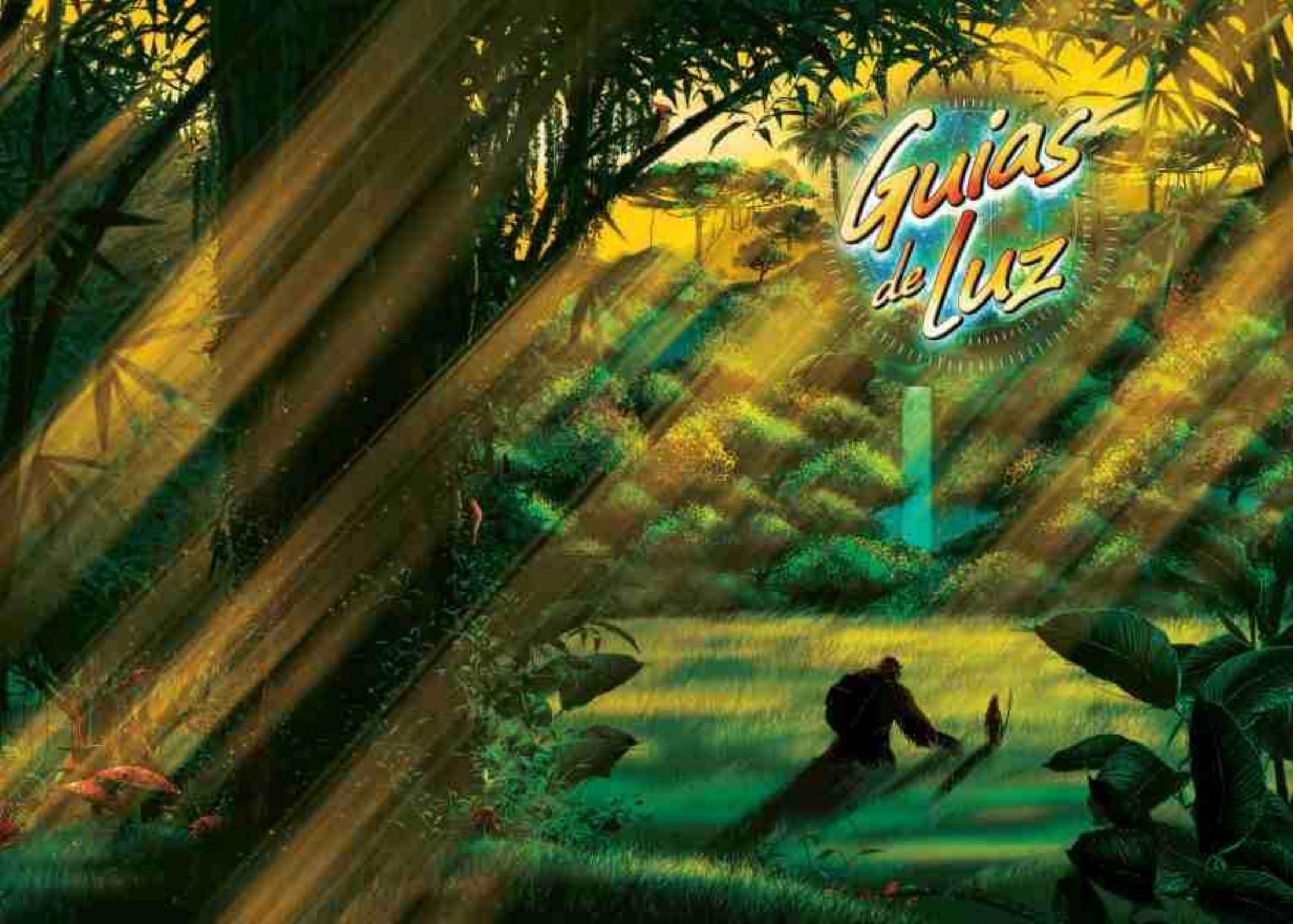


# Guías de Luz



# Guias de Luz

01  
Guias

Seja bem-vindo, Guia de Luz. Está aqui porque os espíritos da floresta reconheceram sua grandeza, pureza, compaixão e liberdade. A partir de agora, é um guerreiro que protege os paraísos na Terra e harmoniza paz entre os humanos e a natureza. Está preparado? Então junte seus amigos e venha nesta aventura ajudar os espíritos da floresta numa missão de bem maior, para que nossas florestas, cachoeiras, animais e rios não sejam destruídos. Nesta batalha, os espíritos da floresta vão lhe entregar poderes especiais para ajudar a harmonizar paz nos conflitos entre os humanos, para proteger nossa fauna e flora, para eliminar os monstros que vivem nas áreas amaldiçoadas. Escolha uma classe, escolha seu espírito da floresta e construa um personagem com personalidades características às suas. Você pode ser um grande saci, ou quem sabe um poderoso curupira, um mago talvez? Mas o certo é que será um Guia de Luz! Avante, guerreiro!!

## Os Guias de Luz

02  
de Luz

Há muito tempo, em uma terra não muito distante, surgiu uma lenda de heróis que lá habitavam. Tais heróis eram guias dos tropeiros, que, com muita frequência, necessitavam atravessar densas florestas! Florestas temidas, pois lá ficava uma maldição: exaurida do extermínio dos povos indígenas. O derramamento de sangue inocente enfureceu os espíritos da floresta, devido à desarmonia trazida em um local em que reinava a paz. Os responsáveis? Bugreiros, generais e desbravadores. Outrora aplaudidos por homens, eles não poderiam enganar os espíritos sábios; a sede por dinheiro, terras e poder fez nascer nos espíritos sábios profunda tristeza; os paraísos destruídos fizeram com que os espíritos tentassem afugentar os malfeitores e o próprio mal presente em cada ação contrária à paz da Natureza, nossa mãe. Eis que Redrim, o Espírito da Justiça, convenceu Uro, o Espírito da Realidade, para que ele transformasse o mal trazido pelos bugreiros e alguns desbravadores em monstros que afugentassem os desertores. Uma grande reunião dos espíritos guardiões ocorreu para tentar buscar uma solução. Edra, o Espírito da Compaixão, pediu permissão para até a Terra viajar, pois acreditava que Redrim poderia ser cruel com os seres puros que habitavam as florestas: além de caçados, poderiam ser alvo dos monstros. Sendo assim, Edra ganhou a permissão dos espíritos da floresta para recrutar heróis: entregaria sabedoria e poderes para proteger a natureza e buscar a harmonia. Essa é a história de como nasceram os Guias de Luz, guias de tropeiros pelas florestas, combatentes e curandeiros poderosos: os protetores eram sacis, curupiras, todos magos. Esses heróis viviam aqui, na pequena queda d'água.

# Jogo de interpretação

RPG é uma sigla em inglês que pode ser traduzida como “jogo de interpretação de papéis” ou “jogo de interpretação de personagens”. Nele, um grupo de amigos se reúne para construir uma história, como se fosse um teatro de improviso. Existe um diretor, chamado “narrador” ou “mestre”, que vai explicando o desenrolar da trama; e existem os jogadores, que modificam a história à medida que interpretam seus personagens. Durante o jogo, os personagens vivem aventuras que lembram os grandes épicos de nossa literatura e cinema.

## Mestre

O mestre é o narrador do jogo, é quem cria a história. Ele é o diretor dos personagens e vai guiá-los para diversos caminhos. Mas nem ele sabe como o jogo vai terminar, pois isso depende das escolhas dos personagens.

## Personagens

O protagonista. O personagem é quem vive as aventuras no universo fantasioso criado pelo narrador.

## Ficha técnica

Nela, temos as características do personagem, como força, habilidades, entre outras características. Cada ficha é única; sendo assim, cada personagem também. Mesmo que a classe seja igual - curupira, por exemplo -, a diferente distribuição dos pontos torna um personagem diferente do outro.

## Cenário

O jogo pode acontecer em diferentes cenários. Neste caso, o cenário geral é a nossa região séculos atrás: a história se passa entre os séculos XVIII e XX, até a Guerra do Contestado. Quanto mais detalhes o narrador citar ao grupo, melhor será a experiência do jogo de interpretação para os personagens, por exemplo: “uma floresta sombria, muito fria, onde uma nevoa

cobria os pés”; ou “uma vila tranquila, com pequenas casas e uma igreja”.

## Experiência

Em um jogo de interpretação, o personagem vai evoluindo conforme vivencia aventuras. Esse crescimento será representado por pontos de bonificação com os quais o narrador premia os personagens. Com esses pontos de bonificação, o jogador transforma esse aprendizado das aventuras em evolução para seu personagem, distribuindo os novos pontos em sua ficha técnica.

# Formação do personagem

Criar um personagem é divino. Dar vida a um ser fantasioso é o que inicia o jogo de interpretação. Então, leia com atenção as informações sobre o personagem que você assumirá, pois ele o acompanhará em diversas aventuras.

Comece com um nome para seu personagem. Você também deve escolher uma classe, pois junto a Edra vieram outros espíritos sábios da floresta pra auxiliar nesta missão: Ayal, Du'bel, Buh e Gal.

03

Guias

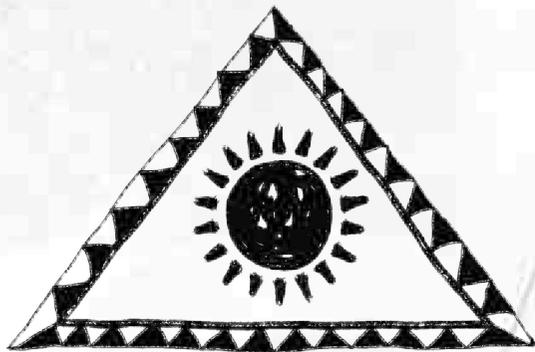
04

de Luz



Du'bel → Grandeza  
Ayal → Pureza  
Buh → Liberdade  
Gal → Astral

As classes foram nomeadas pelos espíritos da floresta: Du'bel nomeou o ser que recebe sua força de curupira; Ayal nomeou as feiticeiras; Buh nomeou os sacis; Gal abençoa todas as classes com mais uma força de espírito.



Cada espírito da floresta entrega para sua classe uma força mágica, pois com a permissão de Uro a magia é então real para os seres que harmonizam com a paz regida pelo Sol e a natureza. Esses poderes são chamados de "força de espírito"; escolhendo a classe, naturalmente o personagem recebe esses poderes. Para melhor utilizar esses poderes, é muito importante que os atributos e as habilidades sejam coerentes com essa força.

Classes

## Curupira

Espírito Grande

Os curupiras sentem o Planeta Terra como organismo vivo, e humildemente apenas fazem parte dessa vida. É esse sentimento de grandeza, ao ligar-se a todo o Planeta, que faz do curupira um ser muito forte e ágil. Os curupiras são os protetores das florestas, rios, contra tudo que ameaça a vida da Terra. Com sua gigante força, combatem o mal criado pela arrogância humana, que destrói os paraísos na Terra com falsos argumentos de progresso.

## Saci

Espírito Livre

O que é a liberdade? Para a humanidade que ainda não consegue definir, a liberdade é um fascínio, que muitas vezes, nos covardes, gera medo - medo que é o combustível de todas as prisões. E essas prisões criam regras e controle, por isso tão poucos são livres.

Esses corajosos seres livres inspiram alguns e provocam ódio em outros, por serem tão revolucionários. São diferentes, artísticos e brincalhões; lutam por justiça contra um mundo cruel e ganancioso.

## Feiticeiro

06 Espírito Puro

Ser ligado à alquimia, medicina e ao ocultismo.

Tudo que existe tem uma essência; transformando essa essência, um feiticeiro pode criar o inimaginável. Assim como o lodo tira a pureza da água, um ego vaidoso mancha sua essência. Conscientes disso, os feiticeiros travam uma batalha interna para que se tornem espíritos puros; através de muita meditação e autoconhecimento, vencem as armadilhas da mente e dos prazeres tolos. É nessa pureza, livre de egoísmo, que os feiticeiros encontram seu poder.

--

Espírito Astral

Esse poder é uma benção para todas as classes, presente de Gal, Espírito Astral que veio junto a Edra e aos demais espíritos da floresta. Hupur eleva sua essência ao íntimo do Sol e dos astros, e através dessa fonte consegue manifestar poderes antes

05

Guias

06

de Luz



1 - O cabeçalho: aqui ficam definidos o nome, a classe, a idade.

2 - Atributos: aqui o jogador deve distribuir pontos para caracterizar seu personagem nos atributos físicos, sociais e mentais, ou seja, se o personagem será forte ou inteligente, comunicativo. Recomenda-se iniciar com o máximo de 10 pontos a distribuir; também importante estudar a força de espírito para saber o que o personagem vai precisar para realizar seus poderes entregues pelos espíritos da floresta.

3 - Habilidades: aqui revela-se o que seu personagem sabe fazer, executar. Quanto mais pontuado o item, maior aptidão na habilidade, trazendo facilidades para as tarefas e os testes. Recomenda-se o máximo de 22 pontos a distribuir inicialmente.

4 - Força de espírito: são os poderes que cada classe tem. Recomenda-se 3 pontos iniciais.

5 - Vitalidade e força de espírito: para executar os poderes especiais da força de espírito, existe um custo; essa marcação permite que o jogador controle o gasto da força, e também o ganho. Recompõe-se esses pontos com descanso e meditação, ou com poções. Inicialmente o personagem está com todos os pontos carregados.

A força de espírito é fundamental para que o poder entregue ao personagem aconteça.

Vitalidade é similar: ela contabiliza o dano que o personagem recebe durante as aventuras, também sua cura. Recompõe-se esses pontos com magia de cura, poção ou descanso. Quando acabar a vitalidade o personagem desmaia.

6 - Inventário: os itens que o personagem está carregando.

Nenhum atributo pode passar de 4 pontos e nenhuma habilidade pode passar de 3 pontos quando se estiver criando um personagem novo.

Experiência: com o desenrolar das aventuras, o personagem ganha pontos de experiência que são convertidos no aumento de atributos ou habilidades, por exemplo. A experiência é determinada pelo narrador, e com esses pontos o jogador pode ir melhorando sua ficha.

Os custos são de: 5 pontos de experiência para um aumento em habilidade; 8 pontos para aumentar um nos atributos; 12 pontos para aumentar um poder de força de espírito.

Essa referência deve ser usada pelo narrador também para medir a quantidade que ele entregará ao jogador, sempre buscando o equilíbrio e a justiça para o desenvolvimento da crônica.

Em um dia (na crônica) tranquilo de aventura, os personagens ganham um ponto; em um dia desafiante, podem ganhar 3, por exemplo. Para ficar mais fluida a aventura, o narrador deve distribuir esses pontos de recompensa em grande intervalo de tempo. Exemplo :

## Usando a experiência

Característica	Custo
Nova Habilidade	3
Nova Força de Espírito	7
Atributo	Nível atual x 3
Habilidade	Nível atual x 2
Força de Espírito	Nível atual x 5

## O tempo

Para melhor entendermos as ações e a relatividade do tempo na crônica, o tempo se divide de diferentes maneiras, que são de extrema importância para o narrador e os jogadores. Estes são os períodos:

- Amanhecer - das 4h às 8h;
- Dia - das 8h às 16h;
- Entardecer - das 16h às 20h;
- Noite - das 20h às 4h.

09  
Guias

10  
de Luz

Como o tempo de uma luta e de uma viagem é relativo - ou seja, sente-se passá-lo de forma diferente - temos os turnos e as ações. As ações são movimentos e decisões que levam mais tempo, como, por exemplo, caçar, procurar informações. Turnos são ações rápidas, como em uma luta, em que cada segundo é importante: são revezados turnos iguais para cada jogador e personagens, sob controle do mestre.

Temos três divisões de tempo no folclore: O período, a ação e o turno.

## Atributos

Estas são as características que dizem como seu personagem é na ficção.

### Força

É a capacidade física do personagem, seja em combate ou levantando algo. Força também mede o vigor do personagem, sendo a capacidade de prender a respiração, trabalhar forçado e suportar ferimentos.

### Destreza

É a agilidade do personagem. Este atributo é muito utilizado para evitar ser atingido, atirar em alvos à distância, ser sorrateiro ou realizar feitos acrobáticos.

### Carisma

É a capacidade que o personagem tem em falar com pessoas, criar empatia e ser amigável. Personagens com carisma alto têm mais chance de passar boas impressões quando conversam com outras pessoas e conseguem inspirar com suas palavras.

### Manipulação

É a capacidade do personagem de induzir outras criaturas a fazerem coisas por ele. Seja por blefe ou bons argumentos,

manipulação serve para quando você precisa que outra criatura faça algo por você e não queira fazê-lo por algum motivo.

### Percepção

É a capacidade do personagem em ver o mundo à sua volta. Ouvir alguém se aproximar, encontrar pegadas, sentir uma mudança no vento, sentir um cheiro estranho disfarçado no ar são ações que envolvem a percepção.

### Inteligência

É a capacidade de raciocínio e uso de conhecimento que o personagem tem. Toda vez que for fazer uma ação que exija saber o que está fazendo, o personagem usará inteligência.

## Habilidades

Estas são as coisas nas quais seu personagem é treinado.

Sempre que o personagem não for treinado em determinada habilidade, mas, mesmo assim, quiser fazer uma ação que precise dessa habilidade, o Mestre deverá decidir se pode ou não fazer a ação. Por exemplo, pode tentar passar despercebido por um guarda sem ser treinado em Furtivo, mas é muito difícil colocar um ombro deslocado no lugar se não souber nada de Medicina.

**Alerta** - É o nível de atenção que o personagem tem.

**Batalha** - A habilidade para o combate, a luta.

**Empatia** - Capacidade de lidar com as emoções das outras pessoas.

**Liderança** - Liderar grupo, é a capacidade de harmonizar o coletivo para um mesmo tom.

**Intimidação** - Imposição física, social ou mental sobre outra pessoa. Amedrontar outra pessoa.

11  
guias

12  
de Luz

**Afinidade com animais** - O personagem tem habilidade na comunicação e entendimento dos animais.

**Cavalgar/Conduzir** - Andar a cavalo ou conduzir uma carruagem.

**Armas** - É a habilidade em manusear armas.

**Sobrevivência** - Caça, pesca, acampamento, conhecimento de sobrevivência em lugares escassos em recursos.

**Furtivo** - É o poder que o personagem tem de se camuflar, esconder, passar despercebido, sorrateiro.

**Segurança** - Saber prender e soltar uma pessoa. Proteger um local ou passar por portas e muros. Abrir cadeados e baús.

**Ferreiro/Marceneiro** - Sabedoria em aço e madeira, o personagem tem a capacidade de forjar armas e ferramentas. Também de construir coisas.

**Línguas/Artes** - Conhecimento em outras línguas e nas artes. Tocar um instrumento, pintar, esculpir.

**Medicina** - A arte de curar. Conhecimento em anatomia, fisiologia e em farmacologia das plantas.

**Ocultismo** - Estudo sobre o sobrenatural e espiritualidade.

**Fazenda** - Saber plantar, colher, conservar alimentos, o trato e manuseio de animais rurais.

13

Guias

14

de Luz

## Forças de Espírito

As forças de espírito são as fontes dos poderes mágicos que os personagens irão desenvolver com o despertar dos Guias de Luz. As forças são os espíritos poderes da grandeza, puro, livre e astral.

### Espírito Grandeza - Terra

- Tuj

"Soma a força do personagem com os pontos em Tuj (Rigidez) que o personagem tem. Sem teste."

+

"Gaste um ponto de Força do Espírito cada vez que ativar este poder."

- Kuri

"Cada ponto de velocidade dá ao personagem um turno a mais no combate ou situação. Sem teste."

+

"Gaste um ponto de Força do Espírito cada vez que ativar este poder."

### Poderes da pureza - Espírito puro

Elemento água

Traz o dom da cura e da pureza para o personagem.

### Tumi

A dificuldade vai de acordo com o ambiente em que o personagem se encontra.

Inteligência + Medicina, um sucesso já conjura a magia de cura para os dois primeiros níveis. Caso a cura seja para outro personagem, nesses primeiros níveis, deve haver um toque para a mágica ser conjurada.

**Tumi 1** - Cura um ponto de vitalidade por 2 de força de espírito em um turno. Sem testes.

## Poções:

- pode fazer uma poção de vitalidade em 6 horas (necessário material para magia);
- pode fazer uma poção de força de espírito em 12 horas (necessário material para magia).

**Tumi 2** - Cura um ponto de vitalidade por um de força de espírito em um turno. Sem testes.

## Poções:

- pode fazer uma poção de vitalidade em 3 horas (necessário material para magia);
- pode fazer uma poção de força de espírito em 6 horas (necessário material para magia);
- pode fazer elixir em 3 dias, com um teste por dia para dar certo (um elixir aumenta um ponto de atributos por tempo determinado).

**Tumi 3** - Um ritual para tornar itens mágicos, como armas e objetos.

Tempo específico para cada arma e rito (para conjurar o ritual, o personagem deve ter no mínimo 3 pontos em ocultismo). Os ritos têm um tempo para serem realizados, de acordo com o mestre, e o personagem precisa de semanas ou meses para conjurar a magia sobre o objeto. Exemplo: um teste com dificuldade x por x dias, podendo fazer um teste por dia. Para o ritual dar certo, o personagem precisa de x sucessos. X é o número que o mestre sente ser necessário para o ritual acontecer levando em consideração as habilidades do personagem e o local.

**Testes** - inteligência + ocultismo: o teste deve ser repetido diariamente até o tempo determinado pelo mestre.

Ritual do fogo - o objeto se transforma em objeto mágico e ganha um ponto a mais em força.

Ritual da água - o objeto se transforma em objeto mágico e ganha um ponto de força de espírito todo amanhecer.

Ritual da terra - o objeto se torna mágico e ganha um ponto

a mais em inteligência.

**Ritual do ar** - o objeto se torna mágico e ganha um ponto a mais em destreza.

**Ritual da flor** - o objeto se torna mágico e ganha um ponto de vida todo amanhecer.

**Ritual do Sol** - o objeto se torna mágico e ganha um ponto de destreza e um de força durante o dia.

**Ritual da lua** - o objeto se torna mágico e ganha um ponto de destreza, força, inteligência e percepção durante a noite.

**Tumi 4** - O personagem entrega uma benção a si ou a um companheiro. Esse poder permite que se aumentem os pontos de atributos por tempo determinado.

Dois testes para esta magia acontecer:

- o primeiro: quantos pontos o personagem vai poder aumentar: o número de sucessos indica a quantidade de números. Inteligência + ocultismo. Para cada ponto, o jogador deve gastar um ponto de força de espírito;
- o segundo teste é para definir o tempo, ou seja, o número de turnos. Inteligência + ocultismo.

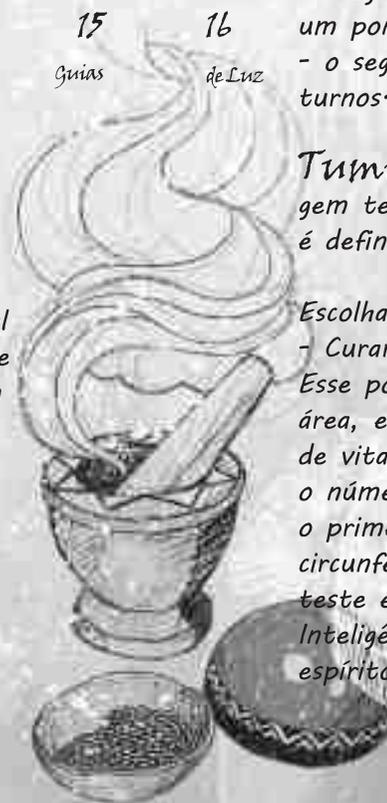
**Tumi 5** - Esse nível de poder gera um fascínio, e o personagem terá que escolher entre dois caminhos. Essa escolha é definitiva.

Escolha um dentre esses dois poderes:

- Curar mais de uma pessoa

Esse poder permite que o personagem cure uma determinada área, e os companheiros que estiveram nessa área ganham pontos de vitalidade. São dois testes: um que determina a área; outro, o número de pontos de vitalidade. Inteligência + Medicina para o primeiro teste, de área: para cada sucesso, 3 metros de circunferência, ou seja, 3 m x o número de sucessos. O segundo teste é o número de pontos de vitalidade:

Inteligência + Medicina; para cada sucesso, um ponto de força de espírito.



## *Caminho da sombra*

- Drenar vitalidade (percepção + ocultismo)

Para cada sucesso, um ponto de vitalidade será retirado de um oponente e irá para o personagem.

Se o jogador escolher esse poder no Tumi 5, ele passa a trilhar um caminho impiedoso, uma sombra nasce na sua personalidade e ele não pode mais fazer parte dos Guias de Luz: vira um feiticeiro independente, que vaga nas florestas amaldiçoadas.

## *Fãpri*

*Fãpri 1* - O personagem ganha o poder de se conectar à pureza de um outro ser, assim comunicando-se com animais e plantas. O personagem deve estar próximo para poder se comunicar.

Teste carisma + íntimo de animais.

*Fãpri 2* - O personagem pode fazer um chamado para animais que serão aliados na sua ação. O número de sucessos determina a quantidade e a raça de aliados que o personagem terá.

Teste manipulação + afinidade com animais.

*Fãpri 3* - Cipó aliado: o personagem pode controlar cipós, raízes e plantas venenosas durante a ação.

Teste percepção + empatia.

*Fãpri 4* - Controle animal: você pode dominar as ações e a consciência de um animal. O corpo fica dormindo.

Teste manipulação + afinidade com animais.

*Fãpri 5* - O personagem ganha uma força ancestral, como uma garra animal. Essa garra faz com que o dano seja agravado (só cura um por dia). Sem teste.

Teste inteligência + ocultismo.

*Espírito Livre*

*Elemento Ar*

17  
Guias

18  
de Luz



# Poderes da Liberdade

## Vakir

O artista. Este poder, para ser conjurado, deve ter junto a ação de um item, como, por exemplo, um instrumento musical, ou um leque, até mesmo um cachimbo. O item deve ser definido quando o personagem tiver o primeiro ponto de Vakir.

## Vakir 1

Este poder torna o personagem uma pessoa querida nos lugares onde aparece. Por falar em aparecer, ele também é notado por um brilho natural da sua personalidade, o personagem fica radiante e ganha todos os olhares. Mas esse poder deve ser acionado com custo de um ponto de força de espírito.

Teste carisma + empatia: o número de sucessos determina o potencial de atenção desse nível.

## Vakir 2

Afastando o inimigo. Em situações de perigo, esse poder faz com que aquele que quiser fazer mal para o personagem acabe perdendo o interesse, e sua atenção muda para algo mais importante.

Teste manipulação + intimidação.

## Vakir 3

Hipnotiza e convence outra pessoa a servi-lo. Também pode fazer com que a pessoa enxergue uma outra realidade ao seu redor.

Teste manipulação + empatia.

1 sucesso = uma hora.

2 sucessos = duas horas.

3 sucessos = quatro horas.

## Vakir 4

Com esse poder, o personagem pode enfeitiçar pessoas, como um transe coletivo em que todos de determinada área farão o que

ele desejar ou enxergarão outra realidade - exceto pôr a própria vida em risco. O número de sucessos define a quantidade de pessoas afetadas pelo Vakir.

Teste carisma + empatia.

## Vakir 5

Assim como os feiticeiros, os sacis poderosos têm uma importante escolha a fazer. Muitos, seduzidos pelo poder, acabam trilhando um caminho egoísta e destrutivo. O Vakir 5 entrega dois poderes, e o personagem pode ter apenas um deles.

- *Abençoar*: esse poder entrega ao personagem a magia de tornar um local magicamente positivo, em que apenas coisas boas acontecem - como uma fazenda que sempre terá boas colheitas, ou uma cidade que será próspera e justa.

Teste percepção + empatia.

## Caminho da sombra

- *Amaldiçoar*: esse poder permite que o personagem torne um local errante: tudo o que acontece em determinado ambiente trará uma resposta negativa, como pestes, doenças, etc.

Teste percepção + ocultismo.

O saci que escolher amaldiçoar no Vakir 5 não faz mais parte dos Guias de Luz.

## Rãn

Um grande poder de transformação.

## Rãn 1

Pode se esconder nas sombras. O personagem fica invisível em locais de pouca luz e à noite. Ele deve estar imóvel para Rãn 1 funcionar.

19

Guias

20

de Luz

Sem teste.

### Rãn 2

Disfarce. O personagem consegue fazer pequenas alterações físicas e comportamentais, fazendo com que consiga se passar por outra pessoa.

Teste manipulação + ocultismo.

### Rãn 3

Camuflagem. Agora até durante o dia e na luz o personagem tem o poder de ficar invisível. Mesmo em locais onde muitas pessoas podem vê-lo, como cidades, vilas, ele passa despercebido se fizer poucos movimentos.

Teste percepção + furtivo.

### Rãn 4

O personagem pode se transformar em névoa ou redemoinho. Na forma de névoa, obtêm-se muitas vantagens: pode flutuar em qualquer direção a uma velocidade de caminhada, não é afetado por ataques físicos e pode atravessar a menor das aberturas com facilidade.

Teste manipulação + ocultismo.

### Rãn 5

O personagem tem o poder de se transformar em um ser místico em formato de um felino gigante (suçuarana), ganhando mais 2 pontos de força e destreza; o dano é agravado e dura 10 turnos.

Teste inteligência + ocultismo.

### Caminho das sombras

- Nesse nível, em vez de um felino, o personagem pode se transformar em um lobisomem. Esse poder faz com que o personagem duplique sua força e destreza. Onde o dano é agravado fica difícil de curar. Se escolher esse caminho, o saci não faz mais parte dos Guias de Luz.

Teste inteligência + ocultismo.

21  
Guias

22  
de Luz



# Espírito Astral

Elemento Fogo

O astral entrega ao personagem poderes místicos para todas as classes dos Guias de Luz.

## Hupur

Inteligência + ocultismo.

O personagem modula a realidade com uma poderosa magia. O número de sucessos determina duração, tempo e distância das magias.

A dificuldade vai de acordo com a situação e o ambiente.

O dano das magias tem se um novo teste. Para cada sucesso na conjuração da magia é um dado. O teste é este número de sucesso + destreza para o dano.

### Hupur 1

Mover objetos.

### Hupur 2

Criar fogo.

### Hupur 3

Atirar fogo (dano agravado).

### Hupur 4

Tele transporte 5 metros por ponto de força de espírito gasto.

### Hupur 5

Levitar (por tempo determinado).

## Elementos

Para usar a força de espírito, o personagem deve ficar atento à regra do espírito da Realidade Uro: o personagem deve estar na presença do elemento da classe para manifestar o poder da

força de espírito (se não houver água próxima, espíritos puros não conseguem curar, por exemplo).

# Caminho da Luz

**Força especial** - Os curupiras, por serem fiéis aos Guias de Luz, têm uma recompensa do Espírito Astral. Além da força de espírito mágica do Hupur, eles podem combinar-se com seus poderes específicos, Tuj e Kuri, resultando em um novo poder.

**Kuri + Hupur** - Quando um personagem alcança quatro pontos em Kuri (velocidade) e três pontos em Hupur, ele ganha um poder: seu corpo se torna um elemental de fogo. Ele pode escolher quando ativar essa magia poderosa, que o protege de qualquer dano físico e queima tudo ao seu redor. O teste é inteligência + ocultismo e o número de sucessos indica quantos turnos o personagem fica com esse corpo.

**Tuj + Hupur** - Quando um personagem alcança quatro pontos em Tuj e três pontos em Hupur, ele ganha um poder: seu corpo se torna um elemental de pedra. Ele pode escolher quando ativar esse poder, que dobra sua força e vigor. O teste é inteligência + ocultismo e o número de sucessos indica quantos turnos o personagem fica com esse corpo.

23

Guias

24

de Luz

# Armas e Poções

**Armas** - As armas aumentam o poder do personagem, a dificuldade pode alterar conforme a situação da ação.

Porrete → 4	Força + 1
Faca → 4	Força + 1
Lança → 5	Força + 3
Sabre → 6	Força + 4
Machado → 7	Força + 5
Arco → 6	Força + 2

**Poções** - As poções têm o poder de curar vitalidade e dar força de espírito.

Poção de vida/ Poção de força de espírito

Pequena	1 ponto	1 turno
Média	4 pontos	1 turno
Grande	10 pontos	2 turnos

## Elixir

O elixir aumenta o poder do personagem.

Exemplo: elixir raízes aumenta um da força por uma ação, elixir do orvalho aumenta um da destreza por um período. O mestre vai criar os elixires conforme o desenvolver da crônica.

## Itens mágicos

Itens mágicos serão criados pelo mestre para os personagens ou desenvolvidos pelo personagem cuja fonte de poder é o espírito puro. Exemplo: anel do sol, enquanto o personagem estiver usando esse anel, ele ganha um ponto de destreza e um de força durante o dia (período).

Regras de ação, combate e deslocamento

Fica a critério do mestre definir o quanto um personagem se desloca em um turno, ação ou período, assim como o que é permitido em combate ou deslocamento, levando em conta as perícias e os poderes do personagem.

# Conduzindo o jogo

## 1. Conduzindo o jogo - Geral

Como todo jogo de interpretação, o objetivo é contar uma história através do trabalho em equipe dos jogadores e da narração do Mestre.

Como Mestre, você deve começar a jogar descrevendo o mundo de forma concreta. Introduções podem ser mais longas, mas,

25  
Guias

26  
de Luz



após apresentar o tema, mantenha descrições curtas e objetivas a respeito do que se apresenta em frente aos jogadores, e conclua com algo que exija ação. Logo em seguida, pergunte aos jogadores o que farão.

Terminar com algo que demanda ação é essencial. Não presume que novos jogadores já saibam o que precisam fazer. Dar a eles algo para reagir de imediato já coloca todo mundo direto no jogo.

A partir deste ponto, o jogo de RPG flui sempre da mesma maneira:

- os jogadores dizem que ações seus personagens farão;
- o Mestre narra o resultado das ações dos personagens e, então, faz uma nova pergunta aos jogadores, que exija uma ação. (Se nenhuma pergunta vier à sua cabeça, pergunte "E o que vocês vão fazer agora?")

Especialmente no caso de novos jogadores, verifique se a situação na qual eles se encontram é passível de solução com as ferramentas à disposição deles. Uma luta é uma boa escolha, assim como uma negociação tensa (que pode facilmente se converter em um combate). Comece simples, e deixe a complexidade se amontoar aos poucos.

Em uma luta, utilize monstros simples: coisas que sangram, que não tenham uma armadura muito elevada e que não possuam importância crítica para a história. Dê aos jogadores uma chance de se acostumarem com seus poderes e habilidades antes de começar a aplicar exceções, como monstros que se curam ou ambientes onde esse ou aquele poder não podem ser usados.

Com novos jogadores, tente descrever um pouco do que os personagens entendem quanto ao que possa acontecer após uma ação. Tanto eles quanto as pessoas acostumadas a outros tipos de aventura de fantasia terão opiniões diferentes a respeito do que é letal e o que os coloca em perigo; então, exiba os problemas claramente. Assim que os jogadores começarem a entender o que

é perigoso, você pode começar a dar menos avisos.

Se estiver mestrando pela primeira vez, foque em alguns poucos desafios: apresentar problemas novos, retirar recursos (seja perda de vida em combate, uso de algum item que o grupo tinha ou, ainda, pagamento por algo), colocar algo ou alguém em apuros.

Lembre-se de sempre terminar uma descrição com uma pergunta direta aos jogadores, que exija uma ação, e mantenha o objetivo da aventura anotado de forma clara em algum lugar. Não tenha receio de relembrar aos jogadores o que eles estão fazendo se a história se perder.

## 2. Conduzindo o jogo – Jogando os dados

Várias das ações que os jogadores farão serão decididas de acordo com o que o Mestre descrever. Porém, quando houver perigo ou incerteza sobre se a ação pode falhar, o Mestre deve pedir ao jogador que role dados para decidir se a ação foi bem-sucedida.

O Jogo Força do Espírito utiliza dados de 10 faces

Antes de mais nada, o Mestre irá definir a dificuldade da ação. O valor mais comum é 6, porém o Mestre pode definir que a ação é mais difícil ou mais fácil dependendo do que está acontecendo na narrativa (você pode ser um grande pistoleiro mas, se estiver pendurado em uma corda amarrada em um balão no meio de uma tempestade, será difícil atirar até para você).

Referência de dificuldade:

- 3 - fácil (abrir uma porta usando a chave);
- 4 - rotineiro (carregar três caixas empilhadas);
- 5 - equilibrado (conseguir informação de alguém simpático a você);
- 6 - médio (disparar uma arma);
- 7 - desafiador (apagar o começo de um incêndio);
- 8 - difícil (resgatar alguém de se afogar num lago);
- 9 - extremamente difícil (nadar contra a correnteza de um rio vestindo armadura).

27  
Guias

28  
de Luz

Toda ação terá um atributo e talvez uma característica envolvida.

Atributos são sempre os mesmos e estão diretamente ligados ao tipo da ação que seu personagem está fazendo.

Características são modificadores que ajudarão na ação a ser feita, sejam habilidades, poderes ou virtudes. Nem sempre uma ação tem uma característica envolvida; por exemplo, empurrar algo pesado é simplesmente usar sua força, mas encontrar uma planta medicinal usará sua percepção somada à sobrevivência do seu personagem.

Depois que você souber quais atributo e característica são aplicáveis, jogue um dado para cada ponto que tiver no atributo e na característica. Todos os resultados iguais ou superiores à dificuldade que o Mestre definiu serão sucessos.

Para saber se a ação foi bem-sucedida, o Mestre irá consultar a margem de sucesso da ação:

Um sucesso mínimo: você não falhou, mas, se quiser terminar mais rápido, talvez precise de ajuda.

Dois sucessos moderados: foi bem, mas vai demorar um pouco.

Três sucessos totais: sucesso.

Quatro sucessos excepcionais: você conseguiu fazer e ainda cantarolar o hino nacional.

Cinco sucessos fenomenais: você conseguiria desfazer e fazer de novo só pra mostrar que sabe.

### 3. Conduzindo o jogo – Combate

De longe, este é o resultado mais provável de interações contra espíritos malignos e bugreiros mal-intencionados.

Como explicado antes, o tempo durante um combate passa de forma diferente, dividido entre turnos e rodadas. De forma simples, uma rodada acaba quando todos os personagens envolvidos

terminam seus turnos.

Toda rodada é composta de três estágios:

- fase 1: iniciativa;
- fase 2: ações;
- fase 3: resolução.

Durante a fase 1, todos os jogadores precisam definir sua posição de iniciativa. Para isso, jogam um dado e somam: destreza + alerta. O Mestre deve jogar um dado para cada inimigo na cena a fim de definir a posição de iniciativa dos inimigos.

O passo seguinte é definir o que seu personagem irá fazer, respeitando a ordem do maior para o menor valor de posição de iniciativa. O Mestre define as ações dos inimigos em segredo.

Especial: os poderes Tuj e Kuri são ativados nesta fase, antes que as ações sejam escolhidas.

Seu personagem poderá se deslocar em combate, antes ou depois de uma ação, um número de metros equivalente a 6 vezes sua destreza, sendo 6 metros o mínimo.

Exemplos de ações possíveis em combate:

- atacar um inimigo (golpes, arma corpo a corpo, arma à distância);
- usar poderes (Tumi, Rân, Fâpri, Hupur);
- interagir com o cenário (abrir/fechar porta, pegar/deixar/arremessar um item).

Na fase 2, cada jogador irá fazer os testes correspondentes às suas ações.

#### - Atacar de perto

Força + Batalha (se estiver desarmado) ou Força + Arma (se estiver com uma arma de ataque corpo a corpo).

#### - Atacar de Longe

Destreza + Arma.

29

guias

30

de Luz

Todos os ataques acertam seus alvos e cada sucesso faz com que o inimigo perca 1 ponto de vitalidade.

Se não houver sucessos, o ataque errou.

Toda vez que um personagem for atingido, ele pode tentar reduzir o dano que recebeu fazendo um teste de Força + Batalha. Cada sucesso reduz todo o dano de contusão, reduz em 1 dano letal e não consegue reduzir dano agravado.

### Fase 3. Resolução

Todos os sucessos em testes de ataque causam danos ao alvo, fazendo-o perder 1 ponto de vitalidade. Se a vitalidade de um inimigo chegar a zero, ele está fora de combate.

Se um personagem tiver sua vitalidade reduzida a zero, ele estará inconsciente e gravemente ferido, necessitando de cuidados. Um personagem nesse estado fará um teste de força todo turno em busca de 3 sucessos. Se isso acontecer, o personagem recuperará 1 ponto de vitalidade e despertará.

## Tipos de dano

- **Contusão:** esses são ferimentos leves causados por golpes desarmados, armadilhas fracas e quedas baixas. Geralmente, são completamente curados de um dia para o outro.

- **Letal:** ferimentos feitos por armas, garras, mordidas, grandes quedas, coisas que realmente podem machucar alguém. Um personagem cura 1 ponto de dano letal para cada ponto de força que tiver se descansar uma noite sem cuidados médicos. Dobre esse valor se for tratado antes de dormir.

- **Agravado:** dano por fogo, magia ou corrupção do mal causá sérias consequências no corpo dos personagens. Esse dano só pode ser curado com magia ou poções e somente 1 ponto por dia, por nível do personagem.

## 4. Conduzindo o Jogo - Fora de combate

Nem tudo se resume a quebrar o pau com todo mundo que aparece. Às vezes, os personagens precisam convencer um fazendeiro a dar-lhes um mapa ou conceder-lhes passagem por suas terras. Em outras, os personagens precisarão procurar por pistas ou rastrear pegadas atrás de alguma criatura. A seguir, estão descritas as ações mais comuns de cada tipo, mas o Mestre sempre tem a última palavra em relação a qual atributo será usado e qual característica pode ser somada ou não.

### Ações Físicas (Força/Destreza)

- Escalar/Nadar - Força + Sobrevivência.
- Saltar - Força.
- Cavalgar/Conduzir Carroça - Destreza + Cavalgar/Conduzir.
- Andar Furtivamente - Destreza + Furtivo.
- Arremessar (objeto) - Força.
- Arremessar (arma de arremesso) - Destreza + Arma.
- Executar Acrobacia - Destreza.
- Fabricar Item (Arma ou Armadura) - Força + Ferreiro/Marceneiro.

### Ações Sociais (Carisma/Manipulação)

- Blefar - Carisma + Manha.
- Atuação - Carisma + Línguas/Artes.
- Intimidar - Manipulação + Intimidação.
- Inspirar - Carisma + Liderança.
- Discernir Intenções - Carisma + Espião.
- Acalmar Animais - Carisma + Íntimo com animais.
- Forçar animal a um trabalho - Manipulação + Íntimo com animais.

### Ações Mentais (Percepção/Inteligência)

- Investigar - Percepção + Segurança.
- Perceber Emboscada - Percepção + Alerta.
- Reparar Mecanismo - Inteligência + (Ferreiro/Marceneiro ou Condução ou Armas).
- Pesquisar (conhecimentos gerais) - Inteligência + (habilidade voltada à área do conhecimento da pesquisa).

- Pesquisar (conhecimentos sobre espíritos) - Inteligência + Ocultismo
- Caçar/Rastrear - Percepção + Sobrevivência
- Medicina/Primeiros Socorros - Inteligência + Medicina
- Perceber Energias - Percepção + Ocultismo

## 5. Conduzindo o Jogo - Mestre

Este capítulo é feito para o Mestre do jogo, com dicas e ferramentas para facilitar o seu trabalho na hora de levar os outros jogadores através da aventura.

### 5.1 Inimigos

Não se preocupe em criar fichas elaboradas para cada criatura ou oponente que se apresentar para combater os jogadores. Inimigos precisam de apenas alguns detalhes para que possam ser utilizados em combates e outras cenas:

- a. nome/tipo;
- b. descrição;
- c. deslocamento/alvo;
- d. vitalidade;
- e. ataques;
- f. especial.

- a. Nome/Tipo: a palavra "tipo" está aqui só para você não precisar dar nome a cada "javali possuído" que atacar o grupo. "Javali possuído" não é bem o nome dele, então "tipo".
- b. Descrição: anote aqui a forma como você pretende apresentar esse inimigo, como se fosse ler em voz alta palavra por palavra.
- c. Deslocamento/Alvo: este é o número em metros de quanto esse inimigo anda durante um combate e qual é seu tipo preferido de alvo. Inimigos que atiram de longe só andam quando necessário.
- d. Vitalidade: toda vez que um personagem atingir um inimigo, ele irá perder pontos de vitalidade. Se você for criar um inimigo, tenha em mente a regra a seguir para a quantidade de pontos de vitalidade:

33

guias

34

de Luz

- 2 a 4: fraco, provavelmente um capanga ou parte de um bando;
  - 5 a 8: monstro mais forte, geralmente sozinho; se estiver em par, é bom só ter ele;
  - 9 a 15: vilões, que vão dar muito trabalho para serem derrubados.
- e. Ataques: aqui estarão as descrições de quantos dados o ataque dá e qual o tipo do dano. Geralmente esse campo é apresentado assim: corpo a corpo: garras 3 (letal). Isso significa que a criatura ataca com suas garras rolando 3 dados e que todo sucesso causará 1 de dano letal.
- f. Especial: algumas criaturas podem estar usando armadura, outras podem lançar magias. Quaisquer regras especiais para os monstros devem estar escritas aqui.

## Exemplo de inimigo

- a. Nome/Tipo: javali possuído.
- b. Descrição: "Esta criatura parece muito com os javalis da região, mas seus olhos estão vermelhos e irritados, e da sua boca sai uma espuma esverdeada. Assim que ele coloca seu olhar em vocês, dispara sem pensar para atacá-los."
- c. Deslocamento/Alvo: 10 metros / alvo mais próximo.
- d. Vitalidade: 3.
- e. Ataques: corpo a corpo: mordida 4 (letal) ou investida 3 (agravado).
- f. Especial: quando o javali percorrer pelo menos 6 metros antes de atacar alguém, usará sua investida contra o alvo.

### 5.2 Dificuldade de testes

A maioria dos testes vai usar 6 como dificuldade padrão. Porém, nem toda ação precisa mesmo de um teste. Considere que sucessos e falhas automáticas fazem parte do jogo. É praticamente impossível um personagem falhar ao tomar um copo d'água, assim como não é possível destrancar uma porta usando um lápis (arrombar a porta é outra ação).

## Referência de dificuldade:

- 3 - fácil: abrir uma porta usando a chave;
- 4 - rotineiro: carregar três caixas empilhadas;
- 5 - equilibrado: conseguir informação de alguém simpático a você;
- 6 - médio: disparar uma arma;
- 7 - desafiador: apagar o começo de um incêndio;
- 8 - difícil: resgatar alguém de se afogar num lago;
- 9 - extremamente difícil: nadar contra a correnteza de um rio vestindo armadura.

Além dessas referências, vamos te dar algumas outras dicas de como modular a dificuldade para melhorar a experiência do jogador:

- quando o personagem não corre perigo ou não há tempo limite para fazer uma ação, evite pedir um teste, a menos que necessite treinamento e o personagem não tenha a habilidade necessária;
- quando o personagem estiver ferido, aumente em 1 ou 2 a dificuldade;
- só reduza a dificuldade se o jogador estiver realmente com uma vantagem (pediu para fazer algo muito esperto, pegou algo para usar como ferramenta, pediu ajuda a outra pessoa); se for só porque a tarefa é fácil, considere não pedir o teste e deixe que passe ou falhe automaticamente.

35

Guias

36

Relato





CONTOS

# FLORA

Por Juliane C. Livramento

*Estou caindo. O poço é fundo. As abelhas! Socorro!*

*Flora acordou antes do sol. Levantou-se e sacudiu o pesadelo de cair da cabeça. Arrumou a cama, tirou o pijama com todo cuidado para não virá-lo do avesso e deixou-o dobrado sob o travesseiro fino. E esse pesadelo outra vez. Andou na ponta dos pés até*

37

Guias

38

de Luz

*os cabides para não acordar as meninas, pegou o vestido de fitas amarelas, bateu para tirar o pó e deixou-o sobre a cama. Viu Antonieta deitada com os olhos abertos; aqueles olhos a acompanhavam por todo lugar, sempre atentos. Tirou também o vestidinho de Antonieta e de Lídia, que ainda sonhava. Como era bonito o vestidinho domingueiro de fitas amarelas de Flora! Era uma roupinha tão bem-feita... quando ela o vestia, ele a abraçava com cuidado, cercava-a de carinho. Era um quase amor que a protegia. Flora juntou ao vestidinho bonito um par de sapatinhos brancos que vieram sob encomenda de um viajante, não para ela, para outra pessoa que morou no orfanato há algum tempo... Ainda assim, eram sapatos bonitos e novinhos. Deixando pronta a roupa de missa, Flora saiu do quarto, silenciosa, e desceu para preparar o café.*

*Aos domingos, dona Dulce acordava cantando. Rodopiava pela casa enquanto arrumava o vestido e os cachos do cabelo, e cantava como quem ensaia para uma peça teatral que estreará em breve. A voz alegre e desafinada de dona Dulce era o despertador dominical. As crianças, pouco a pouco, iam saltando das camas, arrumando-as, vestindo suas domingueiras aos bocejos, aos coçares de olhos, aos esbarrões dentro dos quartos miúdos.*

*Otávio fazia cara feia, Lídia tapava os ouvidos, mas Flora sorria aos domingos, que era o dia da semana que ela mais gostava, porque imaginava com mais precisão como seriam todos os dias se dona Dulce fosse sempre doce, enquanto seus passos faziam as tábuas do chão ranger ao preparo do café da manhã... ela mesma ia servindo aos mais novos, que chegavam um a um, todos bem vestidos e limpinhos. Verdade que Flora não era muito maior que os pequeninos, mas era a mais velha: o café da manhã de domingo era tarefa dela. Flora não cuidava das vacas aos domingos, tal tarefa cabia a seu Marcelino, que ia à igreja às quartas-feiras “pra não deixar a pensão sem atendimento”, dizia.*

*Não havia um pio sequer à mesa, não só por serem crianças acostumadas à disciplina, mas porque domingo era dia de ficar corado de tanto comer. Otávio e Plácido comiam de olhos baixos;*

Lídia, quando tirou as mãozinhas do queijo, grudou os olhos na peça como se ela fosse escapar. Antonieta, que era sempre tão quieta e sisuda, jogou o olhar pela janela aberta, enquanto comia um pão com nata e melado. Flora quis ver o que Antonieta tanto olhava lá fora, não demorou a imaginar-se correndo pelos campos de milho, voando, o vento bagunçando seus cabelos, as folhas das plantas batendo em seu rosto até se deparar com um precipício e acordar da ilusão momentânea para ver dona Dulce à porta da cozinha com a cara amarrada:

— Vai sujar o vestido com melado, menina! Quer ficar ajoelhada no milho?

Otávio levantou-se e prostrou-se ao lado da caixa de lenha. Dona Dulce se sentou à mesa, todos largaram as xícaras, os copos, os pires, o queijo, o pão com melado e ficaram em pé.

— Flora, sinta logo e toma o café ou vamos nos atrasar.

Encheu a boca de pão com nata e alertou:

— Nada de apertar as mãos das pessoas. Cumprimentem de longe. Não esqueçam de sorrir, porque é para isso que eu encho a barriga de vocês com tanta fartura aos domingos.

Seu Marcelino chegou com o leite fresco, Otávio o ajudou a tirar do tarro e colocar na jarra de vidro que já estava disposta sobre a mesa. Serviu à dona Dulce um copo até a borda, depois serviu Flora e aguardou com a jarra nas mãos.

— Está esperando o quê? Sirva o resto, vamos. Mas não muito. Otávio obedeceu. Cada um pegou seu copo e bebeu o leite. Lídia quis saber se podia repetir.

— Não! - determinou dona Dulce, com veemência irrecorrível.

— Sim! - seu Marcelino deixou escapar em voz muito alta.

Desfez a carranca, limpou a garganta e, usando o olhar mais doce que tinha, emendou:

— Meu amor, um copo de leite não vai fazer falta. - Seu Marcelino sorria com ternura e com as sobrancelhas penduradas no meio da testa.

Dona Dulce revirou os olhos e suspirou a derrota, arrastando as palavras:

— Está bem, mas ande logo - disse ela, aprovando com a boca e reprovando com os olhos.

O leite dentro da jarra balançava tanto que Lídia ficou branca -

se ele derrubar o leite por minha causa... - Seu Marcelino tomou-a das mãos trêmulas de Otávio e serviu a Lídia mais um copo de leite.

— Você é mole demais com essas crianças, Marcelino - disse Dulce enquanto puxava o ar entre os dentes da frente para limpá-los. - Chegará o dia em que elas não terão mais nenhum respeito por você.

— Me desculpe.

Flora terminou o café e subiu, apressada, para vestir o vestido bonito de fitas amarelas e os sapatinhos brancos novos, tentando se livrar de uma abelha metida que cismou com ela no percurso. Sabia já que não tinha muito tempo, dona Dulce não gostava muito de esperar nada e ninguém. Os pequenos já estavam prontos e começavam a se acomodar em seus lugares na carroça.

— Dona abelha, eu preciso correr. Não me incomode ou serei castigada. - Flora sabia, porque não era mais criança pequena há muito tempo. Desde que chegou na pensão e lar para crianças órfãs da dona Dulce, ela cuidava da casa, das vacas, dos cavalos, da limpeza dos cochos, dos galinheiros, da pocilga; há muito tempo sabia que animais não falam, senão nos contos de fada que a mãe lia para ela muito tempo atrás, conforme ela se lembrava... ou imaginava que se lembrava; Flora não tinha certeza. Às vezes, ela tinha impressão de que a vida antes do orfanato nunca tinha acontecido.

Caso é que a abelha pareceu entender e parou de perturbá-la. Flora teve a impressão de que a abelha soltou um suspirinho de abelha, mas não tinha tempo para atentar-se a isso. Eu estou imaginando coisas. Quando estava pronta, Flora desceu as escadas voando e, sob o olhar urgente de dona Dulce, embarcou na carroça.

Eram sete quilômetros até a igreja. Lá dona Dulce, altiva, na frente a manusear os cavalos, e as crianças atrás, sentadas lado a lado sobre panos limpos, e sob um silêncio sepulcral.

Dona Dulce começou a cantar novamente, Ticiano jogou a cabeça para trás, Antonieta pôs a mão e os olhos para fora da carroça,

Otávio baixou a cabeça entre os joelhos dobrados, Lídia lançou um olhar zombeteiro para Aurélio, que sorriu e escondeu o riso entre os joelhos. Flora, percebendo que a abelha estava na ponta de seu indicador, cochichou:

— Me desculpe por antes, eu não podia, de jeito nenhum, me atrasar. As coisas ficam ainda mais pesadas quando alguém se atrasa.

Flora teve a impressão de que a abelha zuniu em resposta, mas se deu conta de que Dona Dulce cantarolava pelo nariz, enquanto atiçava os cavalos.

— Hmmm...

Lídia viu a abelha dançando no dedo de Flora e sonhou brevemente:

— Não seria muito bom se elas pudessem nos carregar pra longe daqui? Um mutirão de abelhas, uma multidão de abelhas levando as crianças pelos ares até depois das montanhas?

\*\*\*

Eles chegavam sempre mais cedo que os demais membros da pequena comunidade onde dona Dulce havia estabelecido poucos anos antes sua modesta pensão para viajantes e lar para órfãos, que estava cada dia mais movimentada. Flora não sabia por que chegavam sempre tão cedo, mas imaginava que seria para se sentarem nas primeiras fileiras e assistir à missa.

Era bom descer da carroça. Dona Dulce, que era doce aos domingos, apertava as bochechas de cada um dos pequeninos, desamarrotava suas roupas, arrumava os cabelos emaranhados pelo vento, sorria e cantava.

O padre Lírio abria as portas da pequena e confortável igrejinha de madeira, saudava a todos, e eles entravam. Ficavam sentadinhos na primeira fileira aguardando o lugar encher e o padre começar.

41

Guias

42

de Luz

A igreja se abarrotou bem rápido naquela manhã. Mal os pequenos se sentaram nos bancos e, quando se deram conta, metade da comunidade já havia chegado e se acomodado: seu Afrânio, do sítio vizinho ao deles, a esposa costureira, dona Dalva, com seus cinco filhos; Dona Matilde, também vizinha, suas duas filhas, o genro e a netinha; seu Romano, filho do seu Gregório, que não podia mais vir à igreja por causa da saúde muito frágil - todos muito felizes e barulhentos, trocando as novidades semanais, fazendo convites, gargalhando.

— Dona Dulce! - chamou com energia seu Plínio, um homem muito risonho que, pelo visto, tinha muito o que contar, pois não fechou a matraca sequer um minuto desde que chegou. - Ouvi na cidade que há alguns visitantes para chegar na nossa humilde comunidade. A senhora sabe já, por acaso, de quem se trata?

— Um general - entufou dona Dulce, virando-se para frente e cortando o assunto, deixando a todos curiosíssimos.

Flora não se incomodou em saber mais sobre o pensionista porvir, ela teria que trabalhar até a exaustão, assim como os pequenos: General, soldado, velho, novo, não fazia nenhuma diferença. Até o próximo domingo, todos eles voltariam a habitar o pesadelo que o cinto e a vara de marmelo de dona Dulce esculpiam neles.

— In nómine Patris, et Filii, et Spíritus Sancti - começou o padre Lírio, virado de costas para as pessoas, que se levantaram. — Amén. - responderam os fiéis em uníssono.

A abelha, que estava sossegada no ombro esquerdo de Flora, se agitou. Flora percebeu o inseto amarelo indo à janela. Por um instante, a abelha pairou no ar e zumbiu; Flora pensou, a princípio, que estava delirando, mas a abelha parecia estar pedindo para que ela a seguisse.

A menina franziu o cenho e grunhiu entre os dentes: — Nhãom, hm-hmm - enquanto meneava a cabeça.

— Bzz! - demandou o pequeno inseto.  
Flora curiosou dona Dulce discretamente e, vendo que estava completamente absorta pela missa - mesmo sem entender muito do que era dito -, arriscou-se a sair de fininho da igreja pelo corredor lateral aos bancos.

Antonietta ergueu a cabeça para meter os olhos nas costas de Flora e acompanhá-la para fora.

— Senta direito, menina! Olha para frente! - cochichou dona Dulce enquanto torcia a carne do braço fino de Antonietta. A menina - pequena, mas de fisionomia impositiva e sempre grave - fechou o cenho e olhou com firmeza para dona Dulce, que soltou vagarosamente seu braço e voltou a atentar para a missa.

\*\*\*

Antonietta sempre foi quieta. Havia chegado no lar para órfãos de dona Dulce pouco antes de Flora e depois de Otávio. Sua voz raramente era ouvida e, quando falava, era com tanto esforço que o fazia que dava a impressão de exauri-la de cansaço. A menina franzina, baixinha, de cabelos enodados quase sempre sumia entre os órfãos. Era na hora da chamada que ela aparecia, porque dona Dulce dizia os nomes sempre vociferando, como se eles não estivessem em sua frente para responder: “Antonietta!”, era aí que notavam a presença dela. Ela respondia baixinho e séria, quase zangada... mas esse não era seu nome. Ninguém sabia o verdadeiro nome de Antonietta, ela não revelou... porque não sabia ou não queria. Dona Dulce foi quem passou a chamá-la assim, e os demais não tiveram opção. Antonietta aceitou o nome de bom grado, não reclamou, não pestanejou, também não sorriu nem mostrou contentamento, apenas passou a atender por ele.

Lídia tinha certeza de que Antonietta não falava porque sua voz continha uma espécie de magia. Uma vez, no meio da noite, viu Antonietta resmungar, sentada na cama ao lado de Flora. Naquele dia, chovia como se o céu viesse abaixo com a água, e Flora cuidou da limpeza do estábulo até tarde. Não houve proposta

que fizesse dona Dulce adiar a tarefa, seu Marcelino prometeu até uma fazenda nova de um tecido caro, mas não. Enquanto tomava chá de camomila em casa, junto ao fogão à lenha, dona Dulce negava com um meio sorriso de escárnio ostentado entre a boca e a xícara.

Flora entrou em casa molhada e tremendo de frio. Esperou à porta, pingando, os cabelos grudados no rosto, os punhos apertados, cruzados junto ao peito para espantar o frio. Dona Dulce ergueu a sobancelha, largou a xícara na pia e disparou: — Lave a minha xícara e vá dormir. Você tem muito trabalho a fazer amanhã, quero vê-la de pé bem cedo.

Seu Marcelino ergueu-se da cadeira, foi para o fogão com uma xícara na mão, encheu e ia estendê-la à Flora quando ouviu: — Nada disso. Já passou da hora de tomar chá. - Dulce tomou a xícara quente das mãos de seu Marcelino e despejou o líquido na pia. - Lave a louça e vá dormir.

Flora pensou que talvez pudesse fazer um escalda-pés, tomar um chá e comer. Estava gelada, não parava de tremer, o estômago já há algumas horas reclamava, mas percebeu que dona Dulce e seu Marcelino se dirigiram à sala em vez de subirem ao quarto e permaneceram ali, na peça ao lado, em silêncio. As ordens eram claras: lavar as xícaras e ir dormir; qualquer ato que se desviasse disso significaria passar a noite ajoelhada sobre o milho ou coisa pior. Flora decidiu que era melhor obedecer.

Quando se deitou, caiu num sono profundo, mas acordou em seguida com a testa queimando. Ela gemia baixinho. Lídia se aproximou, meteu a mãozinha ossuda no rosto de Flora e proclamou:

— Isso é febre, eu já tive. Se não fizermos nada, ela pode morrer. Nós precisamos de água e de panos. Como vamos descer e pegar sem sermos vistas?

Antonietta maneou a cabeça e se aproximou de Flora, sentou ao seu lado e começou a resmungar alguma coisa. Lídia sentou em sua cama, cobrindo os joelhos, e porque a voz de Antonietta tinha um tom perene, como um zunido, adormeceu.

Quando acordou, Flora estava de pé, arrumando a cama e se preparando para iniciar o dia de trabalho.

— Você está bem? - perguntou Lídia, incrédula.

— Tão bem quanto se pode estar neste lugar, mas, sim, me sinto bem. - Flora pegou a camisa de Lídia e sentou-se na cama com ela. - Quer ajuda para vestir ou consegue sozinha?

Lídia olhava para Antonieta, mas a expressão que fez era a de quem via um saci ou um curupira, alguma coisa de outro mundo, um Espírito da Floresta. Antonieta movimentou o queixo como quem pergunta "o que foi?" Lídia sacudiu a cabeça para espantar o pensamento absurdo, pegou a camisa e respondeu:

— Pode deixar.

Naquele dia, Flora desempenhou as tarefas de sempre sem se queixar, como se nada tivesse acontecido no dia anterior. Era como se nunca tivesse tido febre. Foi então que Lídia teve certeza de que Antonieta tinha poderes na voz.

\*\*\*

Flora sentou-se no tampo do poço e acompanhou a abelhinha entrando na colmeia que se dispunha entre os pedaços de madeira apodrecida que encimavam o círculo alto de pedras. Havia uma tampa redonda de madeira com um puxador de ferro bastante gasto e enferrujado. Flora puxou a tampa e tentou olhar para dentro do poço, o rosto cabia inteiro no formato da tampa, mas lá dentro estava escuro e não se ouvia barulho de água, não se ouvia ruído nenhum. A menina testou a voz: "Flora está aqui...", disse baixinho. Limpou a garganta e tentou novamente, um pouco mais alto: "Flora está aqui fora com as abelhas!" Flora ficou um tempo com a cabeça enfiada na tampa do poço tentando ouvir qualquer coisa, qualquer barulhinho que fosse. Fechou os olhos para se concentrar. "Eu sabia que você estava aí...", uma voz doce e cristalina invadiu os ouvidos de Flora, e ela sentiu seu corpo sendo atraído, quase puxado para dentro do vazio de densa escuridão. Assustada, bateu a cabeça em uma das bordas da tampa e raspou as orelhas ao retirar-se com pressa do buraco.

45

Guias

— Venha, esse poço é muito velho e muito perigoso. Está seco e foi desativado há anos. Se cair, não vai encontrar água. Vai se machucar. - Era a filha de Dona Matilde, que saiu da igreja atrás de Flora. Cecília ajudou Flora a descer do tampo do poço.

— Você é muito leve.

Flora arregalou os olhos e afobou-se:

— Por favor, não comente com a dona Dulce. Ela não quer que nós cumprimentemos as pessoas porque somos magros, e ela tem medo que pensem que não nos alimentam bem. Mas a culpa é nossa, nós brincamos demais. É sério, ela nos alimenta muito bem, e até...

— Eu sei, - interrompeu Cecília - eu sei como dona Dulce trata seus órfãos, e ela há de se arrepender um dia. Quer uma maçã? Flora olhou para a porta da igreja, olhou para as janelas com atenção.

— Ela não vai ver, confie em mim. Pegue. Esconda e coma mais tarde. - Cecília colocou a maçã no bolsinho bordado do vestido de Flora.

46 Enquanto as duas voltavam para a igreja, as pessoas começaram a sair, a missa havia terminado. Gente se esparramava para todos os lados aos sons de despedidas e desejos de boa semana.

de Luz

— Eu sabia que você estava aí! - esbravejou dona Dulce, logo abrindo um sorriso disfarçado para Cecília. - Temos que ir. Espero que ela não tenha incomodado, dona Cecília.

— Não incomodou. Eu a trouxe aqui para que ela me ajudasse a limpar meu vestido. Sujei com a papinha do bebê. Obrigada, Flora.

Dona Dulce beliscou o braço da menina.

— De nada.

\*\*\*

Durante o restante do dia e à noite, Flora não descansou nem dormiu. Dona Dulce, descontente com a interação da menina com dona Cecília, obrigou-a a limpar os estêbulos, encerar o chão da enorme hospedaria e lavar as roupas domingueiras dela e de todas as crianças da casa.

— Amanhã chega o General, e quero ver esta casa brilhando.

Flora sentou-se no feno fresco do estábulo e agradeceu a maçã que dona Cecília escondeu em seu bolso. Exausta, dormiu ali mesmo. Sonhou com abelhas, com o poço e com a voz doce que dizia “eu sabia que você estava aí”. No sonho, uma luz avassaladora a abraçava enquanto ela caía no vazio. Antes de bater no chão, a aurora a despertou de sobressalto, Flora esfregou os olhos inundados pela luz do Sol e, em seguida, espiou o pátio. A pequena comitiva do General já havia se instalado. Havia algumas barracas, cavalos enormes, algumas crianças limpando armas, preparando uma fogueira. Tudo indicava que o General já estava aí, e que a comitiva teria recebido autorização para se acomodar no pátio da hospedaria.

Flora tentou passar despercebida ao entrar pela cozinha, caminhou nas pontas dos pés e foi surpreendida por seu Marcelino, que estendeu a ela uma trouxa.

— Leve para o quarto e divida com as crianças. Estão todos sem comer desde ontem.

Flora guardou a trouxa no bolso do vestido, agradeceu com um aceno e continuou em silêncio.

O General estava de costas para a menina, na sala, mas ela pôde perceber que se tratava de um homem muito alto, com ombros muito largos, metido em um uniforme azul marinho, que lhe era quase pequeno, e de uma voz não condizente com a sua estatura. Uma voz fina, estridente, que punha os tímpanos de quem servia como vítima de seus discursos inflamados. E dona Dulce parecia estar adorando os tais discursos. Pela expressão de satisfação, via-se que passaria horas assistindo àquele homem de ombros largos e voz fina discursar sobre todos os méritos e honras que recebeu no exército.

— Você ouviu? - perguntou Lídia com os olhos arregalados  
- Ouviu o que ele veio fazer?

Flora retirou a trouxa que seu Marcelino entregara e acenou para que Antonieta fosse chamar os meninos no quarto ao lado.

— Ouvi ele dizer que há uma tropa de soldados vindo para cá e ouvi também que ele foi condecorado por bravura sete vezes, mas não pude ficar mais, dona Dulce ia acabar me vendo lá. Lídia socou uma fatia grande de pão na boca e expeliu:

47

Guias

48

de Luz

— Ele disse que veio aumentar o território.

— Isso não é bom - falou Otávio, enquanto afundava a mão em um pedaço grande de queijo. - Seu Plínio disse que já viu como o exército amplia o território e disse que espera que isso não aconteça aqui. Mas, ao que parece, vai acontecer.

Antonieta agarrou o travesseiro e olhou para fora.

As crianças ouviram passos no corredor e, rapidamente, limpavam as migalhas. Os meninos se esconderam debaixo das camas e os passos passaram velozes pela porta. Dona Dulce acompanhou o General ao andar de cima, ao melhor quarto da casa. Quando ouviram os passos subindo as escadas, os meninos foram para o quarto.

— Abelha. - Antonieta apontou para fora.

— Ela não voltou comigo - respondeu Flora. Ficou no poço, na colmeia.

— Preciso avisar. - Os olhos marejados de Antonieta entregavam uma tragédia passada ou futura que intrigou profundamente as meninas.

— Eu não entendo, Antonieta. Me ajude a entender. - Flora se sentou aos pés dela e pegou suas mãos.

— Abelha.

Flora não entendeu tudo, mas compreendeu que Antonieta precisava ir até a colmeia.

— À noite. Esperaremos anoitecer, pegaremos o Colosso e iremos até a igreja.

— Vocês querem ser açoitadas até a morte? - Lídia interferiu, alarmada. - Se dona Dulce nos pegar, vai nos matar.

— Quantas vezes você viu Antonieta falar? Quantas vezes viu tanta urgência nos olhos dela? Não sei exatamente do que se trata, mas confio nela.

Lídia ergueu as sobrancelhas, assentiu e acrescentou:

— Eu fico. Se dona Dulce notar a ausência de vocês, posso tentar distraí-la e ganhar tempo.

— Então, temos um plano.

\*\*\*

Seu Marcelino maleava as palavras do General, que pinçaram seus

ouvidos e fizeram morada neles, sem dar importância à relutância do dono: “Viemos limpar a terra. Livrá-la dessa gente sem senso de dever e fé. Nós viemos expurgar o mal.”

Sentado na ponta da cama, ruminando o que houve na sala enquanto acomodava o fumo no forninho do cachimbo, seu Marcelino sentiu dores nas costas e um peso quase insustentável sobre os ombros com o olhar de dona Dulce que acabara de entrar no quarto. Levantou-se e foi em direção à porta.

— Um dia você vai entender, Marcelino, que o que faço aqui é necessário.

Ele abriu a porta e desceu até os fundos da casa, sentou-se na escadinha de madeira e acendeu o cachimbo. Não se pode compreender o injustificável, Dulce.

Havia poucas barracas montadas nos fundos e na frente da casa. Os homens que acompanhavam o General ficaram todos do lado de fora da pensão, acampados. Belos cavalos, algumas tochas e fogueiras pontilhavam de preto e dourado o pequeno emaranhado de tecido cinzento. A luz era pouca, mas seu Marcelino pôde ver dois vultos franzinos rasgando o acampamento em direção ao estábulo. Fez um caminho calmo ele mesmo entre as barracas para encontrar Flora e Antonieta puxando Colosso até a saída do pequeno galpão. Antonieta baixou a cabeça, mas Flora sentiu os olhos queimarem com a imagem de seu Marcelino na entrada.

— Vão buscar lenha. - Ele sempre soube que Flora faria isso.

Era a menina mais forte que conhecera, haveria de fugir um dia.

- Vamos precisar de muita lenha amanhã, temos convidados.

— Sim, senhor - disse Flora, enquanto ajudava Antonieta a subir no cavalo. - Obrigada, senhor. - Seu Marcelino sorriu amargo:

— Sabia que esse dia chegaria.

— O dia em que eles viriam para caçar o povo da floresta?

Como?

— Espere. Vocês não estão fugindo?

— Não. Vamos avisá-los, com a ajuda das... abelhas.

— É uma boa ideia. Talvez atendam ao chamado delas, porque é difícil atenderem a um humano - ponderou. - Vou para o outro lado, talvez me achem digno de um encontro.

Embora Colosso fosse um cavalo veloz, trotava cuidadoso entre as barracas para não chamar atenção. Um soldado montando guarda as abordou, mas seu Marcelino as tinha provido com a desculpa perfeita para se livrarem do interrogatório sem dificuldades. Fosse verdade ou não, foi o argumento que Flora usou. De qualquer forma, é mais fácil mentir quando a mentira é assentida por sua vítima. Assim desvencilharam-se do amontoado de barracas e da desconfiança do soldado.

— Para onde, Antonieta?

— Abelha.

Colosso rasgava a mata e Antonieta se agarrava à cintura de Flora para não sair voando, franzina que era. Flora pensou ter visto vultos, mas atribuiu a visão turva à noite e à velocidade do alazão.

De repente, um espectro sombrio atingiu o rosto de Flora, que caiu do cavalo, levando Antonieta consigo. Colosso relinchou, trotou no mesmo lugar, deu voltas e voltas ao redor das duas meninas inconscientes. Cutucou o rosto de Flora com a fuça várias vezes, aumentou a força até que ela acordasse. Antonieta já voltava a si e cambaleou até Flora para ver como ela estava quando o vulto desceu e a levou, numa velocidade assombrosa, para longe.

Antonieta, com o olhar fixo nos olhos do cavalo, disse:

— Abelha. - Colosso relinchou e baixou a cabeça em resposta.

Ela o escalou o mais rápido que pôde, e seguiram cortando a mata em direção ao poço da igreja.

Antonieta apeou do cavalo e começou a murmurar alguma coisa como um zunido. As abelhas saíam aos poucos da colmeia fixada no poço para lhe fazer a roda. Colosso, apesar de sua natureza, não se assustou nem estranhou a presença dos insetos. O zunido foi aumentando conforme a colmeia se chegava e se acomodava à redoma flutuante que circundava a menina.

Colosso sempre foi um animal destemido, mas quando Antonieta chegou perto, levitando, rodeada por milhares de abelhas e com os olhos flamejantes, achou por bem fechar os dele. Ela pousou

a mão sobre o chanfro de Colosso e disse:

— Marcelino. — Colosso baixou a cabeça, relinchou e saiu galopando, urgente. Antonieta pairou sobre o poço enquanto uma legião de abelhas se incumbia de remover a tampa.

\*\*\*

Seu Marcelino saiu de casa pisando firme: cachimbo na boca, um facão, um cantil com água e botas que o levariam por quilômetros, fosse necessário. O que o General falou era um carrapato agarrado à sua cabeça e lhe estava sugando a alma: “Expurgar o mal.” Ele precisava encontrar o povo da floresta com urgência e avisá-lo de que a tropa estava partindo em sua caçada. Talvez tivesse alguma sorte, talvez as meninas tivessem.

Há quem pense, nesse mundo, que seu modo de vida é o único, é o certo. Há quem tema o que desconhece e ache o medo e o desgosto justificativas suficientes para executar o impensável. Há quem se mova por vantagens. Há quem veja uma oportunidade para si em toda desgraça. Gente ruim. Embalado pelos pensamentos, seu Marcelino se embrenhou às cegas mata adentro. O povo era difícil de ser encontrado. Mestres e senhores de seu lugar que eram, deixavam-se encontrar apenas por quem queriam. Mas aqueles homens estavam dispostos a tudo, a queimar, a derrubar, a esmagar, a matar para encontrá-los e tomar para si o que era deles.

Sabendo disso e esperando ser merecedor de um encontro, seu Marcelino abria caminho a facão pela mata fechada quando viu um vulto sombrio. Assustado, apontou a arma em punho para ele e sentiu um súbito golpe por trás de si, na lateral da perna, que o derrubou. Sentindo o gosto da terra, com ouvidos imprecisos e a vista turva, viu Colosso dar o coice final na criatura soturna, que voou para longe deles tão rápido quanto chegou.

— Colosso! Posso dizer que jamais fiquei tão feliz em vê-lo!

— O cavalo se aproximou dele e, com uma das patas dianteiras, fez apoio para que seu Marcelino se erguesse. — O que era aquilo? — disse, batendo a terra do rosto e das roupas.

— Um soturno. — Uma voz tranquila e distinta revelou uma guerreira do povo da floresta. Arco e flecha em mãos e posição

de defesa.

— Não desejo fazer mal a ninguém. Preciso de uma audiência urgente com o povo da floresta. — Seu Marcelino largou a faca e ergueu as duas mãos, em sinal de paz.

— Eu sei. Nenhum cavalo defenderia com tanto afinco uma pessoa ruim. — Estrela baixou o arco e acenou com a cabeça para que seu Marcelino a seguisse.

Chegando na beira do lago oculto pela mata fechada, Estrela assoviou. Um assovio comprido e dois curtos. De novo. Ouviu-se um assovio comprido do outro lado, ao que Estrela respondeu com dois curtos:

— Vão recebê-lo.

Seu Marcelino bateu o peso das costas e seguiu Estrela. O povo se reuniu em torno dele, que começou a falar, traduzido pela protetora. Conjecturaram em seu próprio idioma por um momento e pareciam ter chegado a uma conclusão. O tempo congelou por um instante, e todos se calaram para esticar os ouvidos à mata. Estrela rapidamente apontou o arco para o local de onde vinha o ruído que se alastrava entre as folhas e gravetos.

Um menino apareceu cansado, ofegante e falou. Quando viu seu Marcelino, desesperou-se à gola de sua camisa e tornou a falar.

— Eles estão com Flora. — Colosso confirmou o que Estrela disse com um relincho.

— Quem?

— Os sombrios.

\*\*\*

Antonieta levitou até o fundo do poço, escoltada por uma redoma de abelhas brilhantes como vaga-lumes que obedeciam às ordens murmuradas por ela. Era uma descida longa e estreita, compensada pela vista que se tinha logo depois de uma caminhada no túnel onde, antes, passava o pequeno riacho subterrâneo. Por uma passagem quase baixa demais, Antonieta, mesmo de estatura desvantajosa, precisou se curvar para passar. A montanha da antiga nascente era íngreme, talvez um capricho da natureza para esconder o mundo maravilhoso lá de baixo de olhos

mal-intencionados e cobiçosos.

— Você. O que a traz aqui, encantadora de abelhas?

Ela abriu as mãos e as abelhas que a rodeavam passaram a sobrevoá-la. Antonieta iluminava tudo ao seu redor e, descendo aos pés de Edra, respondeu:

— Ela está em perigo, foi pega pelos sombrios. Precisamos salvá-la.

— Sua protegida. Uma criança por quem você abandonou os seus por todo esse tempo. Como tem tanta certeza de que ela é um Guia?

— Não tenho. Sinto nela um espírito inquebrável e puro.

Ao redor dela, há uma paz perene, uma tranquilidade perpétua e um ímpeto de bravura e descoberta.

— Como em quase toda criança que há, Ayal. — Edra sorriu.

— Perto dela, me sinto conosco. Não posso estar tão errada.

Tem que acreditar em mim, Edra. — Os olhos marejados de Ayal convenceram a poderosa criatura, que convocou os demais Guias de Luz a partir em busca de Flora.

As abelhas tornaram a cercar Ayal e, no caminho de volta, ela pôs os Guias a par da ameaça contra o povo da floresta:

— Um homem ruim a quem um grupo desuniformizado, e muito bem armado, chama de “General”. O dono da casa está tentando ajudar, mas, sozinho, talvez não consiga encontrá-los a tempo.

Ayal iluminava o caminho para Edra e os demais. Subiram até a superfície, um a um. Ayal deu a volta na igreja e encontrou um amontoado de panos atrás dela. Com um gesto, as abelhas os ergueram para revelar o corpo de Flora desfalecido. Exasperada, tomou a menina no colo e voou até Edra o mais rápido que pôde.

— Eles estavam aqui, os sombrios. Devem ter se assustado quando nos viram chegar. — Edra tomou Flora em suas patas enormes. A pequena quase desapareceu no emaranhado de pelos, mal tinha o tamanho de uma de suas menores garras. — Está viva. Leve-a de volta. Nós assumimos daqui.

Ayal, com a rapidez de uma abelha, desceu novamente pelo poço até o paraíso dos Guias, onde havia recursos e alguma chance de

salvar Flora. Procurou um canto macio para deitá-la, sentou-se ao lado dela e começou a murmurar. As abelhas faziam um zunido constante enquanto a cercavam em uma redoma de luz.

\*\*\*

— Antes do amanhecer, partiremos em busca dos selvagens!

— bradava o General da soleira da porta da pensão lar de dona Dulce. — Preparem-se!

— Os meninos estão prontos, General. — Dona Dulce deu um passo à direita e revelou o grupo de garotos do lar de olhos esbugalhados, um agarrado ao outro. Uma poça de medo se abriu sob os pés de Ticiano.

— Dona Dulce, por favor. Não queremos ir — suplicou a voz de Otávio, que por pouco não saiu de sua garganta trêmula.

Enquanto contava as grandes notas que tinha arrecadado com a venda dos garotos, Dona Dulce respondeu:

— Fale com ele. — Apontou com o nariz para o General. — É seu novo dono agora. Vocês não são mais problema meu. — Ajeitou o dinheiro na lateral da roupa íntima e pôs-se a subir as escadas cantando, como fazia aos domingos.

Lídia correu rasteira para o quarto e fechou a porta devagar.

— Ela vendeu os meninos para o General. Preciso avisar a Flora, Antonieta, seu Marcelino, alguém! — Mas não havia ninguém em casa, e ela não sabia onde estavam. — Já estão demorando, talvez cheguem logo. — Lídia andava de frente para trás, de um lado para outro, ia até a janela, voltava até a porta, com uma mão preocupada sobre a testa. — Cecília! Ela vai ajudar! — Assim que a ideia saiu pela boca, o receio e o medo entraram. — Tenho que sair daqui. Mas como sem ser vista?

Lídia foi até a janela e observou o acampamento cinzento dos homens do General. Olhou para a colcha sobre a sua cama e percebeu que também era cinzenta. Os homens dormiam, havia apenas um vigia em cada canto do pátio, e eles estavam cansados. Não viu nenhum guarda na porta dos fundos; talvez não houvesse um na porta da frente... mas não arriscaria: esperaria o General e dona Dulce adormecerem, e trilharia seu caminho até a casa de Cecília.

53

Guias

54

de Luz

\*\*\*

Seu Marcelino seguia o povo da floresta, guiado por Estrela, que parou por um breve momento: avistou movimentos não muito longe dali e abaixou-se, seguida pelo restante do grupo, para observar.

— Edra! Tudo bem, é seguro - falou, na língua do povo da floresta. E foram ao encontro dos Guias.

— Este é o homem de quem Ayal falou. Um homem bom, é raro alguém com seu discernimento - disse, olhando para seu Marcelino. - É mais fácil acompanhar a corrente de um rio do que lutar contra ela.

— Deve ser mais fácil para quem não sabe que o certo é lutar contra a corrente. Ou para quem finge não saber tanto que se convence. Quando se sabe o que é o certo, não se pode fazer outra coisa.

— Tem razão. Mas recomendo que se afaste agora. Deixe-nos fazer o que fazemos há eras e eras. Defender a fauna, a flora e aqueles que os respeitam... é tarefa nossa.

— É tarefa de qualquer um que saiba o que é certo, senhor. Quando vemos algo a ser feito, não é preciso convite ou ordem para agir. Nós agimos. Além do mais, suas vantagens estão encolhendo a cada dia que passa. É hora de distribuir essas missões a todos os beneficiados por elas.

Edra olhou para Marcelino com uma curiosidade quase infantil:

— Se houver um depois desta batalha para nós, eu gostaria de conversar com o senhor.

— Será uma honra -, respondeu Marcelino enquanto montava em Colosso.

Escondidos na mata, aproximaram-se do acampamento enquanto os homens se preparavam para partir em busca do povo da floresta. Entre gritos, chicotadas e o cheiro de pólvora, os Guias, o povo da floresta, seu Marcelino e Colosso aguardavam a hora certa para surpreendê-los.

\*\*\*

As abelhas ao redor de Flora e Ayal caíram uma a uma, deixando-as no escuro. Ayal não parou de murmurar sua bênção, mas a fonte havia secado, estava febril e enfraquecida demais para continuar. Posicionou o rosto de Flora, com os lábios roxos, nos joelhos e observou-a. Acariciou sua testa e conseguiu sussurrar:

— Você é uma de nós, não estou enganada. Não pode morrer! Você é imortal! - Ayal deixou-se cair, exausta, ao lado do corpo frio de Flora e adormeceu.

\*\*\*

Um barulho do lado de fora acordou Cecília. Vendo que seu esposo continuava dormindo, acendeu o candelabro que ficava na cabeceira da cama, vestiu o roupão pesado e foi até a janela da cozinha investigar. Poderia ser a mamãe gambá que vivia revirando tudo que encontrava à procura de comida para seus filhotes.

Cecília tinha deixado um pacote com alguns restos do jantar para a mamãe gambá, mas não conseguia vê-la. Deu de ombros. Deve ter sido ela, pensou. Quando voltou para a cama e fez menção de soprar a vela do candelabro para apagá-la, ouviu um sussurro:

— Dona Cecília. Dona Cecília. Sou eu, Lídia.

Debaixo da janela de seu quarto, Cecília viu Lídia e algumas meninas. Arregalou os olhos.

— O que estão fazendo aqui? Estão feridas? Vamos, venham, vou abrir a porta. - Cecília cutucou Alfredo, que acordou sobressaltado:

— Não fui eu que comi o bolo que estava sobre a bancada ontem! Eu juro!

— Então foi isso que aconteceu com o bolo! - concluiu Cecília. Alfredo parecia sem graça.

— Foi mais forte do que eu!

— Eu sei. Mas temos coisas mais importantes a fazer agora. Levante, vista seu roupão. Temos uma missão, ao que parece.

Alfredo fez um lanche e um chá quentinho para as meninas, enquanto Lídia contava o que houve na pensão e lar de dona

55

Guias

56

de Luz

Dulce.

— Aquela mulher é horrível! – exclamou Cecília, sua testa estava riscada de rugas preocupadas.

— Precisamos ajudá-los, Cecília. São só crianças metidas no meio de uma batalha, perdidas! – Era urgente tirá-los de lá, segundo o olhar agitado de Alfredo.

— Vou reunir o pessoal e vamos buscá-los. Fique aqui, Alfredo. Cuide delas. – Cecília jogou uma espingarda nas mãos de Alfredo e ele assentiu com a cabeça. – Com sorte, vamos trazê-los de volta a tempo de não se machucarem.

\*\*\*

— Meus homens estão prontos para partir. Mas onde estão eles?

— o General escrutinava a mata densa e não via o que esperava. Ouvia um grito atrás de si e apertou os olhos para ver se conseguia distinguir do que se tratava. De repente, ossos banhados de sangue caíram de uma altura impossível à sua frente.

— Vocês comeram um dos meus homens? Eu prometi que pagaria com carne tenra depois da batalha. – Apontou para os meninos de dona Dulce.

— Não podemos lutar de estômago vazio, podemos? – uma voz lúgubre e arrastada respondeu enquanto levitava por cima de outro homem. Mais um grito estridente de dor.

— Não podemos lutar sem homens! – vociferou o General, enquanto removia o sangue dos restos caídos estatelados do segundo soldado do rosto.

— Nós não vamos lutar, não é? – indagou Ticiano, com os joelhos batendo tanto que chegavam a estalar alto nos ouvidos dos demais.

— Eles não vão ganhar esta batalha. Poderemos voltar... – Otávio parou por instante. Não sabia para onde voltariam, mas é certo que dariam um jeito. Além do mais, qualquer coisa seria mais palatável do que a situação em que se encontravam agora. Uma gruta, uma caverna, uma cama de feno que fosse. – Só não percam a esperança.

Os homens do General adentraram a mata primeiro, com cautela. Por mais que abrissem os olhos, não conseguiam enxergar um palmo à sua frente. Era uma noite sem estrelas e a Lua tinha se escondido entre nuvens, talvez para não testemunhar o derramamento de sangue que os sombrios e o General promoveriam contra o povo da floresta naquela noite lúgubre.

Os Guias estavam posicionados, o povo da floresta estava armado e pronto para defender seu território sob o comando de Estrela, assim como seu Marcelino e Colosso.

No primeiro ataque furtivo, os guerreiros mais habilidosos e alguns Guias foram imobilizados pelos sombrios, que os amarraram com uma espécie de cipó vermelho que brotava da terra, para só então o exército cruel do General ouvir sua ordem:

— Atacar!

Estrela só percebeu a desvantagem quando ordenou que disparassem as flechas e metade delas saíram do ponto de partida.

— Mais rápido! Acelerem as rajadas! – Estrela gritava, andando de um lado para outro para ser ouvida por todos.

Não levou muito tempo para a mata ficar banhada de vermelho.

Edra tentava se livrar do cipó vermelho conjurado pelos sombrios, inutilmente. Seu Marcelino tentava cortá-lo, mas ele tornava a crescer em galhos ainda mais densos que antes.

— Estão sugando nossa magia. – Edra estava de olhos fechados, cansado de lutar e quase se entregando.

Marcelino olhou ao redor. Para cada um do lado do General que caía, dez do lado da luz atingiam o chão sem vida ou muito feridos para continuar. A desolação tomava conta daquele local, antes sagrado, agora violado por sangue inocente derramado, em uma ganância sem fim. Seu Marcelino sentiu uma dor pungente na lateral do corpo e caiu de joelhos. Colosso livrou-o do último golpe, empurrando o homem que apontava uma arma para sua cabeça para longe com um coice eficiente.

— É o fim, Colosso. Estamos liquidados. – Disse seu Marcelino antes que tudo escurecesse.

\*\*\*

O corpo de Flora estava coberto de relva e plantas trepadeiras quando ela abriu os olhos. Olhou para o lado e viu o corpo inerte de Ayal ao seu lado.

— Antonieta! Acorde! — Flora sacudiu a amiga, mas não conseguiu acordá-la. Ela viu que a relva estava se retraindo, voltando para o solo e pensou, fechando os olhos: Curem-na. A planta pareceu entendê-la e envolveu Ayal num casulo verde que exalava vida. As abelhas voltaram a voar e brilhar ao redor das duas. Ayal abriu os olhos.

— Eu sabia. — Um sorriso leve e satisfeito surgiu brevemente nos lábios de Ayal para desaparecer em seguida, dando lugar a um cenho urgente: — Corra. Eles precisam de você.

Flora se lembrou de tudo que estava acontecendo antes de partir.

— Abelha, Antonieta.

— Eu precisava vir para perto das minhas abelhas para avisar os Guias sobre o ataque que o General estava tramando contra o povo da floresta. Você me trouxe, mas eles a pegaram, largaram-na sem vida e fugiram. Eu a trouxe para cá, para curá-la. Você precisa voltar, o povo da floresta e os Guias precisam de você.

— Não estou entendendo nada. Quem são os Guias? Que ataque? — Flora estava confusa, mas a relva sabia o que fazer. Minhas mãos, meus pés! O que é isso? O que está acontecendo?

— Você é um Guia, Flora. Eu saí deste paraíso porque, quando vi você passando com dona Dulce para ir morar no lar, senti que era, mas os Guias não acreditaram em mim, não achavam que alguém como você poderia ter recebido a honra de proteger o que há de mais precioso nesse mundo. Mas eu senti e fui atrás de você.

— Você me protegeu esse tempo todo. Quando fiquei doente, você me curou. Você é uma criatura mágica e acreditou em mim, Antonieta.

— Ayal. Meu nome é Ayal.

— Percebi que estava falando demais para ser Antonieta.

— Flora riu e arrancou um sorriso do semblante sisudo de Ayal.

— Agora vá. Vá antes que tudo acabe em tragédia.

59

Guias

Flora pediu que a relva e as plantas a levassem até o local da batalha. A terra se elevou para que ela emergisse pelo poço e depois retornou ao seu lugar. Perto da mata, uma árvore tomou Flora pelas mãos com seus galhos e passou-a para outra árvore, que passou para outra árvore, que a passou para outra, que a passou para um cipó, que a passou para outra árvore, até que ela chegasse ao local onde precisava estar.

Edra, enfraquecido, viu o movimento e o que parecia ser uma menina que era passada de árvore em árvore até aterrissar na frente dele.

— Está confirmado, afinal. Você é uma de nós. Bem-vinda, Flora. Flora sorriu, fechou os olhos e respirou fundo. Os sons da batalha foram diminuindo. Os guerreiros do povo da floresta, seu Marcelino e os Guias feridos sumiram, engolidos pelas terra. Os cipós vermelhos enlouqueceram e se apossaram do que ainda permanecia perto deles. Sombrios, os homens do General e o próprio General foram sufocados por eles.

Flora caiu de joelhos, e a terra devolveu os feridos e mortos recuperados, com vida. Percebendo que estavam em desvantagem, os sombrios e homens que ainda restavam correram dali. Seu Marcelino correu para ajudar Flora, que estava fraca novamente — os poderes custavam muita energia vital para serem ativados.

— Como é bom ver você, Flora. — Ele a trouxe para junto de si e viu seu sorriso tranquilo ser engolido pela relva, mas sabia que ela estava a salvo.

\*\*\*

Dona Dulce talvez nunca mais fosse doce, nem aos domingos. Seu Marcelino a expulsou da pensão e lar, ficando com os meninos e meninas, realmente ajudando-os a encontrar uma família. Alfredo, Cecília, o padre Lírio e a comunidade, agora que souberam do que acontecia ali, resolveram ajudar. Cuidavam das tarefas da pensão, levavam as crianças para a escola e até brincavam com elas quando sobrava algum tempo.

60

de Luz

*Flora, que era mesmo um Guia, e Ayal, que falava pelos cotovelos, estavam sendo celebradas pelo povo da floresta numa festa para a qual todos foram convidados.*

*Edra observava sentado a alegria das pessoas: a natureza erguia-se como um santuário perfeito e indelével ao redor de seus protetores; a felicidade de Flora, Ayal, Estrela, seu Marcelino e as crianças o comovia. Mas Edra sabia que a missão estava longe de acabar: haveria momentos de paz e de luta. Porém, com sorte, encontrariam ajuda e apoio em pessoas que sabem o que é certo. E essas pessoas seriam a maioria, porque, sabendo o que é certo, o fazem, desconhecendo outra forma de agir.*

FIM

61  
Guias

# Os olhos da noite: o Camboatá

Daniela Pederiva

*Eu sou filha do vento, nascida em noite de chuva forte. Não sei os anos que tenho, só que são muitos; tantos que perdi a conta! Vi esta terra nascer, o povo chegar, o mato queimar, a planta-ção crescer. Vi criança nascendo, homem lutando, mulher chorando. Vi o Sol nascer, o verão chegar, o vento soprar trazendo o outono. Vi quando as nuvens cobriram o céu, a chuva caiu, o vento esfriou e chegou o inverno. Vi o gelo cobrindo os pastos, endurecendo os ossos e fazendo bater o queixo. Senti o vento*

morno na cara, a primavera chegando, os passarinhos cantando e as flores desabrochando. E eu vi o Sol voltando. Eu vi, sim! Vi tudo recomeçando.

Desde menina, o que eu mais gostava mesmo era ver o Sol se pondo e a noite chegando. Eu gostava da lua, dos barulhos da noite, do cheiro da mata, dos galhos que estalavam sob meus pés nas longas caminhadas que fazia noite adentro. Eu andava só, mas nunca estava sozinha; disso eu sabia.

Eu já tive muitos nomes. Quando nasci, minha avó me deu o nome de Eçauna, que significa “olhos escuros”; nome que ela escolheu assim que abri os olhos, grandes e negros, “olhos de jabuticaba”, como ela não cansava de repetir. Foi ela quem me trouxe ao mundo; nos braços daquela velha cabocla, eu senti, pela primeira vez, o calor do mundo, o gosto da vida, o cheiro do amor. Depois, fui chamada de guria, de filha do Nhô Jeremia, de muié, de mãe, de vó. Já faz tempo, eu sou apenas Bugra Velha. Minha avó era uma cabocla miúda, de pele morena e cabelos lisos, tão longos que quase tocavam o chão. Ela tinha os olhos pequenos, mas era capaz de enxergar coisas que mais ninguém via. Vinha gente de todo o lado para ter com ela um dedo de prosa, pedir conselho, buscar ajuda para tratar algum mal; fosse do corpo, fosse da alma.

A casa onde ela morava – pequena, de chão batido e paredes de barro – era um território conhecido e seguro para mim. Sempre tinha um bule de café no fogão de lenha, algum pedaço de bolo de fubá embrulhado em um pano branco e flores penduradas na porta. A velha dizia que estavam ali para mostrar aos espíritos (encarnados ou não) que aquele era um lugar de alegria, amor e vida. Lembro-me bem do dia em que lá estava mexendo em uma pequena e velha caixa de madeira que a Vó guardava sob a cama: assim que eu abri a caixa, senti que algo ali me pertencia e me chamava pelo nome, era como se tivesse descoberto um tesouro. Quando ouvi minha vó arrastando os chinelos na direção em que eu estava, tratei de fechar rapidamente a caixa e corri para a janela. Quem sabe ela nem desconfiasse que eu houvesse mexido em suas coisas; quem sabe ela acreditasse que eu estava ali apenas olhando as galinhas que ciscavam pelo pátio. Mas a velha parecia que era bruxa! Ela nem precisava dos olhos

63

Guias

64

de Luz

para ver. Ela sempre sabia de tudo. Ela sentia. Quando entrou no quarto, foi logo dizendo: “Menina, pega de volta a caixa e apanha o que é seu.” Eu pensei em dizer que não sabia sobre o que ela estava falando ou fazer de conta que não estava entendendo, mas seria perda de tempo. Peguei de novo a caixa nas mãos e abri. Ele estava lá e sussurrava meu nome. Era como um encantamento. Parecia até que, desta vez, chamava com mais força. “Ele é seu, pode pegar, já está na hora...”, ela me disse. Aquela era a primeira vez que eu via aquele colar. Ao colocá-lo no pescoço, no entanto, eu senti como se ele sempre tivesse estado comigo, como se me pertencesse, e eu a ele.

Eu tinha 12 anos e era só uma menina. Tudo o que eu conhecia cabia naquele pedaço de chão onde eu morava. Tudo o que eu tinha visto da vida era mato, ou bicho, ou rio; era terra ou era céu, noite ou dia. Eu conhecia o padre que, de vez em quando, aparecia por ali; conhecia o pessoal da Vila – especialmente o Zeca da Venda, porque uma vez por semana ia até a venda com minha mãe: e esse dia era especial, era o melhor dia da semana porque, na volta para casa, ela me deixava guiar o cavalo (não que ele precisasse, já que o Encarnado sabia de cor o caminho da venda até a casa); conhecia meus irmãos (eu era a mais nova e única menina dentre os cinco filhos de meus pais), meu pai, minha mãe e, claro, minha vó.

Assim que toquei o colar, senti aquecer minhas mãos. Era uma peça simples: apenas um cordão de couro velho, amarrado com um nó; preso nele, como um pendente, havia uma pequena pedra escura e muito, muito lisa, tão lisa que chegava a brilhar. Tomei a pedra nas mãos e senti a magia. Um arrepio percorreu meu braço, meu peito e senti bater mais forte meu coração. Fechei os olhos e uma rápida golfada de vento bateu em meu rosto. Era um vento frio, apesar de ser aquela uma tarde de verão. Inspirei com força o ar, senti os pulmões se abrirem e, então, a imagem se fez, clara como o sol que queimava a terra lá fora. “O que você tá vendo, fia?”, perguntou minha vó. “Eu vejo uma bugra velha andando pelo mato, descalça; ela é velha, muito velha.” Então abri os olhos assustada. Como ela sabia que eu estava vendo alguma coisa?! “Fecha os olhos, fia... você ainda não

terminou...”, disse a velha para mim. Obediente, coisa que nunca fui, fechei os olhos; sem soltar a pedra, inspirei fundo outra vez e então tive certeza: aquela velha bugra era eu; reconheci o colar que levava no pescoço e os olhos grandes, curiosos e negros como a noite.

“Eu guardei este colar por muitos anos, minha neta. Ele foi da minha mãe e da mãe da minha mãe antes dela. Agora é seu. Deixe-o sempre junto do peito.” Eu não sabia o que dizer. Estava com medo e não tinha coragem de dizer para minha avó. Ela leu meus olhos e foi dizendo “Tem medo não, esse colar é mágico. Com ele, você poderá ver o que outras pessoas não veem, sentir coisas que outros não sentem; ele ajudará você a entender a vida, a natureza, a humanidade. Mantenha ele sempre perto de seu coração, ali existe a energia de que ele precisa para manter-se mágico.” Minha velha avó pendurou o colar em meu pescoço, beijou-me a testa e me deu um último conselho: “A vida nem sempre é boa e fácil com as mulheres, fia; seja forte, seja corajosa, seja justa e a vida tornará você sábia; seja boa para os outros e, principalmente, para você mesma.” E então ela me mandou para casa. Disse que eu fosse embora, pois havia acabado o serviço e precisava descansar. Só depois eu entendi que ela estava se despedindo de mim e da vida, que o descanso que ela procurava duraria muito além daquela tarde. Minha velha vó se foi durante a noite.

Depois disso, lembro-me de estar em casa, os pés descalços, sentada no chão da pequena varanda que ficava em frente à casa. Lembro-me de segurar nas mãos, com toda a força, a pedra negra que pendia de meu colar. Lembro-me de ter fechado os olhos na tentativa de aquietar o coração. E os dias foram passando. Eu fui crescendo, e os invernos e verões foram se alternando. E os dias e as noites foram acontecendo. Quando me dei conta, eu estava diante do padre, vestida de branco; ao meu lado, aquele que seria meu marido.

Antônio era um homem de poucas palavras e poucos gestos. Ele sabia era trabalhar! Como os outros homens que eu conhecia (incluindo meu pai e meus irmãos), tinha uma forma triste de ver e viver a vida: trabalhava de sol a sol, guardava o pouco dinheiro que ganhava; conversava pouco, quase sempre estava

65

Guias

cansado ou ocupado demais para olhar o céu, as flores, sentir o cheiro da chuva ou deixar os pés de molho nas águas do riacho que cortava nosso pedaço de chão.

Com o casamento, tornei-me mulher e mãe. Limpei a casa; fiz o almoço e o jantar; pari e criei meus filhos; lavei, passei e costurei roupa; cuidei das vacas, porcos e galinhas; fui à missa. E os anos foram passando. Os filhos cresceram, casaram, foram embora. E o Antônio, com seus olhos tristes e cansados, também partiu. Então, um dia, eu me olhei no pequeno espelho pendurado atrás da porta do banheiro. E vi meus longos cabelos já grisalhos, presos na mesma trança que eu costumava usar desde criança. Vi meu rosto marcado pelo tempo; olhei para as minhas mãos já cansadas e trêmulas. Meu corpo todo parecia agora tão pequeno e frágil. Ergui o rosto e encarei novamente o espelho. Ah! Eles ainda estavam lá! Sim, meus olhos tão negros, tão curiosos e tão vivos ainda estavam comigo. Eles ainda brilhavam! Passei a mão pelo peito e senti meu colar. Havia chegado a hora. Por muitos anos eu fui a menina, a moça, a mulher, a mãe que todos esperavam que eu fosse. Desde muito cedo, eu aprendi quão importante era ser normal: ser o que esperavam que você fosse, ser o que era certo, ser como todas as outras boas mulheres. Lembro-me de minha mãe falando sobre a Coisa. “Minha fia”, ela dizia, “todas as noites a Coisa anda por aí, espiando as casas, ouvindo atrás das portas.” Por anos a fio eu temi a Coisa; cada vez que saía de casa à noite para andar na mata e sentir a vida, eu esperava encontrar com ela. Por vezes cheguei a ver seus olhos vermelhos me encarando por entre as árvores; eram olhos enormes, pareciam feitos de sangue. E o cheiro, então, era inconfundível: a Coisa tinha cheiro de morte, um cheiro que deixava o ar pesado; era difícil respirar quando aquilo estava por perto.

Aprendi desde cedo a temer a Coisa. Minha mãe foi quem me falou sobre ela pela primeira vez. Depois, ouvi muitas histórias contadas por homens, mulheres, velhos e crianças; a Coisa era assunto recorrente nas rodas de conversa. Todos a temiam. Todos acreditavam que ela era importante e necessária, afinal o papel da Coisa era vigiar e punir. Vigiar para que cada criança, homem, mulher, jovem ou idoso fosse conforme aquilo que era

66

de Luz

considerado normal, bom, certo. A Coisa tinha a função de manter-nos todos na linha, de vigiar para que cada um fosse aquilo que devesse ser, conforme o que foram e fizeram todas as outras boas pessoas que existiram antes de nós. Havia até quem achasse que a Coisa era importante porque ajudava a manter o mundo em ordem.

A verdade é que acreditar na Coisa e temer suas punições fazia com que tudo continuasse sendo da maneira que sempre foi. As pessoas continuavam trabalhando para juntar um ou outro trocado, perdendo a vida em troca de quase nada; os homens continuavam mandando e tomando decisões sobre as vidas das mulheres e crianças; as crianças continuavam a ser ensinadas a não fazer perguntas, a obedecer, a guardar os sonhos e a imaginação em uma gaveta escura, a ficar sentadas e quietas; as mulheres seguiam lavando, passando, cozinhando, parindo, criando; o mundo permanecia sendo um lugar comandado por homens com dinheiro e saber, feito pelas mãos calejadas de outros homens de menos dinheiro, pelas mãos de mulheres, crianças e velhos invisíveis, mas trabalhadores, servis, afastados do conhecimento e, claro, que temiam a Coisa.

Lembro-me bem do entardecer em que, sentada na cadeira de balanço da varanda de nossa casa, minha mãe me contou sobre a Coisa. O que mais me apavorou foi o fato de que a Coisa se alimentava de crianças e escolhia para o jantar crianças levadas, desobedientes, que mentiam ou escondiam algo de seus pais; crianças que se movimentavam muito, que perguntavam demais, que queriam participar da vida junto com os adultos. Senti um aperto no peito e logo imaginei meu corpo cortado em pedacinhos, colocado em uma travessa sobre a mesa da Coisa, rodeado de tomates, cenouras e rabanetes. Senti os pés gelarem e o frio subir pelas pernas. Disse a minha mãe que precisava fazer as tarefas da escola e corri na direção do quarto. Tranquei as portas, olhei sob a cama e dentro do baú. Tudo certo: a Coisa não estava ali. Então rezei pedindo a proteção de meu anjo da guarda e prometi ser uma boa menina.

Aquela foi apenas mais uma das muitas promessas que não cumpri. Conforme o tempo ia passando, minhas pernas iam alongando, meus olhos abrindo e meus pensamentos alargando.

67

Guias

68

de Luz

Havia dias em que eu sentia a cabeça doer, parecia até que ela tinha ficado tão cheia de ideias, imaginado tantas coisas, elaborado tantas perguntas que não havia nela espaço para mais nada. E eu, que até me esforçava para ser uma boa menina e morria de medo da Coisa descobrir o que eu guardava na cabeça, aos poucos fui entendendo que não conseguia ser normal.

Foi numa noite de verão, em que até o vento era quente, que eu criei coragem e, pela primeira vez, saí para procurar um lugar onde eu pudesse pensar, imaginar, sonhar, sentir sem ter que temer a Coisa. Saí da cama e abri a janela com todo o cuidado, para não fazer barulho. Eu sabia que todos estavam dormindo, mas minha mãe tinha um sono leve que só ela. Todas as manhãs, enquanto passava o café, ela contava sobre as vezes que havia acordado durante a noite e cada um dos barulhos que havia ouvido. Não bastasse o sono leve de minha mãe, tinha também a Coisa: eu não podia despertá-la. Tirei os chinelos e, descalça, pulei a janela. Em três ou quatro passos, atravessei o pátio e alcancei a horta. Olhei para trás, tudo parecia tranquilo: nenhuma vela acesa, nenhuma porta aberta, nenhum barulho. Respirei fundo e segui em frente.

Não sabia muito bem para onde ir, eu queria apenas andar sem estar sob o olhar de alguém. Apertei com força a pedra negra do meu colar e fechei os olhos. Meus pés começaram a se mover na direção da mata. No começo, eu não conseguia saber por onde estava indo, meu coração batia acelerado demais e minha respiração estava tão forte e fazendo tanto barulho que eu não conseguia ouvir mais nada. Depois, tudo foi se tornando mais claro, embora a mata fechada pouco deixasse passar da luz vinda do céu. Eu comecei a sentir os sons, os cheiros, as texturas das folhas, e aquilo me acalmou o coração. Então sentei e ali, no meio da mata, no meio da noite, me senti em casa. Esqueci meus medos, esqueci a Coisa e passei um tempo conversando comigo mesma. Cada um daqueles pensamentos, sonhos, ideias, curiosidades que estavam em minha cabeça passou a se movimentar numa velocidade incrível, parecia até que ganhavam vida. Foi apenas quando ouvi o primeiro galo cantando ao longe que me dei conta de que precisava voltar para casa, e depressa. Andei o mais rápido que pude até sair da mata. Quando cheguei

à horta, parei. Dei uma boa olhada na casa, tudo parecia estar em ordem. Mais alguns minutos e o Sol nasceria. Corri até a janela do meu quarto, apoiei um pé na pilha tábuas que estava no chão e o outro coloquei no parapeito da janela. Assim que entrei no quarto, deitei na cama e me cobri com o lençol. Meu coração batia forte, e eu estava tão feliz que não conseguia parar de sorrir. Ouvi um barulho no quarto ao lado, devia ser meu pai acordando. Fechei os olhos com força e fingi dormir. Logo minha mãe entraria em meu quarto dizendo “Acorda que tá na hora! Levanta logo que hoje é seu dia de tirar o leite.” Respirei fundo e esperei ela entrar. Lembrei-me dos meus pés sujos de terra: era preciso deixá-los sob os lençóis, ninguém poderia vê-los! Foi então que tive um pensamento que provocou um arrepio de percorrer a espinha: “E se a Coisa me viu, e se ela estava me vigiando?” Fiquei imóvel, nem respirar eu conseguia. Achei que ia chorar, tive vontade de gritar de medo. Nessa hora, minha mãe abriu a porta do quarto, entrou e foi logo dizendo “Levanta logo, fia, que a vaca já tá te esperando.” Pelo menos por enquanto, eu estava salva.

Aquela foi a primeira das muitas noites que passei na mata. Foi também a primeira vez que eu desafiei a Coisa. Quanto mais o tempo passava, quanto mais anos eu fazia, mais a noite me ajudava a ver o mundo, a entender a vida, a pensar sobre as coisas, a desconfiar do normal, a duvidar da verdade. Tudo o que eu precisava era caminhar descalça sob a escuridão do céu; precisava do meu colar e da companhia do vento. Então era só parar, fechar os olhos, respirar fundo. Assim, aberta para tudo aquilo que os olhos da noite me podiam mostrar, fui-me tornando mulher e mãe. Passei a entender sobre a força do amor, sobre a necessidade da coragem e a importância da luta. Os olhos da noite me fizeram ver a boniteza da vida, a riqueza da mente, a força do espírito.

Não pensem vocês que isso foi fácil. Se à noite eu podia ver e sentir a vida pulsar, criar, expandir, à luz do dia o que me restava era fechar os olhos, calar a boca. Demorei muito tempo para perceber que a vida que eu via quando vagava pela mata era muito, muito diferente (e muito, muito maior) que aquela que todos vivíamos durante o dia. Mais do que diferente, era, por

69

Ginias

70

de Luz

vezes, incompatível, incompreensível para boa parte das pessoas que se dedicavam muito para terem uma vida normal, como sempre havia sido.

Na Vila, havia muitos olhos. Olhos vigilantes. Tudo e todos estavam sempre sob o olhar atento uns dos outros. Era como se a Coisa habitasse em cada um e a cada um coubesse emprestar seus olhos para que a Coisa pudesse tudo ver, de tudo saber. Era importante também contar o que se via (mesmo quando não se estava certo de ter visto, mesmo quando não se havia visto nada). Os olhares vigilantes e julgadores estavam sempre acompanhados de bocas ávidas e de línguas afiadas. E eu, aos olhos dos outros, fui-me transformando em alguém anormal. Havia até quem me chamasse de “bruxa”, outros preferiam “louca”; havia quem me temesse, os que me evitavam e muitos que se afastavam. Não seria alvo dos olhares sentenciadores se, em vez de andar descalça pela mata, eu fosse normal; se trabalhasse muito, sacrificando a vida e o tempo com meus filhos para acumular trocados; se me ocupasse da vida alheia antes e depois de cada missa; se me tornasse serva dos objetos que conseguisse comprar; se gastasse mais tempo varrendo o pátio do que plantando flores.

Embora nunca tivesse contado aos meus filhos as histórias que ouvi quando criança, a Coisa aterrorizava os sonhos deles durante a noite. Acho que o medo que todos sentiam era tão grande que a vizinhança, o povo da vila ou as crianças da redondeza trataram de fazer com que eles conhecessem a Coisa. E a temiam demais! Antônio certamente não falou a eles sobre a Coisa. Não, ele era homem de poucas palavras, não perdia tempo com conversa de criança, estava sempre ocupado com a lida. Ver meus filhos matando, dia a dia, a curiosidade, o riso, o sonho e a inquietude que traziam dentro de si e o esforço que faziam para serem como todos os outros era, sem dúvida, o sentimento mais triste e dolorido que eu tinha na alma. Verdade seja dita: às vezes, até mesmo eu me pegava pensando na Coisa, controlando meus pensamentos, meus passos e minhas ações, regulando meu jeito de ser e de sentir, tentando me parecer com as pessoas da Vila. Com o passar dos anos, fui-me acostumando, curvando, abandonando... até quase nem conseguir mais me reconhecer. Quando

colocava os olhos no pequeno espelho pendurado no banheiro, via ali pouco da menina e da moça que fui um dia; ali estava a Vila. Apenas os olhos, escuros e grandes, eu ainda reconhecia. Havia neles uma inquietude familiar, e isso me tranquilizava. Eu não estava morta, ao menos não totalmente.

Para proteger meus filhos, o Antônio e a mim mesma dos olhos da Vila, decidi que o melhor era calar, tornar-me invisível, ser normal. Abri o baú que cada um de nós traz na alma e lá guardei tudo o que aprendi, tudo o que senti, tudo o que vi através dos olhos da noite. Eu sabia que nada daquilo seria apagado, que era necessário apenas um pouco de tempo. Meus filhos cresceriam, dariam rumos próprios às suas vidas, e chegaria o tempo em que eu poderia reabrir o baú.

Levou tempo, mas o tempo levou. Levou o Antônio para outro plano, levou meus filhos para outras casas e vilas. E, enquanto o tempo levava, eu só observava. Via as pessoas da Vila cansadas, com as mãos calejadas e as costas arcadas pelos dias que pesavam, seus olhos sem brilho e os lábios sem sorrisos.

Veza ou outra, uma criança passava correndo, pulando e rindo, observando tudo com seus olhinhos interessados e rápidos, fazendo alguma pergunta. Não tardava a censura do adulto mais próximo que logo dizia “sossega, menino”; “fica quieta”; “isso não é assunto de criança”; “senta direito, menina”; “criança não faz pergunta”!

Certa noite, enquanto olhava o céu e me embalava na cadeira que havia sido de minha vó, senti algo me aquecer o peito. No começo, era como um vento morno que me aquecia a pele; aos poucos, o calor foi aumentando, feito chama de fogueira. Passei a mão no peito e senti queimar a ponta dos dedos quando toquei meu colar. O velho colar que herdei de minha vó ardia feito brasa. Não tive dúvidas, ela estava ali comigo olhando as estrelas, ouvindo o ranger da cadeira e sentindo o cheiro da noite. Aquele era um sinal: era chegada a hora de eu voltar para a mata, para a noite, para mim. Levantei da cadeira naquele instante, coloquei de lado o velho par de chinelos de couro e saí andando. Eu conhecia a direção e o caminho, e soube que havia chegado ao lugar certo assim que meus pés tocaram a terra úmida da mata.

71  
Guias

72  
de Luz

Depois daquele dia, levei meu corpo até aquele outro mundo todas as noites. Toquei as plantas, pisei o chão, banhei-me no riacho; ouvi o barulho dos muitos animais que viviam ali, vi o vento balançar as árvores e a chuva molhar a terra; toquei as pedras, as árvores, observei as pequenas flores que apareciam aqui e ali; acompanhei os ciclos da vida fazendo cair e brotar as folhas, nascer e amadurecer os frutos, trocando a lua e as estrelas de lugar. Não sei quantas luas se passaram, quantos invernos ou quantas noites quentes de verão. Ali não existia o tempo como existia na Vila: aquele tempo dividido entre o passado (que nos serve de memória e que a cada dia fica mais distante), o presente (que parece cada vez menor) e o futuro (para o qual direcionamos tudo o que fazemos, pensamos e desejamos, o que seremos e onde estaremos, um futuro que é mais presente que o presente). Não: tudo o que havia ali era o estar, o ser, o viver.

As noites chegavam, uma a uma, e para cada uma delas eu experimentava um novo sentimento, descobria novas formas de conhecer o mundo, exercitava diferentes possibilidades de pensamento. Ali, na mata escura e sozinha, eu podia ver o que as pessoas da Vila não viam, sentir a vida de maneiras que elas não sentiam. Era meu refúgio e meu santuário. Era território de amor, de esperança, de possibilidades, de diversidade, de curiosidade, de liberdade. Ali a Coisa não podia entrar. Era como se o ar que ali existia lhe fosse tóxico. Ali a Coisa não sobreviveria porque não havia naquele lugar espaço para o medo, seu alimento vital.

Não demorou muito para que os olhos da Vila notassem minha movimentação. Passei outra vez a habitar as rodas de conversa através das bocas de homens e mulheres e, enquanto boa parte deles tratava de se afastar de mim, algumas mulheres passaram a me visitar. Chegavam escondidas, quase sempre com um lenço a cobrir a cabeça, e preferiam se sentar à cozinha, evitando a varanda. Eu, então, preparava um chá de ervas; nos sentávamos à mesa e, não demorava muito, estávamos de alma exposta. As conversas tratavam dos filhos, maridos, família; revelavam as dificuldades da vida, o cansaço e esforço que faziam todas para serem boas mulheres; denunciavam a submissão, a violência,

a exclusão; transpareciam seus medos e evidenciavam suas coragens; demonstravam a necessidade de mudar a vida e o modo de vivê-la.

E assim, entre goles de chá, eu as ouvia. Não havia conselhos para dar nem indicações sobre o que e como deveriam agir. Tampouco acredito que fosse isso o que buscassem. Tudo o que precisavam era de alguém que as pudesse ouvir, que lhes destinasse tempo, que as acolhesse sem julgamentos e certezas. As conversas, que iniciavam tímidas e rápidas, muitas vezes interrompidas por batidas na porta que anunciavam que seus maridos as estavam procurando, foram se tornando mais longas e livres. Da mesma forma que a escuridão da mata à noite foi-me mostrando um mundo que até então eu não conhecia e uma forma de viver a vida que eu não havia experimentado, também essas conversas foram abrindo possibilidade de formas de ver, sentir e viver para as mulheres da Vila.

E assim se passaram os dias, as noites, os verões e os invernos. Embora ainda tenha a vivacidade de meus olhos negros e grandes, sinto a fragilidade do corpo que me serve de morada. Não tenho mais a agilidade e a força de antes, minhas mãos tremem e meus ouvidos nem sempre ouvem. Por dentro, sinto o espírito livre e leve de uma criança que corre pelo campo, salta sobre as pedras, sobe em árvores e toma banho de chuva. Por fora, a carcaça cansada de uma velha que sabe que chegou a hora de virar semente e voltar para a terra.

Abri a porta da casa e senti o cheiro da chuva chegando. O vento balançava a copa das árvores com força. No céu, coberto de nuvens, alguns relâmpagos se apresentavam. Apaguei as velas acesas na casa, fechei as janelas e enchi com leite a tigela do Manhoso, um gato sem dono que todas as noites passava por ali em busca de comida e um canto para dormir. Passei a mão no peito, apenas para conferir: sim, meu colar estava ali. Fechei a porta, coloquei sobre a cabeça um velho xale e tirei o chinelo. Então andei na direção da mata. Ia devagar porque minhas pernas já não me ajudavam, sentia o coração tranquilo e a alma leve. Não olhei para trás. Apenas segui em frente. Senti os primeiros pingos de chuva antes mesmo de chegar à mata. Conforme eu andava mata adentro, sentia a chuva ficar mais

forte e a ventania se aproximando. Era hora. Sentei-me no chão, a terra estava molhada e fofa. Com as mãos, cavei um pequeno buraco e nele enterrei meu colar. Depois, retirei da cabeça o xale que me cobria e deixei que a chuva caísse diretamente sobre mim. Fechei os olhos. Não sei por quanto tempo permaneci assim... acho que até sentir meus pés penetrando a terra, meu tronco se alongar e meus braços se colocarem em direção ao céu. Como disse, não sei quantos anos tenho, mas sei que são muitos. Perdi a conta das vezes em que troquei de folhas, de quantos passarinhos vi pousar em meus galhos e dos frutos que dei. Estou aqui há muito, muito tempo. Por fora, não sou mais a menina entusiasmada ou a velha bugra que costumava ser. Mas, se você olhar bem, vai reconhecer os mesmos olhos grandes e escuros que olhavam o mundo com interesse e curiosidade, que se dedicaram a ver o que outros não viam, a olhar de modo diferente: os olhos da noite.

# Os gritos da floresta

Duko Vãgfy

Reunidos ao redor do fogo, os mais velhos contavam para as crianças.

Certo dia, meu tio-avô contou como antigamente se organizavam os Kaingang na divisão de tarefas diárias. Ele explicava que um grupo era responsável por caçar e outro por pescar. Na época de fazer roçados, em que preparavam a terra para o plantio, também havia a divisão entre os trabalhos.

Era noite de lua cheia, própria para caçar anta, reuniu-se o grupo da caça e seguiram mata adentro. Nesse momento, sem que percebessem, um dos indígenas que não era experiente naquela tarefa infiltrou-se no grupo e seguiu junto.

Um dos líderes questionou sua ida, pois sem ainda ter recebido os ensinamentos necessários como caçador poderia arrumar encrenca.

Como contado pelos nossos velhos, quando se ouve um grito ou assovio na mata, jamais podemos imitá-lo. Segundo nos ensinam, isso atrairá espíritos que vagam na natureza ou até mesmo mostrará nossa localização para o espírito que cuida dos animais, antes de ter pedido licença para estar ali.

A natureza é morada dos espíritos, tanto do mal quanto do

bem. E o tal Kaingang inexperiente não pensou duas vezes: ouviu um grito e, logo em seguida, imitou o barulho como ecoava na coxilha.

O grupo já não se sentiu acolhido pela natureza. Então, sentaram em círculo e começaram a explicar para o novato por que não se pode responder qualquer grito ou assovio quanto se está na mata.

Estavam preocupados com o que poderia acontecer, mas não havia mais o que fazer, já era tarde. O grito foi chegando mais perto, e cada vez mais, chegando a deixá-los surdos de tão alto. Depararam-se com uma situação difícil, já que na natureza quem manda são os espíritos e, segundo nossos ancestrais, é preciso andar em silêncio.

Naquela situação, os indígenas não tinham o que fazer, a não ser retornar para os seus lares, deixando para outro dia retomar a caçada - e jamais trazendo junto alguém sem antes prepará-lo. A caçada naquela noite não aconteceu, mas foi um bom aprendizado para aqueles que desrespeitam os espíritos que habitam a natureza.

Duko Vãgfy é Kaingang, professor e mestre em Educação pela Unochapecó. Vive no Toldo Chimbanguê, em Chapecó, Santa Catarina.

# Os tropeiros

Tiago Gheno  
Edson Pegoraro

O ar era mais gelado perto da floresta. Mesmo assim, a tropa decidiu continuar. Os contos que outrora apavoravam tropas já não incomodavam, mas as frequentes emboscadas sim. Quem estava com medo se calava para não se envergonhar, não era bom para a moral de um tropeiro ter medo. A ordem era seguir mesmo sem descansar.

77

Guias

A ordem vinha do seu Antonio, líder da tropa: que fossem pela floresta. Os impostos estavam altos, então a maior parte da mercadoria deveria ir por essa rota alternativa, os extintos caminhos não ofereciam mais perigos. Joanin, tropeiro antigo e sábio, era o líder de confiança de seu Antonio para guiar a tropa nesse caminho misterioso.

A jornada já estava longa e exaustiva, cavalgando alternadamente entre campos e matas, vales e montanhas, na chuva e no frio, dia e noite, como se a vida brincasse com eles, conduzindo-os, levando os tropeiros pela mão, passeando pelas escolhas entre o bem e o mal, cortando as terras do sul, levando mercadorias.

Cada passo dado floresta adentro tornava as sombras das árvores mais densas. O chão ficava mais úmido e escorregadio, o som ficava mais abafado. A tensão era visível, até os cavalos mudavam seu

comportamento. Eles já sabiam do perigo que era passar por aquele lugar.

Continuaram cavalgando em silêncio. Os lampiões enfraqueciam quando o vento minuano cortava a mata; ver, naquelas condições, tornava-se mais difícil conforme avançavam.

Perigos e ameaças fazem parte da rotina de um tropeiro. Animais peçonhentos, animais selvagens, emboscadas, assaltos. Houve um episódio em que um dos Carlos, tropeiro novo e descuidado, desceu do cavalo e, no terceiro passo fora do caminho, caiu gritando, pois havia sido picado por uma cobra venenosa. Rolou para o caminho e foi ajudado pela tropa: à faca, fizeram um corte na picada e tentaram extrair o veneno. Mas Carlos foi ficando pior, logo o inchaço se espalhou por toda a perna. Passaram-se dois dias e nenhuma esperança. Suava muito e já começava a ter alucinações, gritava de dor, chamava por seu irmão já morto há muitos anos e cantava canções aprendidas na infância. O restante do grupo apenas observava tudo com horror, sem ter o que fazer. Antonio queria dar um tiro! ...para acabar com o sofrimento. Os integrantes da tropa tentavam acalmar Carlos dando-lhe para mascar um pedaço de casca de árvore que possuía efeito anestésico, mas a dor era tão intensa que o remédio não fazia efeito algum. Joanin raramente se intrometia na ação da floresta: se a cobra o picou, seu respeito pela natureza era tanta que ele não atrevia-se a questioná-la. Até porque Carlos nunca teve humildade perante ela, a floresta. Ele, como tantos, olhava para o mundo como seu, sua casa, sua posse. Mas Joanin não queria que Antonio o matasse; então, por essa vez, salvou-o: pediu permissão para se retirar e buscar ervas para um remédio; pediu também paciência, que o deixassem descansar. Em algumas horas, Joanin voltou com uma mistura já pronta, deu para o moço tomar. Disse a todos que continuassem... ele ficaria com Carlos até melhorar, e logo alcançariam a tropa. E realmente foi o que aconteceu: Carlos foi melhorando a cada dia. A perna ficou bastante comprometida, mas estava vivo. E assim eram: de mãos dadas com a morte, fingiam não vê-la.

78

de Luz

Essas lembranças começaram a vagar pela cabeça de Joenin, que pensava sem cessar. Cavalgando, conversa com Carlos para espai-recer. Falavam sobre a vida e o que faziam com o dinheiro, sobre garotas, sobre a família. Joenin avisou que não é bom conversar na floresta, mas (sussurrando) também queria desabafar, pois a conversa quebrava o silêncio assustador para a tropa.

Joenin já sentia seu corpo fraco, estava pensando em parar. Não se identificava mais com o progresso que estava vindo, sentia-se também distante: então, anunciou à tropa que essa seria sua última viagem. A tropa se calou por instantes, até que Maximino disse a Joenin que ele não estava velho, que era fundamental para a tropa... e, se ele, Joenin, não tinha família, iria para onde?

Riram baixinho. Sua família era a tropa. Isso tocou fundo Joenin, que, em um gesto com a cabeça, mostrou sentimento de desconfiança.

Joenin era um ser sábio, um tropeiro experiente que já havia vivido muitas histórias. Isso permitiu um amadurecimento de sua personalidade, e o seu silêncio decorria dessa sua maturidade. Utilizando sua experiência e sua intuição, orientava o grupo ao perceber alguma atitude, algum perigo ou algo que pudesse dar errado. Respeitoso e conectado com a natureza, aconselhava os integrantes do grupo; em situações de confusão, restabelecia a calma. Observava e analisava situações que a maioria dos integrantes do grupo não percebia. Observava o clima, o vento, o cheiro, a água, os animais, as folhas, as pegadas, as estações. Orientava-se pelo Sol e pelas estrelas. Compreendia as crenças, acreditava na sabedoria antiga, no poder da palavra e nos remédios fornecidos pela floresta. Cantava cantigas de povos antigos, viajava com livros e relíquias como o anel presente de seu pai. Mesmo sabendo tanto, não conseguiu evitar o que estava prestes a acontecer.

Depois da conversa, todos os tropeiros ficaram calados, como se o silêncio da floresta os tivesse engolido.

Logo à frente, Joenin mandou todos esperarem, pois na trilha

79

Guias

80

de Luz

surgiram sinais que ali houvera uma emboscada. Sem fazer barulho, desceu do cavalo, sacou seu rifle. Pediu a todos que apagassem seu lampião. A escuridão tomou conta – de tão densa, parecia entrar nos corpos dos tropeiros.

Joenin e Maximino caminharam mais à frente, a visão começou a se acostumar com o escuro... viram muito material no chão: baús, couro, malas... sua audição, também aguçada, sentia não haver pessoas em volta. Mesmo inseguro, Joenin acendeu seu lampião. Os demais tropeiros da tropa repetiram o gesto e, conforme a luz ganhava a floresta, o medo se transformava em outro sentimento.

Ao seu redor, uma riqueza incalculável em couro e outros materiais. Quem emboscaria para não levar nada? Mesmo indígenas que, por proteção ou vingança, tivessem feito isso teriam corpos no chão e não deixariam couro, comida... A estranheza que veio depois do medo passou a ganhar um outro tom: de imensa alegria por estar diante de um presente divino, como se todos os anos de Joenin nessas jornadas fossem recompensados pela floresta... Foi o que os tropeiros disseram para Joenin. Mas ele era o único que parecia não se entusiasmar com aquilo, continuava preocupado e estranhando o que via.

Quanto aos demais, seus olhos brilhavam ao ver tanto. Cada novidade deixada a eles era uma gargalhada nova, e cada vez mais alta, a ponto de esquecerem completamente os perigos da floresta.

Um presente especial: ao encontrar algo reluzente no chão, Antonio chamou os mais jovens e os presenteou com suas primeiras armas. Encantado, Martin sentiu uma sensação incrível ao tocar a sua.

Carlos ensinou então os jovens a manusearem as armas. Gustavo, em tom arrogante, disse já saber fazê-lo; Martin atentamente escutou cada conselho.

O desafio passou a ser como carregar tudo que haviam encontrado. Felizes e entusiasmados, começaram agilmente a pegar tudo que podiam, colocando tudo sobre os cavalos; o restante do

*caminho até o acampamento seria a pé. Martin se despreendeu um pouco do grupo e viu alguém no chão: começaram a encontrar os corpos da emboscada.*

*Ao se aproximar, Martin percebeu que o corpo no chão ainda tinha vida. Quando o jovem tropeiro se aproximou, o vivente abriu os olhos e lhe estendeu a mão, como em um último esforço. Martin berrou chamando os companheiros enquanto segurava a mão do moribundo. Na mão, este tinha um colar e falava algo repetidamente que Martin não conseguia compreender. Carlos chegou atirando na cabeça, sem piedade, exterminando o fio de vida que ainda restava no corpo. Antes de tropeiro, Carlos foi bugreiro, um assassino covarde de indígenas. O jovem Martin questionou a ação cruel do tropeiro, que, em seu olhar ganancioso, já entregava a resposta: não queria que o achado tivesse dono. Joanin também lamentou, ficando ainda mais preocupado: sangue derramado assim não traria boa resposta da floresta.*

*Todos os tropeiros paralisaram com a atitude de Carlos, mas a alegria da inesperada conquista logo voltou a tomar a cena. Todos começaram a vasculhar e decidiram montar o acampamento aí mesmo.*

*Isac, o cozinheiro da tropa, começou o preparo do carreteiro enquanto os alegres tropeiros se reuniam em volta da fogueira depois de tudo organizado. Algumas coisas de menor valor ficariam para trás.*

*Carlos e Valdir já se olhavam de forma estranha, e Joanin já sentia essa sombra crescendo neles – entre todos, era o único que se mantinha cauteloso e vigilante.*

*Mais calmos, conversavam de forma racional sobre as vigílias enquanto os outros descansavam. Muitos se voluntariaram para a primeira parte, o que resultou em um bate-boca e desconfiança. A discussão foi aumentando até Carlos sacar a arma e dar o primeiro disparo: não acertou ninguém mas deu início a uma troca de tiros entre alguns, enquanto outros pediam que parassem.*

81

Guias

82

de Luz

*No exato momento em que todos pararam de atirar, um barulho na mata chamou a atenção dos tropeiros. Subitamente Carlos ergueu a mão: silêncio total, apenas o som da respiração dos cavalos e galhos sendo pisados. Vaga-lumes piscavam. Nem o som costumeiro dos animais se ouvia. Os tropeiros se esforçaram para ver algo no escuro. Os cavalos começaram a relinchar e a se debater. Ao passar o olho, um dos tropeiros percebe seu cavalo sangrar pelo nariz. O medo tomou conta de todos, que aumentaram sua concentração até que um deles atirou para o nada. Foi um gatilho... em seguida, os lampiões se apagaram e alguns cavalos dispararam. Começou uma batalha no escuro. Gritos, golpes, pancadas, tiros. Os sons ouvidos eram de pavor e desespero. Lutavam pela vida. Os inimigos não falavam e não faziam barulho algum. O silêncio engolia mais uma vez a tropa, assim como a escuridão.*

*Depois de um tempo, Martin acordou. Atordoado, com o Sol quente ardendo em seu rosto, despertou. Lentamente conseguiu recuperar os movimentos – o primeiro foi levar a mão aos olhos, protegendo-os do Sol, pois ainda não conseguia abri-los. Apesar de ainda não conseguir se movimentar muito, a cabeça do Martin explodia por dentro, sem saber o que tinha acontecido, ainda nem sabia se estava bem...*

*Ao abrir os olhos, não sabia se estava vivo ou morto. Estava longe do acampamento, em uma vala, com insetos pelo corpo e uma dor de cabeça latente. Lembrava dos gritos, de chamas, de correr na escuridão. Começou a se levantar: primeiro sentou-se, ficou feliz em ver seus membros, sentir apenas arranhões. Ao começar a ganhar consciência, viu sua mão no colar, como se o protegesse. Ficou de pé, mesmo desequilibrado; bateu-se para tirar as formigas que passeavam sobre ele. Com a boca seca e passos descoordenados, foi em direção ao acampamento secreto. Atento e cauteloso para qualquer sinal de perigo, também tentava avistar alguma pista para o que acontecera. Acelerou os passos imaginando que seus amigos estivessem no acampamento, precisando de ajuda. O caminhar virou correr, até que chegou ao acampamento. O coração batia mais rápido, a respiração estava ofegante e sentia estar prestes a ver algo que não gostaria.*

Chegando lá, ficou mais assustado, pois não encontrou nada: nem amigos, nem vestígios de assalto ou algo parecido.

Chamou por todos em um tom baixo; nada. Vasculhou cada canto do acampamento, subiu no topo de uma árvore; nada. Lá do alto, olhando o horizonte distante, se sentiu triste e perdido. Sentiu um vazio e curiosidade em saber o que havia acontecido; saber o que havia além daquela floresta.

Desceu da árvore, viu a comida, as roupas, as armas. Viu que não tinha mais nada a fazer naquele local. Viu que não tinha mais responsabilidades, nem quem dependesse dele.

Aos poucos, aquela tristeza foi se transformando em aceitação, e uma sede de aventura fez sua vitalidade aumentar. Sentando em volta da fogueira do acampamento que se apagava, começou

a se arrumar para uma jornada. Espírito livre, calçou as melhores botas, ainda que um número a mais que o seu. O melhor pala, o coldre na cintura e uma arma nas costas. Fez uma trouxa com comida e materiais essencialmente necessários para a aventura.

A cada etapa que passava do preparo, parecia mais feliz, sentia a vida agora de uma forma nunca antes percebida.

Sentia também melhor o vento, o Sol e o barulho da mata.

Quando pronto, olhou em volta do acampamento e agradeceu a proteção que o lugar lhe dera todos esses anos; carinhosamente foi saindo, tocando os últimos objetos, as plantas... até partir.

Caminhou com segurança na floresta em direção ao desconhecido. Confiava na direção que seu coração apontava e entregou-se para a força que sentia.

Sentia-se conectar a uma força de grandeza ligada à natureza, que desconhecia. Ainda era muito cedo para que conseguisse ter consciência de tudo. Mas logo uma nova realidade se revelaria.

83

Guias



Nome:

Idade:

Nível:

Clã:

Personalidade:

### Atributos

Força \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Destreza \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Carisma \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Manipulação \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Percepção \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Inteligência \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Poderes da Força de Espírito

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

\_\_\_\_\_ ○○○○○○

Força de espírito \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

Vitalidade \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
-2 -5

### Habilidades

Alerta \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Íntimo d animais \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Ferreiro/Marceneiro \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Batalha \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Cavalgar/condução \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Empatia \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Armas \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Línguas/artes \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Liderança \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Sobrevivência \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Medicina \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Furtivo \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Ocultismo \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Intimidação \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Segurança \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Fazenda \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Inventário:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Nome:

Idade:

Nível:

Clã:

Personalidade:

### Atributos

- Força \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Destreza \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Carisma \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Manipulação \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Percepção \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Inteligência \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Poderes da Força de Espírito

- \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Força de espírito \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

Vitalidade \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
-2 -5

### Habilidades

- Alerta \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Íntimo d animais \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Ferreiro/Marceneiro \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Batalha \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Cavalgar/condução \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Empatia \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Armas \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Línguas/artes \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Liderança \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Sobrevivência \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Medicina \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Furtivo \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Ocultismo \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Intimidação \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Segurança \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Fazenda \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Inventário:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_



Nome:

Idade:

Nível:

Clã:

Personalidade:

### Atributos

- Força \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Destreza \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Carisma \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Manipulação \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Percepção \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Inteligência \_\_\_\_\_ ○○○○○○

### Poderes da Força de Espírito

- \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Força de espírito \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○

Vitalidade \_\_\_\_\_ ○○○○○○○○  
-2 -5

### Habilidades

- Alerta \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Íntimo d animais \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Ferreiro/Marceneiro \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Batalha \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Cavalgar/condução \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Empatia \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Armas \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Línguas/artes \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Liderança \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Sobrevivência \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Medicina \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Furtivo \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Ocultismo \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Intimidação \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Segurança \_\_\_\_\_ ○○○○○○
- Fazenda \_\_\_\_\_ ○○○○○○

Inventário:



\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

após apresentar o tema, mantenha descrições curtas e objetivas a respeito do que se apresenta em frente aos jogadores, e conclua com algo que exija ação. Logo em seguida, pergunte aos jogadores o que farão.

Terminar com algo que demanda ação é essencial. Não presuma que novos jogadores já saibam o que precisam fazer. Dar a eles algo para reagir de imediato já coloca todo mundo direto no jogo.

A partir deste ponto, o jogo de RPG flui sempre da mesma maneira:

- os jogadores dizem que ações seus personagens farão;
- o Mestre narra o resultado das ações dos personagens e, então, faz uma nova pergunta aos jogadores, que exija uma ação. (Se nenhuma pergunta vier à sua cabeça, pergunte "E o que vocês vão fazer agora?")

Especialmente no caso de novos jogadores, verifique se a situação na qual eles se encontram é passível de solução com as ferramentas à disposição deles. Uma luta é uma boa escolha, assim como uma negociação tensa (que pode facilmente se converter em um combate). Comece simples, e deixe a complexidade se amontoar aos poucos.

Em uma luta, utilize monstros simples: coisas que sangram, que não tenham uma armadura muito elevada e que não possuam importância crítica para a história. Dê aos jogadores uma chance de se acostumarem com seus poderes e habilidades antes de começar a aplicar exceções, como monstros que se curam ou ambientes onde esse ou aquele poder não podem ser usados.

Com novos jogadores, tente descrever um pouco do que os personagens entendem quanto ao que possa acontecer após uma ação. Tanto eles quanto as pessoas acostumadas a outros tipos de aventura de fantasia terão opiniões diferentes a respeito do que é letal e o que os coloca em perigo; então, exiba os problemas claramente. Assim que os jogadores começarem a entender o que

é perigoso, você pode começar a dar menos avisos.

Se estiver mestrando pela primeira vez, foque em alguns poucos desafios: apresentar problemas novos, retirar recursos (seja perda de vida em combate, uso de algum item que o grupo tinha ou, ainda, pagamento por algo), colocar algo ou alguém em apuros.

Lembre-se de sempre terminar uma descrição com uma pergunta direta aos jogadores, que exija uma ação, e mantenha o objetivo da aventura anotado de forma clara em algum lugar. Não tenha receio de relembrar aos jogadores o que eles estão fazendo se a história se perder.

## 2. Conduzindo o jogo – Jogando os dados

Várias das ações que os jogadores farão serão decididas de acordo com o que o Mestre descrever. Porém, quando houver perigo ou incerteza sobre se a ação pode falhar, o Mestre deve pedir ao jogador que role dados para decidir se a ação foi bem-sucedida.

O Jogo Força do Espírito utiliza dados de 10 faces

Antes de mais nada, o Mestre irá definir a dificuldade da ação. O valor mais comum é 6, porém o Mestre pode definir que a ação é mais difícil ou mais fácil dependendo do que está acontecendo na narrativa (você pode ser um grande pistoleiro mas, se estiver pendurado em uma corda amarrada em um balão no meio de uma tempestade, será difícil atirar até para você).

Referência de dificuldade:

- 3 - fácil (abrir uma porta usando a chave);
- 4 - rotineiro (carregar três caixas empilhadas);
- 5 - equilibrado (conseguir informação de alguém simpático a você);
- 6 - médio (disparar uma arma);
- 7 - desafiador (apagar o começo de um incêndio);
- 8 - difícil (resgatar alguém de se afogar num lago);
- 9 - extremamente difícil (nadar contra a correnteza de um rio vestindo armadura).

27

Guias

28

de Luz