

SERTÕES DE PARAGUASSÚ

ROGÉRIO CLEMENTINO SARAIVA JR.
GUSTAVO GARCIA TONIATO
MARINA TABORELLI E SILVA
MOACIR MANUEL IDALINO DE ANDRADE
GABRIEL MACHADO DE MORAES
JÔNATAS FONSECA
IONE DE SOUZA GARCIA

Ao Coronél

*- por ocasião da eleição do Cel. Dr. Severino
de Paula Cavalcanti Esmério, 1912, Saca
Capins – Minas Gerais.*

Nepolo reluzente dos rincões da terra
Em quem cada um de nós sempre e sempre espera
Na patente que reluz seu próprio brilho
Cada um sentir-se-á seu próprio filho.

Coronél que tira riqueza de sua gleba
Não temendo sol e chuva que vêm-lh'em fera
- Como nós somos gratos ao seu arbítrio
E como ao povo tanto agrada o seu sorriso.

Hoje as laudas ecoam! Viva ao Prefeito,
Que pelo ardor do voto foi feliz eleito!
Ao senhor palmas, palmas, palmas e mais palmas!

Engrossam-lhe o côro milhares dessas almas,
Cantam-lh'a glória da nobreza à malta
- Há de vir a nossa urbe seu devir perfeito!

Paraná de Sant'Ana,

POETA.

SERTÕES DE PARAGUASSÚ

A ESTRANHA BELEZA DA BELLE ÉPOQUE CAPIRA

Em Sertões de Paraguassú os jogadores e mestres serão convidados a experimentar, deleitar e sofrer o melhor e o pior da Belle Époque dos interiores do Brasil. Ambientada de maneira telúrica e armorial, Sertões de Paraguassú visa trazer do folclórico ao real do mundo dos coronéis entre a Lei Áurea (1888) e a Revolução de 1930. Crivado e inspirado nas referências literárias de Martins Pena, Dias Gomes, Guimarães Rosa, Câmara Cascudo, trazemos um grande espaço caipira buscando o olhar armorial de Suassuna, jogam e expressam seus desejos e sua moral os personagens mais incríveis e reais dos interiores do Brasil: coronéis, pistoleiros, peões, tropeiros, padres, beatas, juizes, políticos, prostitutas e outros tantos que nas sendas dos rios, das serras e das pequenas cidades contam seus causos e vivem suas histórias de pescadores.

Enquanto os coronéis fumam seus charutos nos salões da aristocracia, suas decisões são executadas quase que nas sombras iluminadas pelas fofocas e rixas de sangue e de terras - o que desejamos nesta experiência é que mestres e jogadores não vivam as décadas das novelas das seis, mas que empreendam a vivência dos pequenos poderes, corrupções e virtudes da relação bilateral das elites e dos humildes.

BEM VINDO AOS SERTÕES DE PARAGUASSÚ

Muito tempo atrás, na bodega de Seu Mané, um tal caixeiro viajante compartilhou um causo que, minha Nossa Senhora, não teve cristão que não se admirou: ele falava de uma terra, lá perto do Goiás, mas também não muito longe de Minas - acho que ficava entre o Mato Grosso e São Paulo... Enfim, um desses rincões do Brasil. Era terra e tempo de coroneis, do conflito de interesses poderosos, mas de um povo muito decente... pelo menos na maioria das vezes. Entre um trago e umas gotas no chão para o Santo, o caixeiro contava, com detalhes bem mentirosos por sinal, que numa pescaria que fizera escutara um estória de um caboclinho que tinha servido muito tempo um tal de Coronel Josafá, que tinha mais alqueires que pés de café e mais gado do que alqueires... esse tal coronél, barbaridade!, era daqueles turrões que mandavam e desmanavam - era compra de votos, cerca que andava, mulas sem cabeça pra espantar colonos, tudo por prestígio e poder. E o danado tinha fama! E ainda diziam que pagava bem... O caixeiro disse que o caboclinho tinha até ganho uns palmos de terra por deitar um vereador em outros sete. Mas acho que isso era bravata... A bodega do Mané cada vez mais enchia, todo mundo queria ouvir os tais causos daquele Sertão do Paraguassú: era juiz de paz medroso, lavrador valente, tropero enrolão, dama da noite que virava até primeira dama: da riqueza do salão ao chão batido dos casebres, tudo era força na fala do caixeiro...



DAS PERSONAGENS

Em SERTÕES DE PARAGUASSÚ, os jogadores não escolherão classes, mas sim Pontos de Partidas relacionados à posição social e profissão da personagem a ser criada. O Ponto de Partida é o eixo da história da personagem, das origens às aspirações. Para isso recomendamos as referências literárias e folclóricas clássicas desse Espaço Caipira, lembrando que as figuras de poder são reservadas ao mestre, de forma que os jogadores não podem ser Coronéis, Bispos, grandes Políticos - são personagens estáticas, não agem, usam de seu poder e atributos para ordenarem os comandos.

As personagens jogáveis podem ser os arquétipos destes causos interioranos: lavradores, pescadores, o vigário, um pai de santo, um pequeno vereador, o boticário, a prostituta, o apostador, o caixeiro viajante, o artista circense, o tropeiro, o missionário messiânico, o juiz de paz da pequena cidade, o desempregado, o pistoleiro, o padeiro, comerciante, leiteiro, açougueiro, alambiqueiro, costureira, rendeira, beatas, alfaiates, etc. O que definirá como esta personagem age e como ela interage com cada uma das classes e estratos sociais dependerá do entendimento e criatividade da criação do pano de fundo da personagem naquele cenário - o elemento criativo livre, tanto para o

Mestre, como para os jogadores é o mais importante aqui.

Todas as personagens são úteis: o mendigo sabe quem é caridoso ou não, o vigário escutas as confissões de todos, conhecendo a índole da maioria da cidade, o comerciante e o bodegueiro sabe das fofocas locais, o palhaço do circo tem seu charme errante, as damas da noite sabem os segredos das alcovas dos cabarés, os jornalistas podem fazer ou não oposição aos interesses do coronel e os pistoleiros levantam temor e respeito por onde passam. Crie seus causos neste mundo, converse com o Mestre e viva e interprete os pequenos heróis que vivem sob as solas dos poderosos coronéis e barões.

Não esqueça de nomear à personagem, criar um pano de fundo que combine com seu Ponto de Partida e que incentive, tanto o Mestre como você, terem um desenvolvimento, pense nas aspirações e desejos, nas mágoas, medos e opressões sofridas, nas alegrias, tristezas e motivações individuais e relacionadas com os demais estratos sociais possíveis, estabeleça uma moral para sua personagem e defina seus escrúpulos... ou a falta deles.

Para o início do jogo, todos os jogadores começam com 1 de todos os atributos condicionantes.

DAS MECÂNICAS

Os três conceitos móveis mais importantes são a Fama/Infâmia, Prestígio e o Favor:

- ♣ **FAMA/INFÂMIA:** é o valor que mais oscila durante as aventuras e arcos de histórias, diretamente ligado a moral e atos das personagens - quando uma personagem faz algo que seja benéfico sua fama consequentemente aumenta, se for pego com a boca na botija em uma situação de vexame ou reprovável, ela diminuirá. A cada 3 pontos aumentados de Fama, aumenta-se 1 de Prestígio. Obviamente, personagens como matadores e pistoleiros tem sua fama aumentada de forma inversa, quanto pior, melhor.
- ♣ **PRESTÍGIO:** é um valor derivado da Fama, usado nas interações com o Padrinho; pode ser utilizado como parâmetro do mestre para saber como as pessoas tratariam determinada personagem, facilitando as narrações e interações. A cada 5 pontos de prestígio, o jogador ganhará 1 ponto de FAVOR. Oscilando-se a FAMA/INFÂMIA, oscilará o PRESTÍGIO, influenciando no FAVOR.
- ♣ **FAVOR:** Favor é o principal dom possível, com ele se compram ações objetivas dos mais humildes até os mais poderosos. Um favor nunca sai de graça, carrega consigo um contra-dom, ou seja, um favor pagando o outro. Definido e determinado favor em valor e naipe pelo mestre, o jogador

poderá descontar deste preço até 10 pontos, gastando sua quantidade de pontos de Favor, lembrando sempre que cada 2 pontos de Favor diminuem 1 em relação ao valor do favor a ser alcançado. O contra-dom é um favor objetivo que deve ser executado em determinado tempo como pagamento desta dívida. O não cumprir do contra-dom de maneira efetiva, faz com que a personagem tenha consequências imprevisíveis trazidas pelo mestre.

Neste jogo a resolução das ações, conflitos, favores e todas as demais ocorrem através do uso de dois baralhos comuns, um para todos os jogadores e um para o mestre e suas personagens, quando necessário. Em situações comuns, para as ações fora de combates, o jogador deverá ter sempre cinco cartas em sua mão, sorteando sempre as do topo do baralho para recompor seu número de cartas.

NAIPES E CARTAS NA MANGA

Aos naipes das cartas são ligados à dificuldade de cada ação, que será ponderada pelo Mestre, tanto pela natureza da ação como pelos seus agravantes. O naipe Paus/Zape é empregado para AÇÕES CRÍTICAS, as mais difíceis do jogo, como influenciar alguém muito poderoso, tarefas de extrema precisão, ações com alto grau furtivo, etc; já o naipe de Copas/Coração é usado para AÇÕES COMPLEXAS, que são aquelas que fogem

à habilidade dos jogadores: seduzir quando não se é um sedutor, comprar um voto, discutir e influenciar alguém poderoso politicamente ou outras que o Mestre assim julgar neste nível.

O naipe de Espadas/Espadilha é empregado para AÇÕES MEDIANAS - ações com certa dificuldade ou simples com dificuldades externas: arrombar uma porta de noite ou sem luz, encontrar um caminho perdido, recuperar um objeto roubado, localizar uma pessoa desconhecida, etc. As AÇÕES SIMPLES dar-se-ão pelo naipe de OUROS/PICA-FUMO, são ações simples como barganhar com um amigo, uma tarefa extenuante, mas ligada ao Ponto de Partida, profissão ou pano de fundo da personagem do jogador, influenciar uma personagem do mesmo estrato social do jogador, etc. As cartas MISTAS, ou seja, misturadas, podem ser usadas para chegar ao valor necessário, todavia, toda atividade que pagar-se-á com cartas mistas terá uma penalidade de +5 em seu valor.

Por exemplo: o Mestre narra que você deve conseguir um remédio com um boticário, mas não pode pagar por ele, o balconista faz-lhe um abatimento através da compra de um FAVOR - repor o medicamento rapidamente -, o jogador aceita: a ação custará 15 em Espadilha; se o jogador tiver cartas de Espadilha que somem ou ultrapassem 15, poderá pagar sem problema, caso precise misturar os naipes, pagará 15+5, ou seja, 20.

Os jogadores são livres para ocultar se podem pagar no naipe ou de forma mista, a fim de formar uma mão que lhe ajude futuramente.

QUEM TEM PADRINHO NÃO MORRE PAGÃO

Criado as Personagens, todos deverão sortear quem serão seus padrinhos, responsáveis pela iniciação religiosa e social daquela personagem, sendo delimitado pela escolha às cegas de uma única carta, através da qual será delimitado a origem e a importância do padrinho:

Naipe de Copas/Coração - Religiosos: de 2 à 4, devotos de uma determinada fé; de 5 à 7, religiosos e religiosas como diáconos, freis, padres, cambones umbandistas, etc; de 8 à 10, religiosos importantes como párocos, pais de santo, monsenhores, etc.; de 11 à 13, grandes religiosos como bispos e grandes pais de santos, reconhecidamente famosos; e sorteando-se um Az, uma Figura Religiosa, como um Santo Católico ou um Orixá da Umbanda.

Naipe de Espadas/Espadilha - Militares de carreira: de 2 à 4, soldados, praças, guardas municipais, etc.; de 5 à 7, corregedores, delegados, escrivães, sargentos, capitães, tenentes, etc.; de 8 à 10, sargentos, capitães, tenentes que já participaram de conflitos e que, por isso, são afamados; de 11 à 13, um general ou um coronel (do exército ou da armada); e sorteando-se um Az, um general ou coronel (do exército ou da armada) que já tenha ido à combate.

Naipe de Ouros/Pica-fumo - Senhores de terras: de 2 à 4, pequeno senhor de terras com criação ou plantação que dá certo lucro; de 5 à 7, grande senhor de terras, endinheirado com grande lucro; de 8 à 10, coronel, grande proprietário de terra com boa

reputação e importância social; de 11 à 13, grande coronel, influente na política, de família de renome regional; e sorteando-se um Az, um famosíssimo e temido coronel reconhecido em todo o estado com parentes na política estadual e nacional.

Naipes de Paus/Zape - Pessoas do povo com bons empregos: de 2 à 4, lavrador, sitiante, pessoa que vive do próprio trabalho de forma subsistente; de 5 à 7, empregado de um bom patrão ou sitiante que tire algum pequeno lucro das terras, pessoas participantes de confrarias religiosas, ou similares; de 8 à 10: funcionários públicos, professores, caixeiros viajantes, secretários de políticos, damas de companhia; de 11 à 13, pequenos vereadores, vereadores da oposição, comerciantes endinheirados, notários e donos de cartório; e sorteando-se um Az, o Juiz de Paz local.

A dinâmica do Padrinho é usada para influir em argumentação narrativa ou para tentar pagar com cartas mistas sem a penalidade de +5. Um padrinho fraco não influi sobre alguém poderoso, mas um poderoso impressionará alguém que seja das classes menos favorecidas. Toda vez que se invoca o padrinho, tem-se uma perda de pontos de Prestígio e a perda de pontos de Favor em futuros usos de cartas: padrinhos de 2 à 4 gastam 5 pontos de Prestígio, de 5 à 7 gastam 10, de 8 à 10 gastam 12, de 11 à 13 gastam 14 e os Azes gastam 16 pontos. Todas as vezes que o padrinho é invocado, será cobrado por aquele que cedeu diante da invocação - isso pode ser incômodo ao padrinho, de forma que somente pode ser usado em três oportunidades por arco de aventura preparado pelo Mestre. A partir do quarto uso do padrinho, o Mestre definirá consequências à personagem.

PELEJAS E COMBATES

Durante os combates armados com armas de fogo, constituir-se-á em um duelo, onde cada jogador ou Personagem do Mestre miram em alguém a sua escolha. A ordem de tiros será sorteada, através de cartas do baralho dos jogadores, iniciando aquele que tirar a carta de menor valor independente do Naipes. O duelo ocorrerá através de uma peleja de cartas, a maior vencendo a menor, com cinco cartas para cada: o vencedor da ordem de tiros iniciará a apresentação de cartas nas rodadas 1, 3 e 5, a quem o desfavorecido reagirá, invertendo-se nas rodadas 2 e 4 - o que poderá gerar a estratégias, uma vez que o placar dar-se-á apenas pelo número de vitórias entre cartas maiores e menores. Os danos são classificados entre Leves, Graves e Críticos, sendo que a personagem somente será considerada incapacitada para o combate dado o Dano Crítico. Dois danos leves levam a um dano grave; dois danos graves levam a um dano crítico. Os danos são dispostos através da tabela abaixo:

TABELA DE DANOS - PERSONAGEM A vs PERSONAGEM B

POSSIBILIDADES		B					
		0	1	2	3	4	5
A	0	SEM DANO	SEM DANO	DANO LEVE	DANO GRAVE	DANO GRAVE	DANO CRIT.
	1	SEM DANO	SEM DANO	SEM DANO	DANO LEVE	DANO GRAVE	X
	2	DANO LEVE	SEM DANO	SEM DANO	DANO LEVE	X	X
	3	DANO GRAVE	DANO LEVE	DANO LEVE	X	X	X
	4	DANO GRAVE	DANO GRAVE	X	X	X	X
	5	DANO CRIT.	X	X	X	X	X

Uma personagem incapacitada pode ser morta, em uma ação narrativa, que pode ser impedida por ações do grupo de aventureiros, personagens do mestre ou outras circunstâncias narrativas. Acumulando dois Danos Críticos, tem-se um Dano Mortal, que incorre na morte da personagem em questão, salvo se de imediato não lhe for prestado socorro. O Mestre pode utilizar do Dano Mortal sem necessidade de acumular Críticos, quando uma das personagens receba um dano cuja sobrevivência seria absurda.

Para combates que usem armas brancas, a regra será semelhante, todavia apenas com três rodadas – iniciado o combate, os envolvidos descartarão duas cartas de suas mãos.

CONHECIMENTOS

As habilidades das personagens são suas o conjunto de habilidades que os caracteriza, no total de oito: força; precisão; beleza; saúde; retórica; negociação; beleza; e esperteza. Nestas habilidades os jogadores distribuirão conceitos nos seguintes níveis: ruim (+0), em uma categoria, medíocre (+2), em quatro categorias, bom (+4), em duas categorias, e excepcional em uma categoria (+6). Quando o jogador empregar estas habilidades, seu bônus será referente ao conceito ligado a mesma, descontando-se do valor necessário de cartas na interação. Segue uma lista básica de conhecimentos que devem ser encaixados no pano de fundo do ponto de partida da personagem:

♣ **Rábula:** conhecimento jurídico autodidata

- ♣ **Direito:** conhecimento jurídico formal
- ♣ **Literato:** conhecimento em geral;
- ♣ **Etiqueta:** conhecimento social aplicado;
- ♣ **Comércio:** capacidade de negociação e barganha;
- ♣ **Sedução:** capacidade de envolver e gerar empatia sexual ou não;
- ♣ **Medicina:** conhecimento básico de cura e saúde;
- ♣ **Concentração:** capacidade de mira de armas de fogo e de foco em situações de estresse;
- ♣ **Armas de fogo:** conhecimento básica de armas de fogo;
- ♣ **Armas brancas:** conhecimento básica de armas branca;
- ♣ **Arrombamento:** capacidade de desarmar fechaduras e cadeados;

♣ “Confabulâncias”: capacidade de aplicar o toma-lá-dá-cá na política;

♣ Sorte no Jogo: capacidade de aplicar conhecimentos que levem a ganhos em jogos de azar.

AO CORONEL, NOSSO MESTRE

Neste jogo, o cabe ao Mestre representar todas as chamadas “Figuras de Poder” que o cenário pode ter ou pode vir a desenvolver, com grande destaque ao principal e mais recomendado, o Coronel. Em toda a grande área Caipira onde este jogo cenário se desenrola, a figura paternalista e truculenta do Coronel é uma das, senão, a mais importante – por isso dedicada ao Mestre. Será esta figura de poder, que manda e desmanda, o portador das linhas guias das aventuras, todavia, é importante que o Mestre se atente que não existe apenas um tipo genérico de Coronel: ele pode ser um truculento e violento arrancador de couros como n’O Auto da Compadecida, de Suassuna, como pode ser o bravateiro político afetado como n’O Bem Amado, de Dias Gomes. Ele tanto pode ser da situação, como pode ser da oposição, querendo sabotar o status quo a fim de sê-

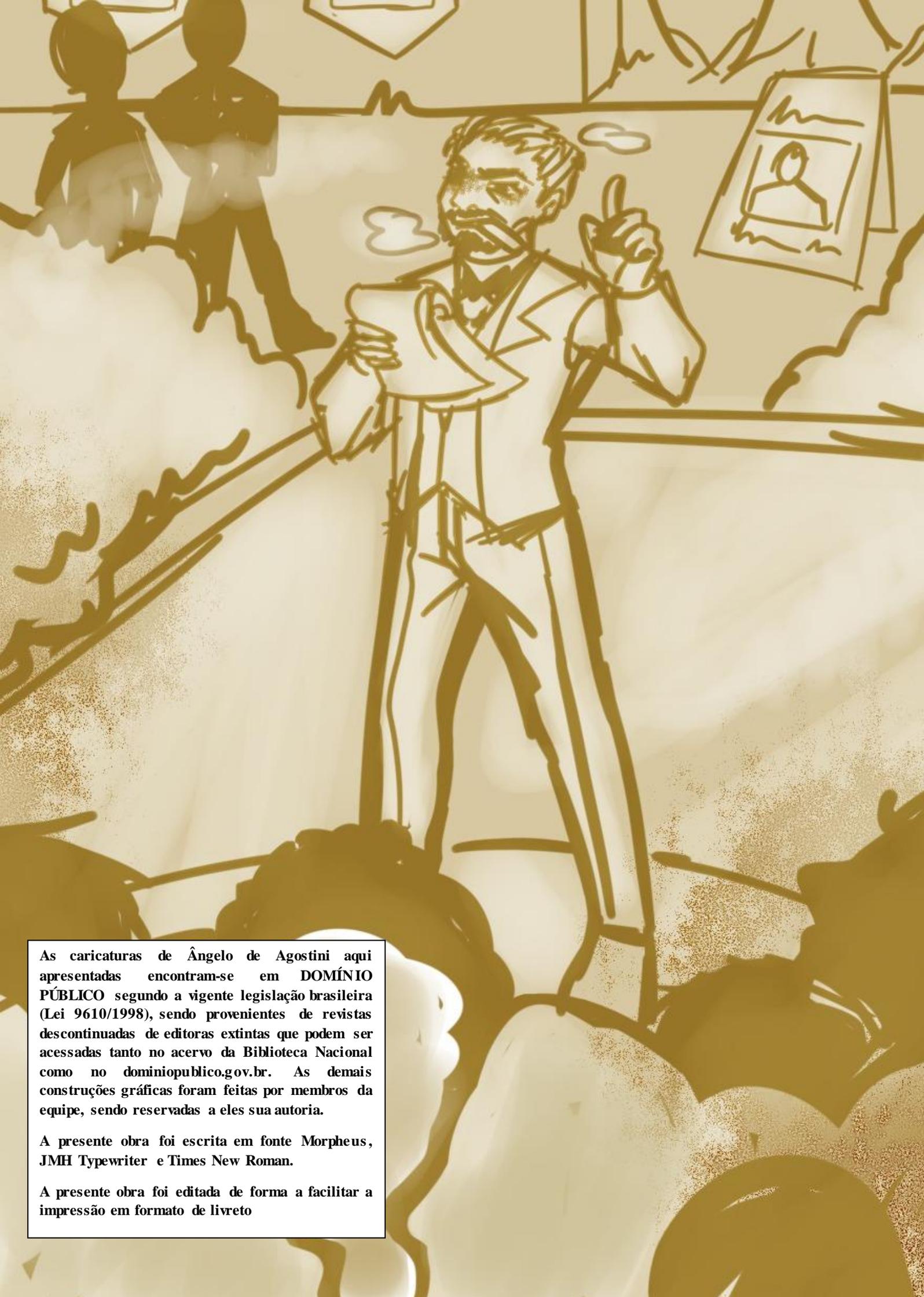
lo. São infinitas as possibilidades desse xadrez de jagunços que o Mestre pode propor através das figuras de poder, sempre se atentando que as motivações dela e suas devidas coerções que gerarão a aventura.

Como o Mestre já deve ter notado, a progressão neste jogo é rápida, ocorrendo durante as sessões conforme modifica-se a Fama/Infâmia – principal atributo variável e pontuação que dará mobilidade aos testes dos jogadores. Portanto, deve-se pensar nos fatores de uma campanha e que neste jogo mistura realismo e fantasia num cenário telúrico e de óptica armorial, podendo-se alar a imaginação para cada vez mais novos e inovadoras personagens, baseados em livros, filmes, minisséries, quadrinhos e vultos históricos reais deste Grande Espaço Caipira.

Seja criativo!

FICHA SUGERIDA:

Sertões de Paraguassú	
Ponto de partida	
Nome:	Idade:
Sexo:	Olhos:
Pele:	Cabelo:
Reputação	
Fama:	Prestígio:
Favor:	Status:
Apelido:	Padrinho:
Habilidades	
Força:	Saúde:
Precisão:	Beleza:
Inteligência:	Negociação:
Esperteza:	Retórica:
Renome	
Inventário	
Posses	
Contradom	
Ferimentos	
Leve: ■■ Grave: ■■ Crítico: ■■ Mortal: ■■	



As caricaturas de Ângelo de Agostini aqui apresentadas encontram-se em DOMÍNIO PÚBLICO segundo a vigente legislação brasileira (Lei 9610/1998), sendo provenientes de revistas descontinuadas de editoras extintas que podem ser acessadas tanto no acervo da Biblioteca Nacional como no dominiopublico.gov.br. As demais construções gráficas foram feitas por membros da equipe, sendo reservadas a eles sua autoria.

A presente obra foi escrita em fonte Morpheus, JMH Typewriter e Times New Roman.

A presente obra foi editada de forma a facilitar a impressão em formato de livreto