tucumã é um dos muitos domínios que compõem as Terras Sem Sonhos, sua principal peculiaridade é o vínculo que possui com as culturas nativas e afro-brasileiras, o que inclui uma certa proximidade entre as Aparições que pertencem a este reino com as Matintas e os eborás. As Matintas possuem um pacto ancestral com os governantes do Reino de Tucumã, no qual elas se comprometem a prestar favores às aparições vinculadas a ele no mundo dos vivos, em troca de conhecimentos e favores no mundo dos mortos. Esta cooperação costuma ser muito valorizada pelas duas partes envolvidas e a troca de favores é sempre alvo de negociações individuais, além de ser regida pelo princípio da reciprocidade, onde o favor pedido deve ser pago por outro com o mesmo nível de risco e potenciais benefícios para os envolvidos, o que, obviamente, é sempre muito subjetivo.

# Cosmovisão Eborá

Changelings que fazem parte da Nação Eborá, seguindo os preceitos das tradições de matriz africana no Brasil, compartilham muitos dos aspectos da Cosmovisão Caapuã. Algumas vezes, apenas mudando termos caapuãs por seu próprio jargão, mas mantendo a essência de seus significados. Eles costumam se referir à Superfície como Aiyê e ao Fundo como Orun. Aqueles vinculados à Casa Jêje normalmente se referem à Boiaçu como Dambirá ou Damballa Uêdo, identificando-a com o Vodun de mesmo nome, enquanto aqueles ligados à Casa Nagô a identificam com o Orixá Oxumarê.

Eborás também compartilham da mesma afinidade natural com o Sonhar de Gente que os kithains e caapuãs. E seu vínculo espiritual com entidades como Orixás, Nkisis ou Voduns lhes confere os mesmos benefícios que aqueles conferidos pelos Totens caapuãs. O que lhes permite interagir com o Sonhar da Terra da mesma maneira que caapuãs fariam, inclusive com as mesmas limitações.

No entanto, caapuãs e eborás possuem visões divergentes em relação às Terras sem Sonhos, as quais eborás costumam se referir como “Kalunga Grande”, em contraposição ao termo Kalunga Pequeno, usado para designar locais vinculados à morte no Mundo Outonal, como cemitérios e lugares assombrados.

Enquanto caapuãs veem as Terras sem Sonhos como um lugar que nem sequer deveria existir e que representa o afastamento da humanidade em relação a natureza, para os eborás a Kalunga Grande é uma parte natural e necessária do Orun, que atende às necessidades de desenvolvimento espiritual da humanidade, fornecendo uma nova chance para as almas que precisam se reconectar com a criação de Olorum.

Assim, eborás costumam ter um vínculo muito mais próximo com os domínios da morte e com os mortos inquietos. Entre eles são amplamente

difundidos os segredos da Arte que possibilita interagir com o Mundo dos Mortos, aquela que os kithain conhecem como “Outono” e os Caapuãs, como “Sigilo de Jaci”. Eborás se referem a esta Arte como Adjé. E é bastante comum que qualquer Egbomi Eborá conheça pelo menos alguns de seus fundamentos e seja capaz de ensiná-los a qualquer iniciado. Por conta disso, eborás costumam sentir uma afinidade especial pelas Matintas, embora não estejam sujeitos ao mesmo tipo de estigma que elas sofrem, dada a natureza secreta da sociedade eborá entre os kithain.

## IPINS EBORÁ MODIF. AFINIDADE ESPIRITUAL

IPINS EBORÁ	MODIF. AFINIDADE ESPIRITUAL
Biloko	-1
Djedi	+1
Exu	+0
Kuino	-1
Oba	+1
Obambo	+0
Okubili	+2
Saci	+0

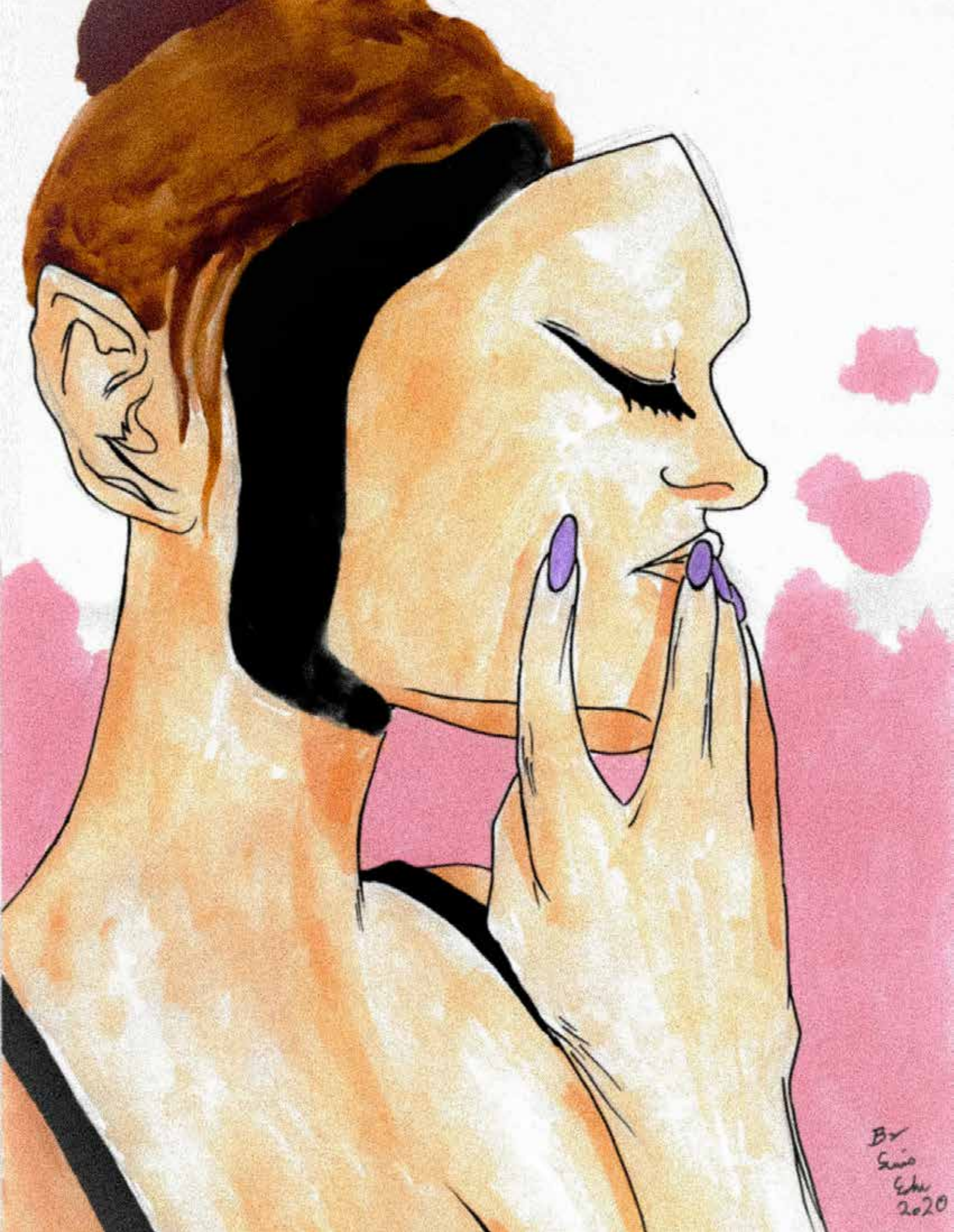
## Mirakamby e Banalidade

Os Caapuãs referem-se a Wyrd (Glamour) como Mirakamby — a energia criativa que flui através de todas as coisas. Eles nem sempre obtêm Mirakamby da mesma maneira que os kithain. Pois também podem colhê-lo diretamente do mundo natural. Por conta de seus laços íntimos com a natureza, para cada noite, que um Caapuã dorme em um lugar com nível de Banalidade 8 ou maior, rola uma Checagem de Balidade. O mesmo serve para os Eborás, que costumam se referir ao Mirakamby simplesmente como, Axé. Por motivos de clareza, Mirakamby ou Axé serão tratados como Wyrd pelo restante desta seção.

### Aliviando Pesadelo

Caapuãs e Eborás existem em um estado intermediário entre os Nunnehi e Menehune, que, por





By  
Sara  
Eche  
2020

terem sido quase completamente esquecidos no imaginário vivo da humanidade, perderam seu vínculo com o Sonhar de Gente e são incapazes de Aliviar Pesadelo através da criatividade humana; e os Kithain, que perderam o vínculo com o Sonhar da Terra e são completamente dependentes de Sonhadores Mortais e do Sonhar de Gente para Aliviarem Pesadelo. Assim, eles podem Aliviar Pesadelo tanto de Sonhadores Mortais e do Sonhar de Gente, como fazem os Kithain; quanto de lugares naturais e atividades tradicionais, como rituais ancestrais e a caça e a pesca artesanal. Porém, esta maior flexibilidade em relação às fontes de Wyrđ também impõe algumas restrições adicionais, em ambos os casos.

Caapuãs e eborás ainda estão fortemente presentes no imaginário dos habitantes da América do Sul, graças ao esforço deles próprios e de Sonhadores Mortais que contam, recontam e divulgam suas histórias, porém esta batalha para não serem esquecidos é permanente, e eles vem perdendo cada vez mais espaço para os elfos, dragões, duendes, sátiros e trolls do imaginário europeu.

Quando recorrem ao Entressonho (Musing), eles precisam se ligar a Sonhadores por meio de histórias ou experiências, fascinantes ou aterrorizantes, que envolvam elementos das lendas e tradições dos povos nativos, o que exige dedicação e esforço, mas que também pode ser especialmente recompensador a longo prazo. Entretanto, o desprezo disseminado entre muitos Sonhadores por estas tradições nativas e afro-brasileiras e a tendência contemporânea de relacionar experiências místicas e sobrenaturais com elementos do imaginário europeu, tornam especialmente desafiador para eles Aliviarem Pesadelo desta maneira. Caapuãs e Eborás recebem uma penalidade de  $-1$  em todos os testes envolvendo o Alívio de Pesadelo a partir da criatividade humana a menos que estejam vinculados previamente ao Sonhador.

Contudo, eles também usufruem de um vínculo estreito com a Natureza e o Sonhar da Terra, o mundo espiritual, que os permitem Aliviar Pesadelo de outras três formas, características de Nunnehi e Menehune: a Colheita, a Incursão e a

Bênção. Nestes casos eles também recebem uma penalidade de  $+1$  na dificuldade em relação aos Nunnehi e Menehune (já representada no Sistema da Colheita, Saque e Bênção), em função de sua situação intermediária, a menos que estejam vinculados com o local em questão através da Vantagem Posses (Holdings).

## Colheita

Este método lento e cuidadoso de Aliviar Pesadelo é o equivalente ao Entressonho (Musing). A colheita só pode ser realizada em um lugar de beleza natural: uma clareira florestal, uma árvore especialmente antiga, ou um riacho sussurrante são todos locais apropriados para isso. Lugares que foram alterados por mãos humanas, como estufas, jardins cultivados não são fontes de Wyrđ. Fontes de Wyrđ ainda podem ser encontradas dentro das cidades, se alguém for suficientemente persistente em procurar — provavelmente no coração de uma floresta ou parque urbano ou uma grande árvore de idade venerável que viu a cidade crescer à sua volta.

**SISTEMA:** Uma vez que uma fonte foi localizada se obteve a concordância apropriada do narrador, o Caapuã deve passar pelo menos uma hora em contato com a fonte — sentado no tronco de uma árvore, traçando suas mãos entre as flores em um campo, tomando banho em uma cachoeira, ou deitado imóvel e silenciosamente nas profundezas de uma caverna. O personagem então testa Raciocínio + Ocultismo com dificuldade 3 para Caapuãs e Eborás; 2 para Nunnehi e Menehune. Um ponto de Pesadelo é aliviado com o sucesso, mais 1 por Margem (o primeiro ponto de Pesadelo não pode ser aliviado dessa maneira). A colheita só pode ser realizada uma vez por dia, e apenas uma vez por lua na mesma fonte (um máximo de quatro vezes por mês).

## Saque

Por outro lado, o equivalente Caapuã ao Extermínio (Ravaging) envolve o saque de Wyrđ de uma fonte natural, aliviando assim o Pesadelo. O saque é muito mais rápido e fácil do que a colheita, mas o personagem que usa este método corre o risco de



aumentar sua banalidade. Tal como acontece com a colheita, uma fonte natural intocada deve primeiro ser localizada.

**SISTEMA:** Uma vez que uma fonte é localizada, o personagem gasta um minuto e testa seu nível de Banalidade total (dificuldade 2 para Caapuãs e Eborás; 1 para Nunnehi e Menehune). Um ponto de Pesadelo é aliviado com o sucesso, mais 1 por Margem (o primeiro ponto de Pesadelo não pode ser aliviado dessa maneira). Caapuãs deva gastar um minuto a mais por cada ponto adicional. Irritar os espíritos tem um preço, no entanto, o personagem rola uma Checagem de Banalidade por cada teste feito dessa forma. O Saque só pode ser realizado em qualquer fonte uma vez por ano.

Wyrd recolhida através de Saque é considerado sombria e perigosa. Para refletir isso, o Narrador pode decidir ter um efeito sinistro manifesto na próxima vez que o personagem Canalizar a Wyrd. Isso pode ser puramente atmosférico (uma mudança repentina no clima) ou até mesmo um efeito menor (um truque de cura deixa uma cicatriz desagradável).

## Benção

Através de ofertas rituais e meditação, uma Caapuã pode entrar no mundo espiritual para obter uma Bênção de Glamour de seu espírito patrono. Este processo é o equivalente Caapuã ao Êxtase, na medida em que é um empreendimento profundamente pessoal. Eborás obtêm resultados semelhantes realizando seus rituais sagrados em honra aos Orixás, Voduns ou Nkisis.

**SISTEMA:** O personagem deve primeiro submeter-se a um ritual de purificação. Não é necessário nenhum teste, mas os detalhes do ritual devem ser aprovados pelo narrador e geralmente levam pelo menos um dia inteiro. Uma vez que esteja purificado, o personagem tenta convocar seu espírito patrono com uma oferta como uma canção, história, dança, pintura de areia, escultura em madeira ou outro empreendimento artístico. O espírito patrono quase sempre responde a esse chamado e nenhum teste ainda é necessário. Uma vez que o espírito esteja presente, o jogador testa o Atributo

+ Habilidade apropriado (com base na oferta feita) para sua oferenda aos espíritos ou entidades (dificuldade 3 para Caapuãs e Eborás; 2 para Nunnehi e Menehune). Um ponto de Pesadelo é aliviado com o sucesso, mais 1 por Margem (com exceção de 1 ponto). Com 7+ sucessos é capaz de se aliviar até o último ponto de Pesadelo. Uma falha faz com que o espírito fuja e o personagem role duas Checagens de Banalidade. Ele não poderá tentar outra Bênção até a próxima mudança de estação. Além disso, ele pode sentir a necessidade de realizar uma cerimônia de purificação para se livrar de qualquer mácula que ofendeu o espírito patrono. Narradores gentis podem optar por remover um ponto de Banalidade ganho se esse ritual for suficientemente extenso. As bênções só podem ser realizadas uma vez por mudança das estações (no caso de EwarĚ há apenas duas estações, a de Cheia e a de Vazante do Grande Rio, cada uma correspondendo à metade do ano).

# ARTES

## O Sigilo de Jaci

Conhecida pelos Kithain como “A Arte do Outono” e pelos Eborás como Adjé, o Sigilo de Jaci está entre mais temíveis Artes Changelings conhecidas, associada às energias sombrias, decadentes e mórbidas da escuridão e da noite. Ela é considerada intrinsecamente maligna e prejudicial pela maioria dos Kithain e vista com reserva mesmo entre a maioria dos Caapuãs, embora não sofra com nenhum tipo de estigma, e até seja muito disseminada, entre os Eborás, que a vêem como uma forma natural de interagir com os domínios dos mortos inquietos nas profundezas do Orun.

**DESENCADEAR:** O Desencadear do Sigilo de Jaci é um ato de verdadeiro desespero ou crueldade desenfreada, e é útil para causar o colapso massivo de sistemas ou enfraquecer inimigos. Muitas vezes, é invocado por comandos desesperados como “Apodreça!”, direcionado a um obstáculo, um

grupo de inimigos ou empreendimento. A manifestação exata da decadência do outono raramente é previsível, e os exús têm muitos contos trágicos sobre efeitos que se estendem muito além dos desejos originais do lançador trazidos ao mundo por meio de tais desencadeamentos.

**PETA:** As Petas de Sigilo de Jaci tendem a envolver rituais fúnebres e referências à morte e à decadência. Os exemplos incluem: esmagar folha mortas, usar máscaras assustadoras, queimar algo precioso, apagar uma luz ou chama, ligar e desligar um interruptor de luz rapidamente, soltar um gemido sinistro, ficar de vigília até o pôr do sol, derramar bebida alcoólica no chão, queimar fumo, cantar uma triste canção.

#### • JOGO DE SOMBRAS

A changeling comanda as sombras próximas a se curvarem aos seus caprichos. Esta Arte pode ser usada sutilmente, torcendo ou manipulando levemente as sombras para dar um aspecto sinistro à cena, ou pode ser usada para comandar sombras para se tornarem coisas assustadoras e maliciosas, totalmente desconectadas das ações daqueles que as lançam, ou mesmo para engolir o changeling (ou outro alvo) escondendo-o de vista.

**Sistema:** O Reino selecionado determina quem ou o que projeta as sombras que serão manipuladas. Os usos sutis deste poder dão bonus em todos os testes de Intimidação do lançador em um, mais um para cada margem obtida. Os usos ostensivos desse poder simplesmente tendem a anunciar o changeling como um feiticeiro para outros de sua espécie e aterrorizar os mortais. Quando usado para engolir um alvo em sua própria sombra, um indivíduo recebe bonus em testes de Furtividade em um, mais um por Margem, enquanto um objeto sombreado aumenta a dificuldade de encontrá-lo em um, mais um por margem (até um máximo de 4).

#### •• MAL OLHADO

Infundindo Wyrð em seus olhos, o changeling sintoniza seus sentidos para a decadência e a morte. Ele pode ver a doença e enfermidade nas pessoas ao seu redor, reconhecer as fraquezas e pontos de estresse dos objetos, ou mesmo reconhecer aqueles marcados por alguma desgraça grande ou iminente.

Os olhos do changeling sempre assumem alguma característica sobrenatural ao usar este cantrip. Embora todos os outros elementos deste poder sejam quiméricos, a mudança em seus olhos pode ser observada até mesmo por mortais astutos (dificuldade 3 para fazê-lo).

**Sistema:** O Reino usado determina quem ou o que o personagem pode examinar. Se usado em uma pessoa, o personagem obtém o estado geral de saúde do indivíduo (isso pode funcionar como um teste de diagnóstico se o personagem tiver a Habilidade de Medicina), obtendo informações mais detalhadas quanto mais sucessos ele obtém. Alternativamente, o changeling pode identificar um ponto fraco em um oponente, adicionando um dado adicional de dano ao seu próximo ataque contra aquele alvo para cada sucesso obtido. Os objetos podem ser examinados com um efeito semelhante para identificar os pontos fracos. Se o alvo do poder estiver sob o efeito de alguma maldição, magia debilitante ou grande desgraça iminente, então este fato é revelado com três ou mais sucessos, junto com a natureza da desgraça ou da maldição sobrenatural.

#### ••• O TOQUE DO CURARE

Este terrível poder alimenta o temor dos mortais pela ira dos seres encantados. Concentrando sua ira em um alvo mortal dentro do alcance de seus braços, o changeling é capaz de infundi-lo com um veneno debilitante, por vezes, mortal.

**Sistema:** O Reino usado determina quem ou o que é envenenado. Se usado em uma pessoa, o alvo é simplesmente abatido com veneno. Se usado em um objeto, o objeto se torna venenoso para o próximo indivíduo que o usa de uma maneira decidida pelo narrador e a natureza do objeto. (Uma maçã venenosa precisaria ser comida, enquanto um livro envenenado provavelmente entregará seu encantamento mortal para aquele que lê.) Este cantrip inflige dano igual aos sucessos obtidos, e é resistido como normal para venenos. Seres sobrenaturais resistem a ele como um veneno de categoria 3, enquanto para os mortais é resistido como um veneno de categoria 5.



### •••• LANÇAR QUEBRANTO

Com um gesto cruel, o changeling rouba a vitalidade do alvo, deixando apenas a aparência de pesar e decadência.

**Sistema:** O Reino determina quem ou o que será afetado. Usado em um objeto mundano, os efeitos desta Arte são permanentes. Caso contrário, os sucessos devem ser divididos entre a duração e a severidade do definhamento infligido por esta Arte. Sucesso envelhece o alvo em uma década, mais uma década por sucesso ou pode ser dedicado à tabela de duração abaixo. Para cada dois sucessos dedicados a debilitar um alvo vivo, ele sofre uma penalidade de -1 em todos os seus testes físicos.

**0 sucessos** — O efeito dura por um número de turnos igual a Wyrd do lançador.

**1 sucesso** — O efeito dura uma cena.

**2 sucessos** — O efeito dura um dia.

**3 sucessos** — O efeito dura um dia para cada nível de Glamour permanente do lançador.

**4 sucessos** — O efeito dura o dobro do nível de Wyrd do lançador em dias.

**5 sucessos** — O efeito dura três vezes o nível de Wyrd do lançador em dias.

### •••• MALDIÇÃO

O changeling lança seus próprios sonhos sobre morte e escuridão sobre um alvo. A pessoa ou coisa assim amaldiçoada se torna um farol para os fantasmas, sofrendo com a atenção dos mortos inquietos por um tempo depois.

**Sistema:** O Reino usado determina quem ou o que é assombrado. Os efeitos exatos de ser assombrado por fantasmas podem variar enormemente, com base no local, objeto ou pessoa sendo assombrada, sempre há a probabilidade de que algum fantasma já tenha interesse neles e assim por diante. No limite, podem ocorrer calamidades não mecânicas, como paredes pingando sangue durante uma importante reunião de negócios. Como sugestão geral, a atenção dos mortos inquietos pode produzir resultados como -1 de penalidade para ações que requerem concentração intensa ou para ações que usam um objeto assombrado, ou podem impedir que os personagens recuperem a Força de

Vontade quando dormem, pois seus sonhos são assolados por fantasmas. A assombração dura por um número de dias igual a Wyrd, mais a Margem multiplicada pela Wyrd do lançador.

### CROSSOVER

*Narradores familiarizados com Aparição: O Esquecimento podem estar curiosos para saber exatamente o que o efeito de Maldição faz na perspectiva de um fantasma. Se você quiser usar as regras mais detalhadas de Aparição, Maldição faz seu alvo se destacar nas terras das sombras como um farol aceso para a Visão da Vida. Sempre que um fantasma reúne Pathos da pessoa ou objeto marcado, ele ganha um ponto a mais do que ganharia de outra forma. A Mortalha é considerada 2 pontos a menos do que deveria ser na presença do alvo assombrado e, finalmente, qualquer um recebe +2 para atingir o alvo diretamente com todos os Arcanoi.*

## Vantagens

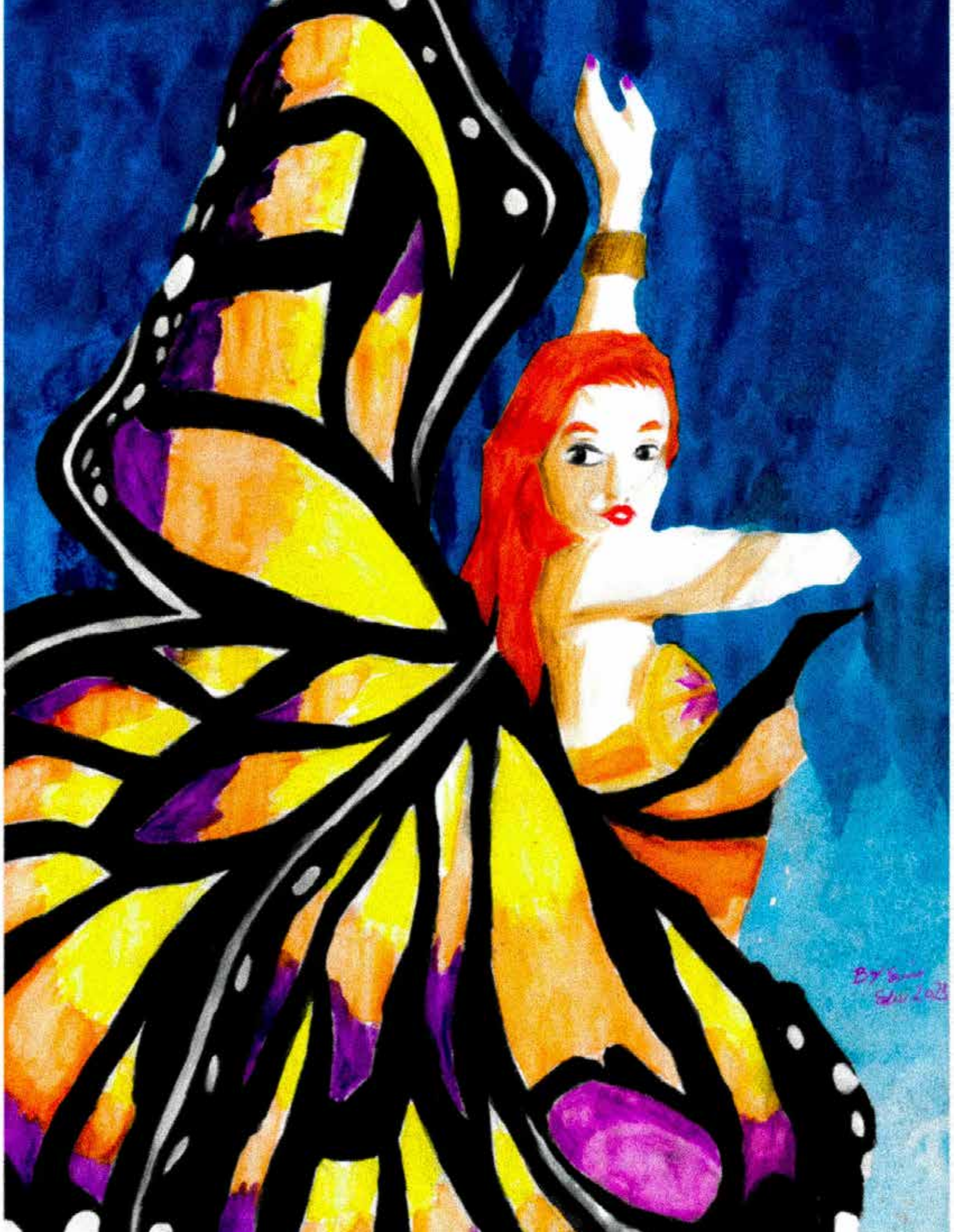
### Antecedentes

#### Companheiro Espiritual

Você possui um vínculo especial com um espírito natural (ou fantasma). O espírito o segue sempre que você entra no Sonhar da Terra (ou na Terra sem Sonhos), e pode atuar como um guia ou batador. Seu companheiro espiritual também pode acumular dados de Pesadelo por você ou armazenar Força de Vontade extra.

#### • ESPÍRITO MENOR

Seu companheiro espiritual é um espírito menor. É presente apenas no Sonhar da Terra (ou na Terra sem Sonhos) e não pode se manifestar na Superfície (ou no Mundo Outonal). Não pode ver além Sonhar da Terra (ou da Terra sem Sonhos), então





raramente sabe o que está acontecendo na Superfície, embora sempre possa sentir sua presença. Você só pode falar com ele usando a Linguagem Espiritual ou se você estiver Mergulhando no Fundo. Seu espírito pode acumular para você até dois dados de Pesadelo ou armazenar dois pontos de Força de Vontade, escolha uma.

#### •• ESPÍRITO PEQUENO

Seu companheiro espiritual é um espírito relativamente pequeno, mas de algum poder. Tal como acontece com o companheiro de um ponto, você só pode falar com o espírito através da Linguagem Espiritual ou se você estiver Mergulhando no Fundo. Porém é capaz de acumular para você até quatro dados de Pesadelo ou armazenar quatro de Força de Vontade, escolha um dos dois.

#### ••• ESPÍRITO DE ALGUMA IMPORTÂNCIA

O seu companheiro espiritual é de alguma importância no Sonhar da Terra (ou na Terra sem Sonhos). Ele só está presente do outro lado da Linha D'água, mas seu vínculo é forte o suficiente para que, enquanto estiver próximo, você possa se comunicar com ele falando normalmente em voz alta, e você, mas só você, poderá ouvir seus sussurros. E é capaz de armazenar para você até cinco pontos extras de Força de Vontade ou acumular cinco dados de Pesadelo, em qualquer combinação.

#### •••• ESPÍRITO MUITO IMPORTANTE

O seu companheiro espiritual é um espírito muito importante, talvez até mesmo conhecido por pajés, mães-de-santo e pais-de-santo mortais. Você pode falar com o espírito mentalmente enquanto estiver perto. Você pode ver através de seus olhos e ele pode ver através dos seus. Ele pode armazenar até seis pontos extras de Força de Vontade ou acumular seis dados de Pesadelo para você em qualquer combinação. Ele sempre sabe onde você está, pode espiar você a qualquer momento, e pode até assumir uma forma material para se manifestar na Superfície por curtos períodos de tempo.

#### ••••• PRESENÇA IMPORTANTE

O seu companheiro é uma presença importante no Sonhar da Terra (ou na Terra sem Sonhos). Você pode falar mentalmente com ele, independentemente de onde for, e vocês sempre conhecem a

localização um do outro. Além de compartilharem todos os cinco sentidos e podem até compartilhar Artes e outras habilidades especiais. Ele pode armazenar até oito pontos extras de Força de Vontade ou oito dados de Pesadelo, em qualquer combinação. Pode, também, assumir uma forma física para visitar a Superfície sempre que você ou ele desejarem.

## Vínculo Espiritual

Este antecedente representa seu vínculo espiritual com um poderoso espírito natural, também conhecido como Espírito Patrono, ou com um dos Orixás, Voduns ou Nkisis honrados pelos Eborás. Tal vínculo é necessário para adentrar o Sonhar da Terra. A ampla maioria dos Caapuãs e Eborás possui pelo menos um nível deste antecedente. Aqueles que não possuem não podem adentrar o Sonhar da Terra, a menos que sejam carregados por um outro Changeling que usufrua de tal conexão. Adicionalmente, a filiação a um determinado espírito patrono ou entidade também concede certos bônus e vantagens, além de impor ao changeling dogmas específicos que devem ser observados.

- Você está ligado a um Espírito Patrono ou Entidade de nível um.
- Você está ligado a um Espírito Patrono ou Entidade de nível dois.
- Você está ligado a um Espírito Patrono ou Entidade de nível três.
- Você está ligado a um Espírito Patrono ou Entidade de nível quatro.
- Você está ligado a um Espírito Patrono ou Entidade de nível cinco.

## Patronos e Entidades

Caapuãs e Eborás possuem laços estreitos com o mundo espiritual e muitos deles mantêm uma relação especial com determinado patrono espiri-

itual. Narradores devem se sentir livres para criar seus próprios Espíritos Patronos ou Entidades, para atender às necessidades de suas narrativas e jogadores.

A relação entre um Changeling e seu patrono espiritual é algo muito sério e deve ser observada com dedicação e respeito, contrariar o dogma de um Espírito Patrono ou Entidade é algo que não se faz levemente e sempre exigirá alguma reparação. É possível mudar de patrono espiritual ao longo da jornada do personagem, porém isso nunca deve ser encarado de forma leviana ou trivial.

## Jaci

**CUSTO:** I

O grande espírito da noite, da caça e da mudança na tradição Caapuã, representado ora como uma faceta masculina, ora com uma faceta feminina, sua essência está relacionada aos mistérios e horrores ocultos pela escuridão da noite e aos povos nômades de coletores e caçadores nômades que vagavam por Ewarë desde tempos imemoriais. Este espírito costuma favorecer, acima de todos, os Caapuãs alinhados com seu Aspecto Noite e os membros da Nação Panema (Thallain).

**CARACTERÍSTICAS:** Jaci abençoa suas filhas e filhos com +1 em testes de Furtividade e de Sobrevivência, para auxiliá-los em suas caçadas, e -1 na dificuldade de testes para obtenção de Mirakamby/aliviar Pesadelo.

**DOGMA:** Eles também só podem aliviar Pesadelo durante a noite ou ocultos sob o véu da escuridão e apenas inspirando o horror no coração dos mortais ou recorrendo à Bênção, através de uma caçada-ritual onde a presa abatida deve ser oferecida em honra ao totem antes de ser consumida.

**PATUÁS:** Uma pedra da lua, um objeto de prata ou um objeto com a representação da lua e consagrado a Jaci.

## Guaraci

**CUSTO:** I

O espírito do dia, da agricultura e da ordem tradicional, representado quase sempre com uma faceta

masculina, sua essência está relacionada à luz, à ordem, à tradição e aos povos que desenvolveram a agricultura e a vida sedentária ou semi-sedentária na aurora do tempo em Ewarë, muito antes da chegada dos colonizadores. Este espírito favorece, acima de todos, os Caapuãs alinhados com seu Aspecto Dia.

**CARACTERÍSTICAS:** Guaraci abençoa suas filhas e filhos com +1 em testes de Percepção e Erudição, além de diminuir em um ponto a dificuldade de todos os testes de Percepção pra mágicas, para que estejam atentos a tudo aquilo que se oculta nas sombras e zelem por suas tradições.

**DOGMA:** Eles devem sempre observar as tradições de seu povo e jamais se recusar a seguir as orientações do Conselho de Anciões de sua Anama.

**PATUÁS:** Uma pedra do sol consagrada, um objeto de ouro ou um objeto com a representação do sol e consagrado a Guaraci

## Mãe do Mato

**CUSTO:** I

A generosa e severa senhora das matas e das regiões selvagens.

**CARACTERÍSTICAS:** Ela confere a suas filhas e filhos +1 em testes de Sobrevivência, Ciência para testes de herborismo e -1 na dificuldade de todos os testes para obtenção de Glamour/aliviar Pesadelo através dos métodos da Colheita, Saque ou Bênção.

**DOGMA:** Mas exigem que eles dediquem todos os seus esforços para manter as regiões selvagens livres da intervenção humana.

**PATUÁS:** Um adorno de palha trançada ou objeto de madeira entalhada consagrado à mãe do mato.

## Mãe D'água

**CUSTO:** I

A misteriosa e orgulhosa senhora dos rios e igarapés.

**CARACTERÍSTICA:** Ela confere a suas filhas e filhos +1 em testes de Sobrevivência e Atletismo para testes envolvendo ambientes aquáticos e natação, além de um bônus de +1 em todos os testes para Mergulhar no Fundo.

**DOGMA:** Mas exige que eles dediquem todos os



seus esforços para preservar os ambientes aquáticos e auxiliar as comunidades ribeirinhas e de pescadores artesanais.

**PATUÁS:** Para assegurar que seus filhos nunca estejam longe demais de seus domínios, a Mãe D'Água não abençoa talismãs.

## Jurupari

**CUSTO:** 3

O Grande Legislador entre muitos povos indígenas, considerado filho de Guaraci e responsável por substituir a antiga ordem social nômade e matriarcal por uma nova ordem patriarcal e baseada nos ensinamentos deixados por ele sobre a agricultura o fazimento das grandes flautas sagradas, capazes de instituir a ordem diante do caos.

**CARACTERÍSTICAS:** Para que seus filhos possam zelar pela manutenção da ordem que ele instituiu, Jurupari os abençoa +2 em testes de Liderança e um bônus de +1 em todos os testes de Erudição.

**DOGMA:** Os filhos de Jurupari acreditam que cada coisa possui seu lugar pré-determinado na criação e que este lugar precisa ser observado e respeitado. Eles precisam se esforçar ao máximo para cumprir o papel que se espera de seu Povo, Aspecto, Legado e posição, em especial no que toca suas tradições e papéis de gênero.

**PATUÁS:** Flautas sagradas, cachimbo ou símbolos fálicos.

## Rasga-Mortalha

**CUSTO:** 3

A majestosa coruja branca que corta silenciosamente os céus noturnos na América e em África levando e trazendo mensagens entre o mundo dos vivos e dos mortos e que alimenta a imaginação e os temores dos mortais, um dos poucos Espíritos Patronos capazes de transitar entre a Superfície e o Fundo e entre a Terra dos Sonhos e a Terra sem Sonhos.

**CARACTERÍSTICAS:** A rasga-mortalha confere a suas filhas e filhos +2 em testes de Erudição e oferece proteção para aqueles que interagem com os mortos inquietos, diminuindo em 1 ponto a dificuldade de qualquer teste que tenha fantasmas

como alvo.

**DOGMA:** A rasga-mortalha também exige deles que sempre tratem os mortos inquietos com respeito e que prestem auxílio sempre que possível aos fantasmas ligados ao Reino Sombrio de Tucumã.

**PATUÁS:** Pena de coruja, apito ou adorno em forma de coruja ou caveira.

## Onça Pintada

**CUSTO:** 5

A grande onça Pintada é um dos predadores mais emblemáticos e temidos da floresta representando um símbolo de poder, graça e ferocidade.

**CARACTERÍSTICAS:** Ela oferece um +1 nos testes de Furtividade e Intimidação e +1 em testes de Destreza.

**DOGMA:** Mas exige que eles dediquem seus esforços para preservar a fauna local para manter o estoque natural de presas para os grandes predadores.

**PATUÁS:** A presa de uma onça ou braçadeiras indígenas.

## Anta

**CUSTO:** 5

Também conhecido como tapires, estes animais são os maiores mamíferos da floresta, cumprindo um importante papel na dispersão de sementes frutíferas, além de serem os prêmios mais cobiçados pelos caçadores nativos.

**CARACTERÍSTICA:** Ela oferece +1 em todos os testes de Sobrevivência e Ciência para testes de herboreismo, além de um nível adicional de Vigor.

**DOGMA:** Porém, exige que aqueles que recebem sua benção se dediquem ao reflorestamento de regiões degradadas para que as antas e outros herbívoros sempre tenham seu alimento assegurado.

**PATUÁS:** Osso de anta ou tornozeleiras indígenas.

## Boiaçu

**CUSTO:** 5

Reverenciada pelos Caapuás o espírito do Rio Amazonas, que moldou Ewarë e criou todas as formas de vida que ali florescem, assim como a entidade criadora de todos os Povos Caapuás. Entre

os Eborás da Casa Jéje é conhecida como Dambirá e também é considerada a entidade que moldou a terra e deu origem à diversidade da vida.

**CARACTERÍSTICAS:** As filhas e filhos de Boiaçu são abençoados com uma compreensão mais profunda dos ciclos da natureza e da pulsação da vida, o que lhes confere um vínculo ainda mais estreito com a Terra dos Sonhos e confere +2 em testes de Ocultismo e Percepção, além de diminuir em um ponto as dificuldades de todos os testes relacionados ao Sonhar da Terra (Visão do Mundo, Linguagem Espiritual e Mergulhar no Fundo).

**DOGMA:** Em contrapartida, Boiaçu lhes exige que busquem sempre zelar por Ewarë, defendendo sua natureza, seus povos tradicionais e jamais recusando prestar auxílio a qualquer Anama que necessitar, sem exigir ou aceitar nada em troca.

**PATUÁS:** Pingente em forma de muiraquitã, adornos ou cajados em forma de cobra.

## Exú

**CUSTO:** 1

O mensageiro entre os Orixás e o mediador entre o Aiyê e o Orun.

**CARACTERÍSTICAS:** Ele abençoa suas filhas e filhos com +1 em testes de Persuasão e Manha, ensinando-os a agir com sagacidade e tirar o melhor proveito de cada situação. Mas para quando esta tática não funciona, ele também confere um bônus de +2 na primeira ação do combate para que seus filhos possam colocar o pé na estrada antes do tempo fechar.

**DOGMA:** Ele também estimula suas filhas e filhos a nunca se acomodarem, se colocando sempre em movimento e explorando novos desafios e oportunidades. Eles não devem passar mais do que um ano e um dia dormindo sob o mesmo teto.

**PATUÁS:** Ogó (bastão com cabaças), contra-egum ou guia (colar de contas) consagrada ao orixá.

## Ossain

**CUSTO:** 2

Orixá das folhas litúrgicas, vinculado às plantas e às artes curativas.

**CARACTERÍSTICAS:** Ossain abençoa suas filhas e filhos com +1 nos testes de Medicina e Erudição e

com um bônus de -1 na dificuldade de testes de Ciência em testes de herborismo.

**DOGMA:** Em contrapartida exige que eles usem seus conhecimentos sobre as tradições, as plantas e as artes curativas para auxiliar as pessoas necessitadas que o procurem.

**PATUÁS:** Cachimbo ou guia (colar de contas) consagrada ao orixá.

## Iemanjá

**CUSTO:** 2

Orixá dos mares e oceanos, protetora dos pescadores e navegantes.

**CARACTERÍSTICAS:** Suas filhas e filhos recebem +1 nos testes de Sobrevivência e Atletismo para nadar e resistir aos desafios do mar e tem -1 na dificuldade de qualquer teste relacionado ao mar e suas criaturas, incluindo as interações com Morganedes, Merfolks e Selkies.

**DOGMA:** Ela também exige que eles façam oferendas em seu nome no dia consagrado a ela conforme os costumes locais e que zelem pelo mar e pelas criaturas marinhas.

**PATUÁS:** Espelho, leque ou guia (colar de contas) consagrada à orixá.

## Nanã

**CUSTO:** 3

A grande anciã, orixá das águas paradas, dos mangues, dos pântanos e da lama primordial.

**CARACTERÍSTICAS:** Nanã abençoa suas filhas e filhos conferindo +2 em testes de Sagacidade, para que possam avaliar com maior precisão o caráter e as intenções de seus interlocutores, e um bônus de -1 na dificuldade de todos os testes envolvendo Erudição.

**DOGMA:** Porém, exige que não usem instrumentos de metal graças a uma antiga contenda com Ogun e para honrar as antigas tradições.

**PATUÁS:** Ibiri (objeto-ritual confeccionado com nervuras de folhas de palmeira e ornado com búzios, palha da costa, fio de conta e cabaça com a finalidade de eliminar energias negativas), cabaça ou guia (colar de contas) consagrada à orixá.

## Oxóssi

### CUSTO: 3

O orixá da caça, das florestas, da fartura, do sustento.

**CARACTERÍSTICAS:** Filhas e filhos de Oxóssi são discretos e desconfiados, recebendo um bônus de -1 na dificuldade em testes de Percepção e Furtividade.

**DOGMA:** Eles também são generosos e grandes provedores e devem dividir ou compartilhar com sua comunidade todos os seus ganhos e conquistas, o que inclui, mas não se restringe, a Recursos e Tesouros.

**PATUÁS:** Ofã (arco e flecha) ou guia (colar de contas) consagrada ao orixá.

## Ogum

### CUSTO: 4

Orixá guerreiro do fogo, da metalurgia e da tecnologia.

**CARACTERÍSTICAS:** Ogum abençoa suas filhas e filhos com um dado adicional em Armas de Fogo e Armas Brancas e oferece um bônus de -1 na dificuldade de testes relacionados à Tecnologia e Ofícios.

**DOGMA:** Ele também exige que eles jamais recusem ou recuem diante de um desafio em que tenham alguma chance de sucesso, mesmo que pequena.

**PATUÁS:** Facão, martelo de ferreiro ou guia (colar de contas) consagrado ao orixá.

## Iansã

### CUSTO: 5

Orixá guerreira, ousa e intempestiva do vento e da tempestade.

**CARACTERÍSTICAS:** Ela abençoa seus filhos com +1 em testes de Intimidação e Armas Brancas e lhes confere um ímpeto tão grande que os permite ignorar a penalidade por estar Debilitado pelo restante da cena, mediante o gasto de um ponto de força de vontade.

**DOGMA:** Filhas e filhos de Iansã não levam desaforo para casa e não podem deixar passar nenhuma ofensa ou desrespeito sem uma resposta a altura.

**PATUÁS:** Iruquerê (objeto-ritual confeccionado com a cauda de um búfalo para afastar maus espíritos e atrair fartura), alfange (um tipo de espada) ou guia (colar de contas) consagrada à orixá.

## Oxum

### CUSTO: 5

Orixá das águas doces, da beleza, da riqueza, da prosperidade e da sensibilidade.

**CARACTERÍSTICAS:** Filhas e filhos de Oxum são vaidosos e sensíveis. Recebem +1 em testes de Ocultismo e Sagacidade e +1 em teste de Carisma.

**DOGMA:** No entanto, gostam de ostentar riqueza e prosperidade, adoram luxo e conforto e se importam muito com a opinião de terceiros. Qualquer tentativa de persuadir um filho ou filha de Oxum que leve isso em conta é feita com +1 na dificuldade.

**PATUÁS:** Adornos de ouro e pedras preciosas ou guia (colar de contas) consagrada à orixá.

## Xangô

### CUSTO: 5

Orixá da justiça, do raio e do trovão.

**CARACTERÍSTICAS:** Filhas e filhos de Xangô recebem +1 em testes de Liderança e Performance para que liderem com justiça e clareza e +1 em testes de Carisma, para que inspirem as outras pessoas a seguir seu exemplo.

**DOGMA:** Em contrapartida eles nunca podem se omitir diante de uma injustiça.

**PATUÁS:** Oxé (machado de duas lâminas) ou guia (colar de contas) consagrada ao orixá.