

O CAMINHO AZUL

Um Projeto da Bully Pulpit Games
para o DRiP de autoria de Jason Morningstar



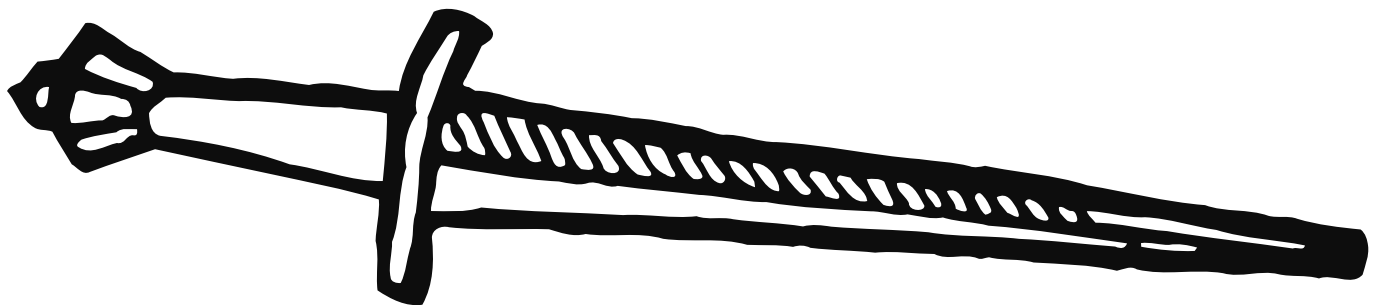
1-6 JOGADORES



30 MINUTOS POR JOGADOR



O CAMINHO AZUL



Um Projeto da Bully Pulpit Games
para o DRiP de autoria de Jason Morningstar

Edição DRiP, setembro de 2018
Copyright © 2018 Bully Pulpit Games LLC

CRIAÇÃO, REDAÇÃO E PROJETO

Jason Morningstar

PREPARAÇÃO

Karen Twelves e Steve Segedy

DIAGRAMAÇÃO ADICIONAL

Brennen Reece

TRADUÇÃO

Maria do Carmo Zanini

EDIÇÃO

Marco Aurélio Primo

Agradecimentos a Robert Bjurshagen, Tim Hutchings, Seanna Musgrave, Rainbow, Michael Rude e Karen Twelves pela fase de testes e os comentários excelentes!

Obrigado também a Clay Gardner, mythago, Jeff Dieterle, Kevin Klein, Josh S Talley, Paul Tevis, Lucian, Tamás Krisztin, Jessica Francine Acker, Jeffrey Pfaffmann, Tyler Poole, Kristina Hollensteiner, deadairis, Craig Eisenberger, Eric Mersmann, Clio Davis, Candida Norwood, Aaron Cline, Thorny Games, Katherine Hill, Johannes Oppermann, Marc Majcher, Vivian Paul, Shanon Daly, Theo Clarke, Andrew Hackard, Christopher Mangum, Brendan Adkins, Brian Allred, Andrew Hicks, Jack Gulick, Jonathan Lee, David Starner, Joe Beason, thegodofchuck, Alex Nelson, Steve Burnett, Antero Garcia, Micah Lee, reasonablysunny, Jon Chavira, Anne Ratchat, Harrison Guzman, Jon Xuereb, jermain leon, David William Wilt, Gestaltar skiten, James Gabrielsen, Heather Greer Klein, Alex Rowland, Tony Baregi, Shervyn von Hoerl e ao restante dos nossos apoiadores no DRiP!

Os direitos de publicação em português deste jogo foram cedidos para o Rolesimpósio durante a realização do V Simpósio RPG, Larp e Educação.

**Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP)
(Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)**

Morningstar, Jason

O caminho azul [livro eletrônico] : um projeto da Bully Pulpit Games para o DRiP de autoria de Jason Morningstar ; tradução Maria do Carmo Zanini. -- São Paulo : Ed. do Autor, 2024.

PDF

Título original: The blue way.

ISBN 978-65-01-04963-2

1. Jogos de aventura 2. Jogos de interpretação (RPG) I. Título.

24-210600

CDD-793.93

Índices para catálogo sistemático:

1. RPG : Jogos de aventura : Recreação 793.93

Tábata Alves da Silva - Bibliotecária - CRB-8/9253

Panorama

O **Caminho Azul** trata de histórias perdidas, de uma cultura que vai sendo assimilada à força por um império vitorioso. É uma visão melancólica do colonialismo e suas consequências culturais.

Informações Essenciais

JOGADORES: De um a seis, sendo quatro o ideal.

ORGANIZADORES: Um dos jogadores.

duração: Cerca de meia hora por jogador, dependendo da maneira como o grupo gosta de jogar.

GÊNERO: Fantasia nua e crua. Dois exemplos excelentes seriam a conquista normanda da Inglaterra e a colonização espanhola das Américas.

ESTILO: Criado para ser um RPG de mesa com rodízio de mestres, porém flexível. Jogar para perder/jogar para deixar outros vencerem.

SINALIZAÇÃO DE CONTEÚDO: Opressão, violência (inclui abuso sexual e maus-tratos a animais e crianças), intolerância, impotência, destruição cultural.

Preparativos

1. Imprima frente e verso das fichas de personagem e do material de consulta. Certifique-se de que os dois lados das fichas de personagem estejam devidamente alinhados (utilize a opção margem comprida esquerda da impressão frente e verso).

2. Recorte as cartas e as fichas de personagem.

3. Utilize os mecanismos de segurança próprios de sua cultura de jogo. Considere a possibilidade de usar o mecanismo do Xis

Vermelho (<http://tinyurl.com/xcard-rpg>).

4. Quando todos já estiverem presentes e acomodados, leia em voz alta o texto a seguir:

O Caminho Azul trata de histórias perdidas, de uma cultura que vai sendo assimilada à força por um império vitorioso. É um RPG pesado que coloca em cena opressão, violência, intolerância e impotência. Se não estiverem interessados em algo assim no momento, é só falar e nós arranjaremos outra coisa para fazer. Se acharem que essa experiência pode ser divertida e desafiadora, mas preferirem fazer alguns ajustes, podemos tirar do jogo as cartas que mencionam brutalidade ou depravação. Vamos excluir as cartas que não nos apeteçam no momento.

5. Deixe as pessoas removerem do jogo as cartas com as quais elas preferem não interagir. As cartas 1, 10, 18, 19, 21, 22, 36 e 39 contêm brutalidade. As cartas 3, 6, 26 e 35 contêm depravação. Vocês podem excluir todas elas ou avaliá-las individualmente, como o grupo preferir.

6. Embaralhe bem as cartas remanescentes, sorteie um total de oito cartas por jogador e junte-as num único monte. Se não tiverem sobrado cartas suficientes para chegar a esse total, use todas as cartas à sua disposição.

Como Jogar

1. Preocupe-se primeiramente com a segurança. Garanta que todos se sintam à vontade, aí leia em voz alta o texto a seguir:

O jogo é bruto, mas acima dele estão nosso conforto e bem-estar. Usaremos alguns mecanismos de segurança, que passarei a explicar a partir de agora.

2. Demonstre os mecanismos de segurança escolhidos.

3. Assim que todos tiverem entendido como usar os mecanismos de segurança, leia em voz alta o texto a seguir:

Agora cada um de nós escolherá um dos seis personagens disponíveis. A ideia é estudá-los e tomar nota dos locais especificados ou sugeridos nos textos dos dois lados de cada ficha. Por exemplo, quem jogar com o(a) agricultor(a) terá sua terra ancestral à margem do rio Ardha, a norte e oeste da aldeia.

4. Assim que todos tiverem lido os dois lados das respectivas fichas de personagem, leia em voz alta o texto a seguir:

Vamos desenhar o mapa da aldeia, incorporando todas as informações que constam de nossas fichas de personagem. Toda personagem tem detalhes de vários locais a incorporar. A ideia é acrescentá-los ao mapa para dar vida ao cenário sem discutir minuciosamente as personagens. É para deixarmos algumas lacunas: no decorrer do jogo, acrescentaremos ao mapa o que aparecer nas cartas e mudaremos as coisas conforme a necessidade.

5. Com o mapa mais ou menos delineado, leia o texto a seguir:

Vamos descrever nossas personagens uns para os outros. Vocês podem ler o texto na frente da ficha do jeitinho que aparece ali ou enfeitá-lo como acharem melhor. Apontem no mapa os locais mencionados em suas descrições. Fiquem à vontade para descrever a aparência e o comportamento de suas personagens. Criem famílias para elas. Deem vida às personagens.

6. Continue orientando os jogadores a definir as personagens. Leia em voz alta o texto a seguir:

Um de cada vez, vamos ler em voz alta o verso de nossas fichas de personagem. Essas são as histórias que são caras a nosso povo, os sàthani. A ideia é lê-las com seriedade. E apontar no mapa os locais que aparecem em seu conto.

7. Quando todos tiverem uma boa ideia de como são a aldeia, os habitantes e sua cultura, leia em voz alta o texto a seguir:

A invasão dussiana aconteceu há um ano. Houve uma guerra e Dússia a venceu. Agora nossa aldeia pertence a lorde Gjerch Bravn e sua esposa, lady Kløyk Bravn. Os dussianos querem levar a paz, a ordem e a sensação de normalidade à aldeia, segundo os critérios de Dússia. Vocês não vão gostar, mas, querendo ou não, eles estão no comando agora.

8. Desenhe no mapa a herdade de lorde Bravn:

Um castro imponente no alto de um morro, formado por ala nobre, estábulo e outras dependências.

9. E agora você e seus amigos têm personagens, um cenário e algumas histórias muito queridas. Leia em voz alta o texto a seguir:

Vamos às regras. De cabeça erguida, olhe nos olhos da pessoa que lerá a carta. Essa pessoa compra uma carta do monte e a lê em voz alta. As cartas representam decretos e mudanças sociais impostas por lorde Bravn e os dussianos.

*Lida a carta, você decide como sua personagem reagirá. Se a personagem estiver disposta a absorver as mudanças, tudo bem. A vida muda, mas segue em frente. Abaixar a cabeça e tente não olhar para a pessoa que leu a carta. Assim ela saberá que você está demonstrando **aceitação**. Se todos baixarem a cabeça, caberá ao leitor descrever como exatamente a situação vai transcorrer, mais ou menos como se encontra no texto. Os pormenores são definidos por todos os jogadores, mas é bom tentar direcionar a descrição para a personagem do leitor e as pessoas e coisas com as quais essa personagem se importa.*

Algumas vezes, as cartas são complacentes (pode ser que a carta comprada ordene uma mudança já implementada, por exemplo). Outras vezes, são cruéis. Em algum momento, pode ser que você ache a mudança inaceitável. Nesse caso, não abaixe a cabeça. Continue obstinadamente de cabeça

erguida para demonstrar sua **objeção**. Se ficar particularmente indignado(a), erga o punho também, para demonstrar **rebeldia**. Não há razão prática alguma para mais de uma personagem demonstrar objeção ou rebeldia.

Se fizer objeção, você terá de sacrificar algo importante para você em sua ficha de personagem para amortecer o impacto da mudança. Informe o sacrifício que você fará e como modificará a mudança proposta. Não é possível rejeitar um decreto de lorde Bravn ou de outros dussianos, mas você conseguirá reduzir o impacto mais ou menos pela metade. As implicações da objeção ficam por sua conta, mas alguma coisa acabará acontecendo: só será diferente ou mais suave do que lorde Bravn queria. Quando fizer objeção, rasgue e remova um dos nove itens de sua ficha de personagem. Por exemplo, você poderia remover seu **Nome** e, daí em diante, a personagem usaria apenas — e só seria conhecida por — um nome dussiano. Observe que, se você remover tanto **Nome** quanto **Fé**, seja o que for que ocupar o canto da ficha que separa esses dois campos (**Vocação, Propriedade, Tesouro** etc.) não terá mais onde se apoiar e, portanto, você também perderá esse item. Pense bem antes de sacrificar alguma coisa. É proibido remover **O Novo**.

Se sua opção for se rebelar, você morrerá. A mudança proposta não ocorrerá e você será executado(a) sumariamente ou após seu julgamento. Depois disso, concentre-se em ajudar os sobreviventes a decidir o que fazer até o jogo acabar.

10. Escolham um jogador para ser o primeiro. A pessoa que trouxe o jogo é sempre uma boa opção.

11. Quando chegar sua vez, compre uma carta, leia o texto e decida se você responderá com aceitação, objeção ou rebeldia. Deixe todo mundo tomar as próprias decisões. Juntos, decidam quais serão as implicações e os resultados de suas escolhas. Façam os ajustes necessários no mapa.

12. Resolva completamente o impacto de uma carta antes de deixar o jogador seguinte revelar outra.

13. O jogo chegará ao fim quando o monte de cartas acabar ou quando todas as personagens tiverem morrido.

14. Terminado o jogo, leia em voz alta o texto a seguir:

*Se sua personagem tiver sobrevivido, conte a história que aparece no verso de sua ficha uma última vez, colocando-se no papel de um(a) bisneto(a) da personagem, oitenta anos no futuro. Use apenas as informações que sobraram para montar a narrativa. Se não for mais inteligível, a história terá se perdido para sempre. Se sua personagem tiver morrido, rasgue e remova todos os itens da ficha com exceção de **O Novo** e, em seguida, leia apenas o texto desse campo. Esses são os únicos vestígios das histórias que eram caras a nosso povo, os sàthani. Interpretem-nas com seriedade.*

15. Depois de você e seus amigos terem tentado recontar suas histórias, leia em voz alta o texto a seguir:

Agora que já jogamos, vamos conversar e cuidar uns dos outros. Este jogo pega pesado mesmo e, por isso, vamos nos dar algum espaço para sentir as coisas, mas também para acolher aqueles de nós que precisam de acolhimento. Vamos falar sobre o jogo: não só sobre o que aconteceu, mas também como isso nos fez sentir e como isso espelha (ou não) a realidade.

O que nos deixou mais incomodados e por quê?

Quais foram as cartas que aceitamos de bom grado e, se for o caso, quais foram as situações que jogamos valer a pena morrer para impedi-las?

Como foi revisitar nossas histórias culturais fragmentárias e imperfeitas?

Por que apagar uma cultura é um dos pilares do colonialismo? É inevitável? Ou pode ser impedido? É desejável? Para quem?



<p>VOCACÃO</p> <p>Sou agricultor(a). Lavro e cultivo a terra. É só o que sei fazer e, sinceramente, não quero outra coisa.</p>	<p>NOME</p> <p>Meu nome é Twythen, filho(a) de Clynae, o(a) Curtidor(a) de Linho, e Obnoi, o(a) Esperto(a).</p>	<p>TERRA</p> <p>Minha terra ancestral fica à margem do rio Ardha, ao norte e oeste da aldeia. É uma terra fértil que alimenta não só minha família como muita gente também.</p>
<p>LÍNGUA</p> <p>Falo o idioma de meu povo, os sàthani. Suas palavras unem nossas vidas e dão nome a tudo que se pode nomear.</p>	<p>O Novo</p> <p>Seu novo nome é Tronge. Sua nova religião é o Caminho Azul. Seu novo idioma é o dussiano</p>	<p>FÉ</p> <p>Creio nos antigos deuses sàthani do lar e do monte: o cruel Àdatan, o audaz Craid, a piedosa Denya, entre outros.</p>
<p>CARÁTER</p> <p>Tenho em mim imensa dignidade, fruto de uma via de labuta honesta e desgastante.</p>	<p>TRADIÇÃO</p> <p>Respeito e venero os antigos costumes, as festas e práticas imemoriais dos sàthani que tratam de vida, morte e tudo mais entre os dois extremos.</p>	<p>GUERRA</p> <p>Em épocas tumultuadas, minha obrigação é pegar em armas contra os inimigos de nossa gente, sob as ordens do(a) Bailio(a). Tenho lança e elmo.</p>



O Túin é um calhau de granito solitário que fica na floresta perto da aldeia. De acordo com os Rùas — o ciclo de epopeias que codifica todo o direito e também a história oral dos sàthani —, o Túin marca o lugar onde Craid transformou Fforàibh em pedra. Como toda criança sabe, o gigante Fforàibh deu um jeito de sequestrar a princesa Iònid e tocou a Craid, o Valente, resgatá-la. Ele teve êxito e, quando Fforàibh deu caça aos dois, o monstro sobrenatural foi transformado em pedra pela magia que Àdatan dera a Craid, tornando-se o calhau conhecido como o Túin. Dizem que o gigante voltará à vida no dia em que o feitiço de Craid esmorecer e que, conforme as pessoas vão esquecendo o passado, esse dia se aproxima cada vez mais.



<p>VOCACÃO Sou o(a) Bailio(a) da aldeia, o(a) magistrado(a) e mantenedor(a) da paz autorizado(a) pelo povo. Adoro meu trabalho e o respeito que ele me angaria.</p>	<p>NOME Meu nome é Sugh, filho(a) do(a) Velho(a) Baitt e de Gwalaiyr do Campo Ocidental.</p>	<p>TORC Uso o torc de prata que, desde a antiguidade, identifica o poder e a autoridade do(a) Bailio(a). Tenho grande estima por essa insígnia.</p>
<p>LÍNGUA Falo o idioma de meu povo, os sàthani. Suas palavras unem nossas vidas e dão nome a tudo que se pode nomear.</p>	<p>O Novo Seu novo nome é Knugl. Sua nova religião é o Caminho Azul. Seu novo idioma é o dussiano.</p>	<p>FÉ Creio nos antigos deuses sàthani do lar e do monte: o cruel Àdatan, o audaz Craid, a piedosa Denya, entre outros.</p>
<p>CARÁTER Tenho em mim uma noção arraigada de honra pessoal. Sou o(a) Bailio(a) porque tenho a afeição e a confiança de meus vizinhos e sempre tento fazer o que é certo.</p>	<p>TRADIÇÃO Respeito e venero os antigos costumes, as festas e práticas imemoriais dos sàthani que tratam de vida, morte e tudo mais entre os dois extremos.</p>	<p>GUERRA Por ser o(a) Bailio(a), minhas obrigações são pegar em armas contra aqueles que ameaçam nossa gente e manter a paz. Tenho espada e armadura.</p>



Os Rùas compreendem as belas e complicadas leis sàthani, transmitidas de geração a geração por meio de poemas e cantigas. Declamar os Rùas é conectar o passado, o presente e o futuro. Cabe geralmente à figura do Bailio a função de declamar as leis, e muitos deles começam a aprender os versos na tenra infância, mas os poemas e as cantigas são do povo e para o povo: qualquer um pode aprendê-los. O primeiro poema e também o mais conhecido é a “Cantiga de Craid”. Narra minuciosamente a jornada heroica de Craid ao mundo ífero para resgatar a princesa Iònid e, enquanto isso, vai detalhando as leis essenciais dos sàthani. Entre os poemas mais tardios, temos o “Lamento de Àdatan”, que enumera as penas apropriadas, e a “Cantiga de Denya”, que aborda a verdade e a compaixão.



<p>VOCACÃO Sou o que chamam por aí de “curioso(a)”. Os espíritos falam comigo. Posso tanto socorrer quanto amaldiçoar. Nasci com esse dom.</p>	<p>NOME Meu nome é Beill, filho(a) de Fouden, que também era bruxo(a). Ninguém jamais menciona meu outro genitor.</p>	<p>TESOURO Tenho uma reserva em ouro e prata, engenhosamente enterrada em vários lugares. Boa parte dessas riquezas antecede a chegada dos sàthani a estas bandas.</p>
<p>LÍNGUA Falo o idioma de meu povo, os sàthani. Suas palavras unem nossas vidas e dão nome a tudo que se pode nomear.</p>	<p>O Novo Seu novo nome é Beiwemp. Sua nova religião é o Caminho Azul. Seu novo idioma é o dussiano</p>	<p>FÉ Creio nos antigos deuses sàthani do lar e do monte: o cruel Àdatan, o audaz Craid, a piedosa Denya, entre outros.</p>
<p>CARÁTER Tenho em mim uma autoconfiança absoluta, derivada da estranha relação que mantenho com as coisas que escapam à compreensão dos mortais.</p>	<p>TRADIÇÃO Respeito e venero os antigos costumes, as festas e práticas imemoriais dos sàthani que tratam de vida, morte e tudo mais entre os dois extremos.</p>	<p>MAGIA Em épocas tumultuadas, tenho a obrigação de usar meu dom para ajudar as pessoas e amaldiçoar os inimigos, levando a enfermidade e a morte aos transgressores.</p>



Pergunte a qualquer um na aldeia a respeito d'a **Árvore** e a pessoa saberá na hora do que você está falando. É um carvalho imponente no alto de um morro com vista para a aldeia, plantado pelo deus Àdatan e sagrado para os sàthani. Dizem que as noivas devem se posicionar sob os galhos da Árvore e oferecer ao carvalho um pouco de sua habilidade na lida doméstica. Em troca, a Árvore concede fertilidade e a coisa que as noivas mais desejam neste mundo. Para alguns (só os mais ousados), não passa de superstição. Antigamente, no Tempo das Trevas, lorde Gruithu enforcou setenta soldados n'a Árvore, todos traidores que mudaram de lado na Batalha de Amath. Dizem que seus espíritos ainda assombram o morro e choram pateticamente à noite.



<p>VOCACÃO Cuido da moagem do trigo da aldeia, usando uma roda d'água no rio Ardha. Isso me trouxe fortuna e admiração.</p>	<p>NOME Meu nome é Kusbar, filho(a) de Fainn e Plaw, moleiros como eu, e neto(a) de Whald, Muinos, Mouden e Blan.</p>	<p>PROPIEDADE Sou dono(a) da azenha e de outros tantos imóveis na aldeia. Recebo aluguel do(a) Bailio(a) e do(a) agricultor(a).</p>
<p>LÍNGUA Falo o idioma de meu povo, os sàthani. Suas palavras unem nossas vidas e dão nome a tudo que se pode nomear.</p>	<p>O Novo Seu novo nome é Kógva. Sua nova religião é o Caminho Azul. Seu novo idioma é o dussiano.</p>	<p>FÉ Creio nos antigos deuses sàthani do lar e do monte: o cruel Àdatan, o audaz Craid, a piedosa Denya, entre outros.</p>
<p>CARÁTER Tenho orgulho de meu sucesso, de minha influência e habilidade, mas também de minha aldeia e seus habitantes decentes e trabalhadores.</p>	<p>TRADIÇÃO Respeito e venero os antigos costumes, as festas e práticas imemoriais dos sàthani que tratam de vida, morte e tudo mais entre os dois extremos.</p>	<p>GUERRA Em épocas tumultuadas, minha obrigação é pegar em armas contra os inimigos de nossa gente, sob as ordens do(a) Bailio(a). Tenho lança e armadura.</p>



As Réillair são veredas antigas que cruzam Sàthan de norte a sul e de leste a oeste. Algumas delas hoje são estradas bem conhecidas; outras mal passam de trilhas. Mas todas estão saturadas com uma energia mágica que nossos antepassados chamavam de Réillairlovar, que se pode traduzir como “O Curso das Réillair”. Há quem pense que essas veredas antigas foram definidas não pelos homens, mas pelos deuses, traçadas na antiguidade por ninguém menos que Denya e Craid. Uma dessas veredas atravessa nossa aldeia e, na verdade, o motivo para nossa aldeia estar ali é demonstrar o devido respeito pelo Réillairlovar. Deve haver lugares mais convenientes, mas nenhum outro será tão sagrado.



<p>VOCACÃO</p> <p>Sou curandeiro(a). Faço partos, cuido dos doentes e trato as feridas deixadas pela labuta diária. Sou a pessoa mais instruída da aldeia.</p>	<p>NOME</p> <p>Meu nome é Yeamh, filho(a) de Yeamh, o(a) Velho(a), também curandeiro, e do(a) tecelão(ã) Ciab.</p>	<p>BOTICÁRIO</p> <p>Tenho um acervo de miudezas, polvilhos e beberagens químicas que podem ser combinados para criar remédios potentes que salvam vidas.</p>
<p>LÍNGUA</p> <p>Falo o idioma de meu povo, os sàthani. Suas palavras unem nossas vidas e dão nome a tudo que se pode nomear.</p>	<p>O NOVO</p> <p>SEU NOVO NOME É PREIGGE.</p> <p>SUA NOVA RELIGIÃO É O CAMINHO AZUL.</p> <p>SEU NOVO IDIOMA É O DUSSIANO.</p>	<p>FÉ</p> <p>Creio nos antigos deuses sàthani do lar e do monte: o cruel Àdatan, o audaz Craid, a piedosa Denya, entre outros.</p>
<p>CARÁTER</p> <p>Acima de tudo, sou a personificação da calma diante do horror e da catástrofe. Sou a voz firme da razão comedida.</p>	<p>TRADIÇÃO</p> <p>Respeito e venero os antigos costumes, as festas e práticas imemoriais dos sàthani que tratam de vida, morte e tudo mais entre os dois extremos.</p>	<p>GUERRA</p> <p>Em épocas tumultuadas, sei que é preciso ajudar a manter a paz e a lidar com as consequências da carnificina. Tenho um porrete sinistro e um elmo.</p>



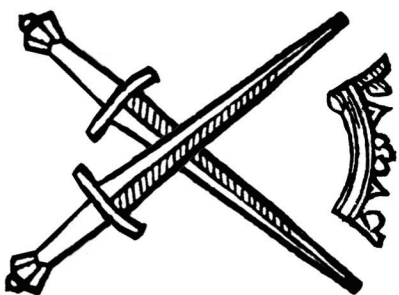
Denya é a Senhora de Misericórdia, uma figura respeitadíssima no panteão sàthani. É filha do sol, uma das primeiras pessoas e também uma deusa. Denya é a padroeira de todos os curandeiros e apresentou a medicina ao mundo. Entre suas diversas especialidades, encontra-se o preparo de ervas silvestres em forma de cataplasmas potentes cujas receitas, conhecidas como as “Dádivas de Denya”, são transmitidas desde que a própria deusa andava pela Terra. Dizem que Denya era a esposa dos meios-irmãos Craid e Àdatan e que, de tanto disputarem a afeição dela, a Meiga acabou rejeitando os dois. E foi por isso que Craid se empenhou em arranjar uma consorte terrena, a princesa Iònid.



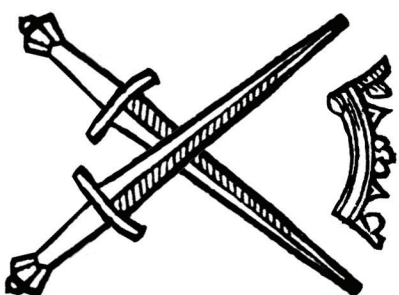
<p>VOCACÃO Já fui soldado, hoje sou peão. Lutei bravamente por nosso país. Sou o(a) único(a) na aldeia treinado(a) para a guerra.</p>	<p>NOME Meu nome é Leògin. Minha mãe era a grande Fedenyn de Suruic e meu pai, Eagen Meia-mão.</p>	<p>BANDO GUERREIRO Conheço pessoas que pensam como eu e têm armas escondidas, só à espera do dia em que os dussianos relaxarão o controle que exercem sobre nosso país.</p>
<p>LÍNGUA Falo o idioma de meu povo, os sàthani. Suas palavras unem nossas vidas e dão nome a tudo que se pode nomear.</p>	<p>O NOVO SEU NOVO NOME É LAEVERNEN. SUA NOVA RELIGIÃO É O CAMINHO AZUL. SEU NOVO IDIOMA É O DUSSIANO.</p>	<p>FÉ Creio nos antigos deuses sàthani do lar e do monte: o cruel Àdatan, o audaz Craid, a piedosa Denya, entre outros.</p>
<p>CARÁTER Já presenciei horror e “nobreza” suficientes para saber quando é melhor calar e guardar segredo. Não divido minhas opiniões com os outros.</p>	<p>TRADIÇÃO Respeito e venero os antigos costumes, as festas e práticas imemoriais dos sàthani que tratam de vida, morte e tudo mais entre os dois extremos.</p>	<p>GUERRA Tenho um machado que só presta para partir o inimigo ao meio, uma bela cota de malha, um escudo de carvalho e um elmo amassado.</p>



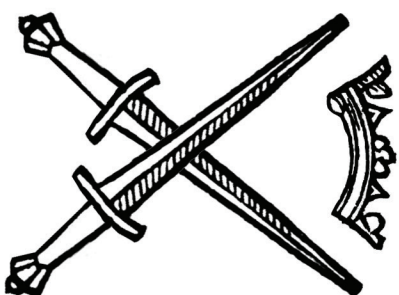
O Exército dos Mil é como ficaram conhecidos os soldados que sobraram após as batalhas com os invasores dussianos nos penhascos de Coersed e na foz do Ardha, duas catástrofes arrasadoras que desbarataram os sàthani. Foi Rhin, a filha-guerreira do velho belorrei Eòvar, quem reagrupou os sobreviventes maltrapilhos de Coersed e do Ardha e deu-lhes mais uma vez a têmpera de que um exército considerável precisa. Eram apenas mil soldados, mas, sob as ordens dela, tornaram-se os melhores e mais intrépidos. Àdatan conduzia Rhin pela mão e o Exército dos Mil tinha certeza de que conseguiria a vitória. Mas, louco como é, no momento decisivo, Àdatan nos abandonou à nossa sorte. E nossa sorte foi a derrota.



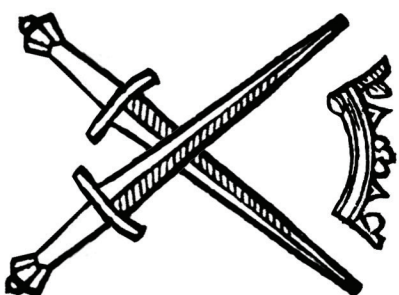
01



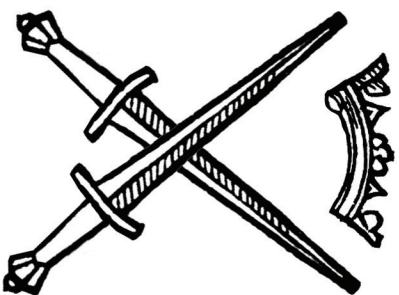
02



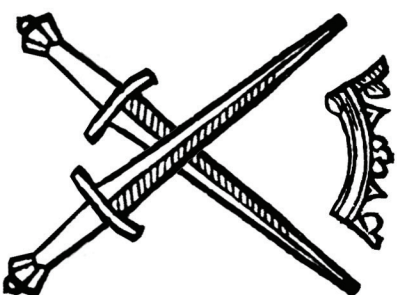
03



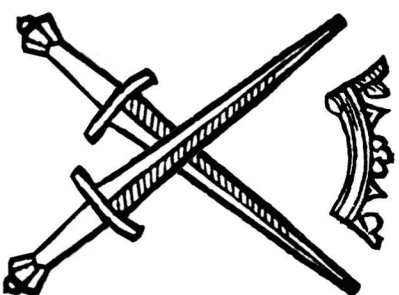
04



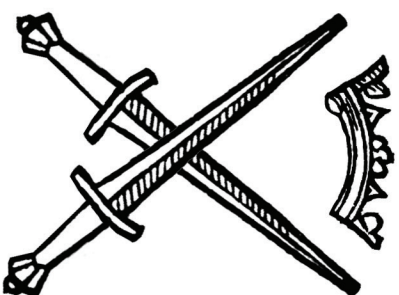
05



06



07



08

Lady Bravn quer se divertir durante a festa dussiana conhecida como a Noite de Kórur e precisa de uns vinte aldeões para fazer o papel dos “bobos de Kórur”. Vestindo trapos, eles serão bombardeados com frutas estragadas por milorde, milady e família e terão excremento despejado em suas cabeças..

Lorde Bravn felicita a aldeia pelo casamento vindouro da filha de alguém e envia um belo presente, juntamente com um bilhete pedindo à jovem que se apresente em seus aposentos na véspera da cerimônia, para que ele possa desfrutá-la como manda a tradição dussiana.

Earnjavín, o senescal de lorde Bravn, anunciou que todos os domicílios serão obrigados a contribuir com o sustento e a manutenção da família nobre e sua herdade. Para esse fim, dez por cento da colheita, dez por cento dos bens acabados e dez por cento da arrecadação em moeda serão entregues a Earnjavín.

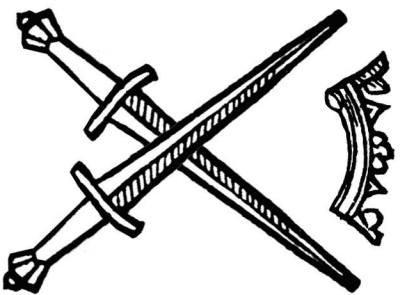
Lorde Bravn precisa de um rapaz da aldeia para lhe servir de copeiro e provador oficial. O tempo de serviço é de dez anos e uma das mãos do jovem será marcada a ferro com o sinete dos Bravn.

Lorde Bravn publica um édito proibindo o uso do “idioma vulgar, bárbaro e grosseiro outrora comum nestas bandas”. Quem falar o sáthani será açoitado; o reincidente terá a língua cortada..

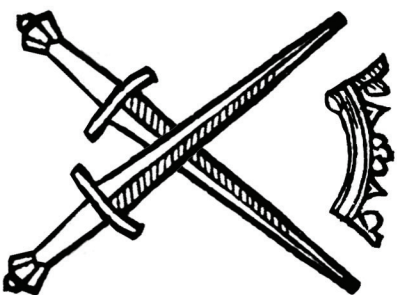
Lady Bravn solícita que, por respeito ao costume dussiano, nenhuma mulher da aldeia use as cores azul e verde de agora em diante e que o vermelho fique reservado para criminosos e prostitutas.

Lady Bravn anda visitando a aldeia clandestinamente e sem uma dama de companhia, com o intuito explícito de arranjar um(a) parceiro(a) sexual. Lorde Bravn acabará descobrindo e matando esse(a) parceiro(a). Se ninguém fizer a vontade de lady Bravn, ela dirá que foi abusada por um(a) morador(a), e o resultado será o mesmo.

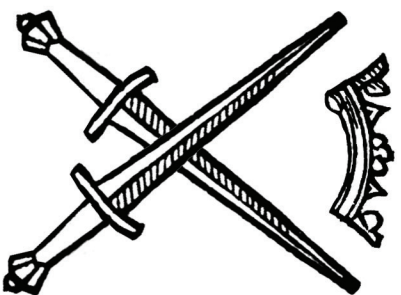
Padre Hræbe, sacerdote do Caminho Azul e preceptor da família Bravn, exige comparecimento às cerimônias religiosas dussianas. Os ausentes serão levados ao pelourinho diante da igreja; os reincidentes terão seus domicílios queimados e serão desterrados da aldeia.



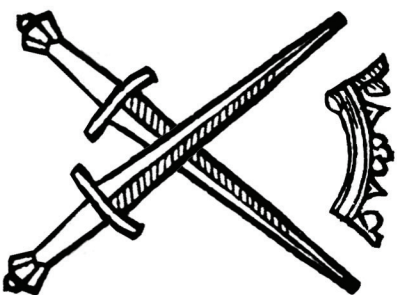
09



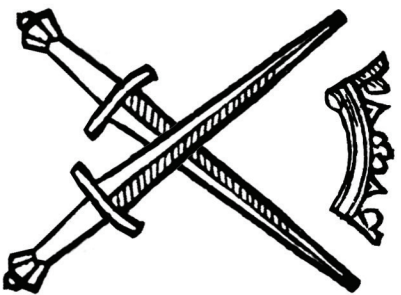
10



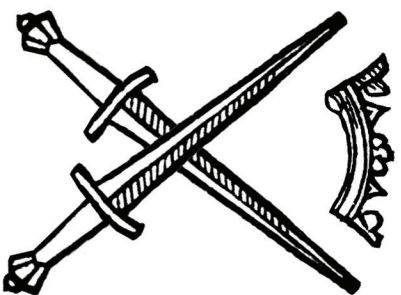
11



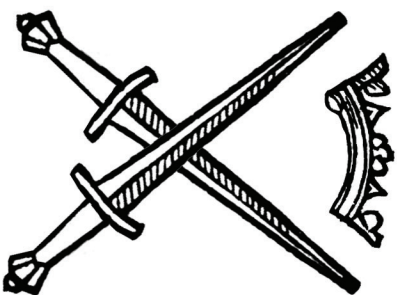
12



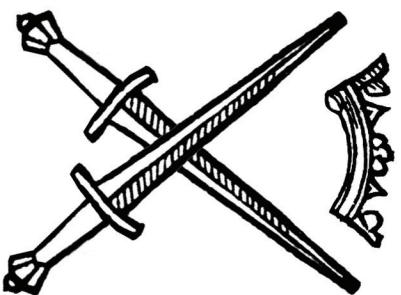
13



14



15



16

Earnjavin, senescal de lorde Bravn, proíbe que se cantem os Rúas, o belo e complicado ciclo poético que estabelece a essência das antigas leis sàthani. A lei de Dússia é a única lei, e cantar os Rúas é contestá-la. A pena por contestar a autoridade legítima do rei dussiano é a morte.

Agrimensores a serviço do rei dussiano anunciam que a estrada da aldeia mudará de lugar para favorecer o comércio. No momento, ela transpõe uma vereda Réillair mágica e antiga, e a nova estrada vai ignorar essa vereda e dividir nove plantações ao meio.

O filho de lorde Bravn, Blómma, solicita um punhado de garotos da aldeia para lhe servir de “sparrings”. As regras para lutar com Blómma são: Blómma sempre vence; Blómma deve ser elogiado por sua destreza marcial; e os oponentes de Blómma não podem se queixar quando acabam com ossos quebrados e dentes arrancados.

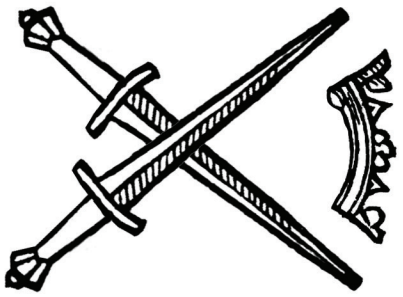
Padre Hræbe, sacerdote do Caminho Azul e preceptor da família Bravn, divulga o censo que ele fez da aldeia e até mesmo os nomes “dussianizados” que ele deu aos moradores. Quem usar o “nome proibido” terá de pagar uma multa; os reincidentes passarão a ser pupilos da igreja e serão vendidos como criados.

A filha de lorde Bravn, Pluika — lady Pluika, tecnicamente, embora ela não passe de uma menininha mimada de oito anos de idade — gosta de derrubar os barris de fermentação, rebentar os cestos de vime onde o trigo é guardado e despedaçar hortaliças e frutas maduras. Ela estraga tudo que toca. E ela toca as coisas de que a aldeia precisa.

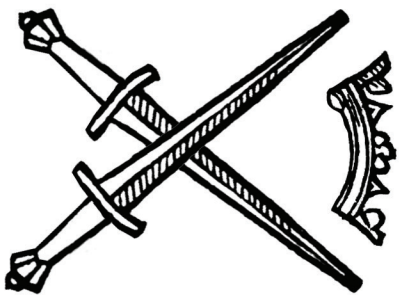
Lorde Bravn declara que a Árvore — o carvalho sagrado que sobranceia a aldeia, a árvore dos mistérios femininos e dos espíritos dos antigos — deve ser cortada, derrubada e reduzida a madeira para a construção de uma igreja nesse mesmo local.

Vengen, o capitão da guarnição de lorde Bravn, ordena que todas as pessoas capazes da aldeia tragam pás e picaretas para destruir o calhau conhecido como o Túin. Trata-se de uma fonte de granito resistente e de boa qualidade que será usado para reforçar a herdade de lorde Bravn. O Túin também é um lugar de extrema relevância na mitologia sàthani.

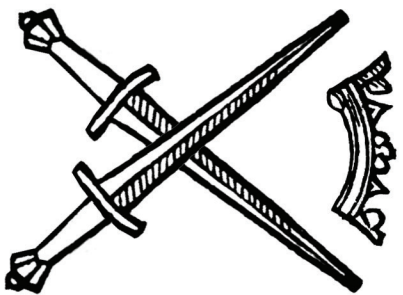
Lady Inna, uma nobre em visita à herdade e amiga de lady Bravn, tem vontade de aprender os segredos dos deuses sàthani. Ela solicita um(a) preceptor(a) para lhe ensinar a respeito de Ádatan, Craid e Denya, a Meiga. O proselitismo é considerado um crime e o(a) preceptor(a) certamente será apanhado(a) e enforcado(a)



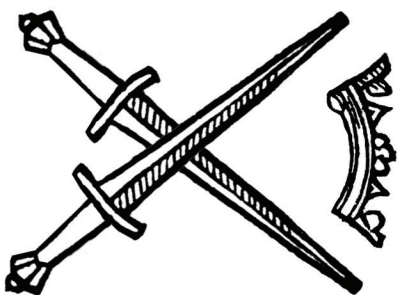
17



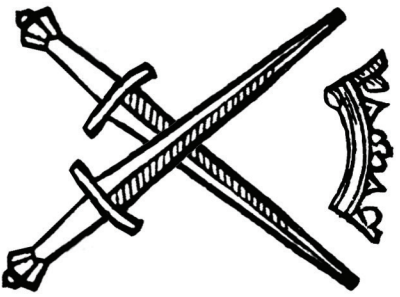
18



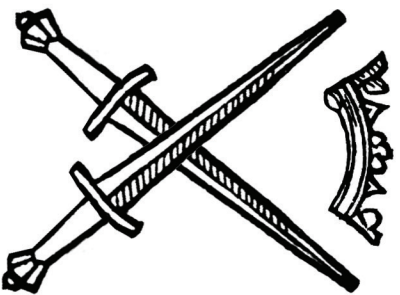
19



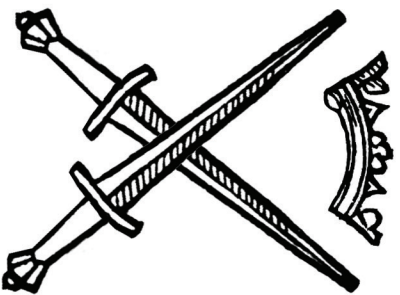
20



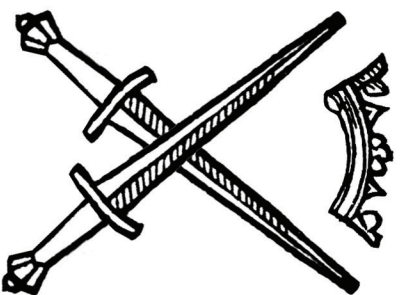
21



22

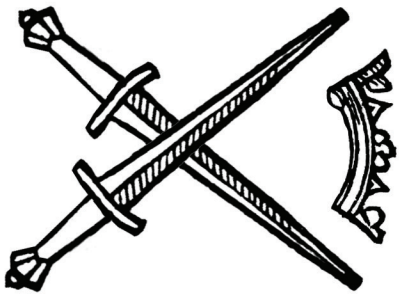


23

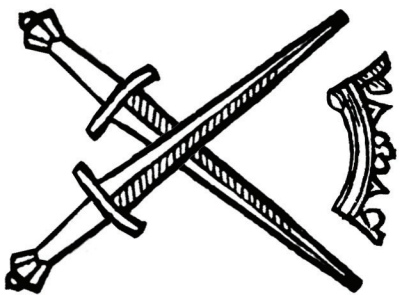


24

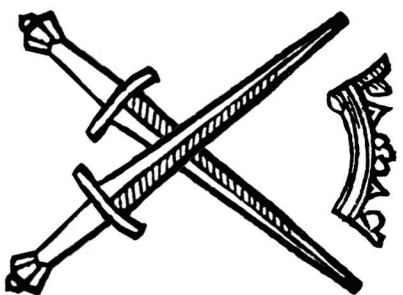
<p>Na Festa de São Timão dos dussianos, todos os aldeões terão de cantar o hino de Timão, usar as vestes cerimoniais azuis associadas ao dia santo, servir uma lauta refeição a lorde Bravn, família e convidados, e arcar com todas as despesas.</p>	<p>Earnjavin, senescal de lorde Bravn, deseja um(a) criado(a) jovem e natural da aldeia. O(A) criado(a) deve ter entre catorze e dezesseis anos. Será sustentado(a) por um pequeno imposto cobrado da aldeia, viverá e trabalhará ao lado do senescal. É de conhecimento geral que Earnjavin é um monstro cruel e que o(a) criado(a) anterior morreu em suas mãos.</p>	<p>Lorde Bravn e capitão Vengen capturaram um bando esfarrapado de ex-soldados sàthani que andavam se escondendo na floresta às margens do rio Ardha. Bravn anuncia que os bandleiros devem morrer como traidores do trono de Dússia e, para demonstrar lealdade, caberá aos líderes da aldeia executá-los.</p>	<p>Lorde Bravn decretou que as festas milenares dos sàthani não serão mais celebradas, a não ser aquelas que caem nos mesmos dias considerados sagrados pelos dussianos. Mesmo essas serão reformuladas como celebrações do Caminho Azul para a edificação do povo. Quem celebrar à moda antiga ou celebrar uma festa proibida será atirado num buraco na herdade de Bravn, para ali sofrer ou morrer como milorde achar melhor.</p>
<p>Padre Hreäbe, sacerdote do Caminho Azul e preceptor da família Bravn, anuncia que ele mandará o capitão Vengen de casa em casa para recolher os ícones da religião antiga — estátuas figurativas dos velhos deuses que arrematam a lareira de todo fiel — e queimá-los numa fogueira descomunal.</p>	<p>Earnjavin, senescal de lorde Bravn, exige um lugar para morar na aldeia que esteja à altura de um homem de posses como ele. Esse lugar não existe, mas é possível incrementar as melhores acomodações disponíveis com o esforço conjunto dos aldeões e os recursos captados por eles. A escritura dessa habitação será entregue a Earnjavin e passará a ser propriedade dele.</p>	<p>O cavalo de batalha de Vengen, capitão da guarnição de lorde Bravn, quebrou a perna ao pisar num buraco para a fermentação de escabeche num dos campos da aldeia. Furioso, Vengen anunciou sua intenção de quebrar as pernas dos dois únicos cavalos da aldeia, animais veteranos e robustos que puxam os arados de aiveca.</p>	<p>Vengen, capitão da guarnição de lorde Bravn, matou um(a) morador(a) da aldeia em circunstâncias no mínimo nebulosas. Lorde Bravn determinou que foi um acidente e alguém ouviu os soldados na guarnição cochichando que Vengen, depois de encher a cara, teria se gabado de ter “abatido aquele(a) bárbaro(a) ignorante só pelo prazer de ensanguentar o aço” de sua espada.</p>



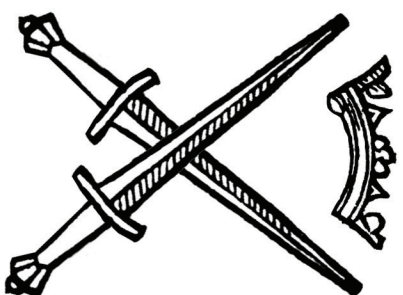
25



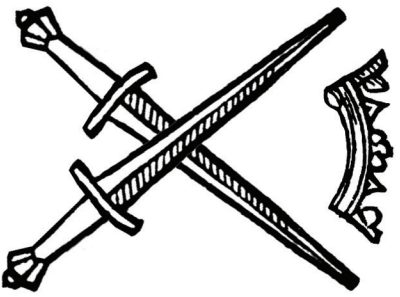
26



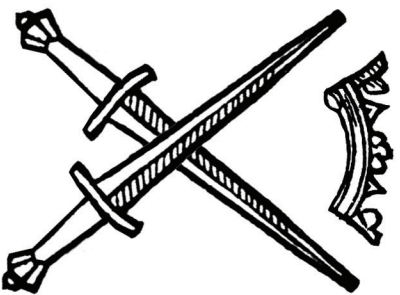
27



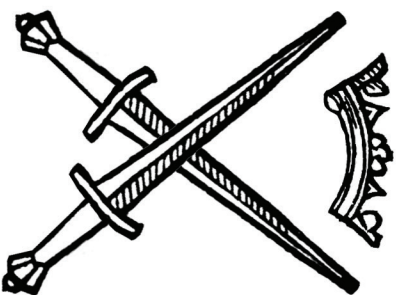
28



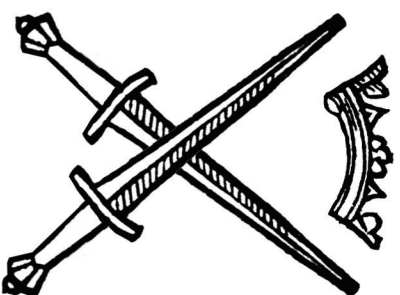
29



30

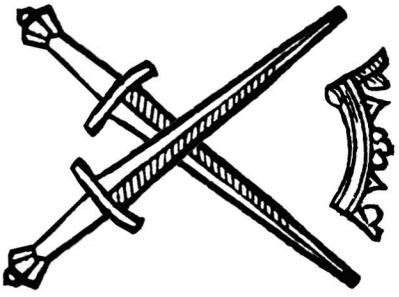


31

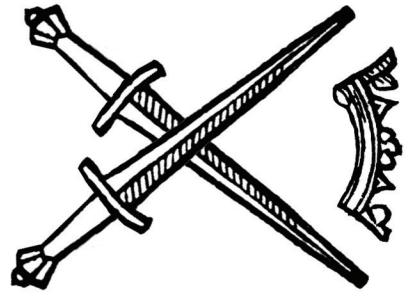


32

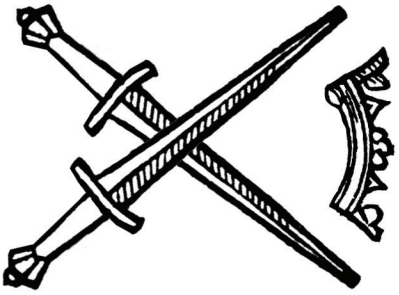
<p>Earnjavin, senescal de lorde Bravn, decreta que a floresta da aldeia será arrasada, a madeira boa será extraída e vendida, e o resto, queimado. A área inteira será reflorestada com fileiras regulares de pinheiros-amarelos. Os aldeões devem fazer isso em suas horas de folga.</p>	<p>Lady Bravn está grávida, mas a criança é indesejada. Ela está convencida de que “as pessoas simples sabem como fazer esse tipo de problema desaparecer” e exige auxílio e discipção nesse sentido. Lorde Bravn sem dúvida acabará descobrindo, o(a) abortcionista será executado(a) e quem o(a) ajudar será severamente castigado.</p>	<p>Lady Bravn e sua amiga, lady Inna, anunciam que vão dar um baile e que toda a nobreza dos arredores comparecerá ao evento e que todos os jovens da aldeia também estarão lá, como criados(as) e “distrações”. Ela pretende vesti-los com libré vermelho para indicar que podem ser considerados criminosos e prostitutas nessa noite.</p>	<p>Para o aniversário de Blómma, filho de lorde Bravn, espera-se que a aldeia mande um presente adequado a um jovem da estatura dele. Blómma só gosta de ouro e um presente “adequado” levaria a aldeia à bancarrota.</p>
<p>Padre Hreäbe, sacerdote do Caminho Azul e preceptor da família Bravn, anuncia que as crianças da aldeia serão “abençoadas” com o catecismo na tradição religiosa dussiana. Devem ser tiradas dos pais durante várias horas todos os dias e durante um dia inteiro uma vez por semana para culto e doutrinação. Os pais terão de pagar pelas aulas.</p>	<p>Lorde Bravn decreta que todos os aldeões devem jurar lealdade a ele. Devem fazer fila e, um de cada vez, beijar-lhe a mão e jurar lealdade e obediência a ele e ao trono dussiano, com a promessa de defender com suas vidas a família, as terras e propriedades de mlorde.</p>	<p>Os filhos dos Bravn, o tapado e grosseirão Blómma e sua irmãzinha malvada Pluika, precisam de um(a) “preceptor(a)”: uma ama-seca, na verdade. A pessoa escolhida não receberá pagamento algum, mas terá isenção de imposto, o que atrairá o rancor da aldeia inteira. Blómma e Pluika vão fazer de sua vida um inferno.</p>	<p>Chega um mercador dussiano para vender lã, fibra de algodão e noções de costura de baixa qualidade a preços elevados. O capitão da guarnição informa à tecelã e ao alfaiate da aldeia que eles terão de fechar seus estabelecimentos. Ninguém quer os artigos baratos, mas eles não têm escolha.</p>



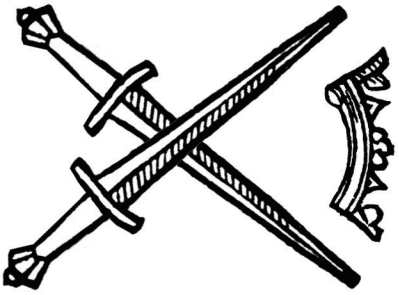
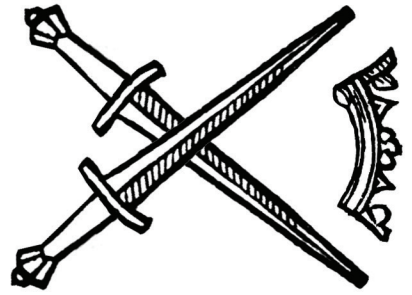
33



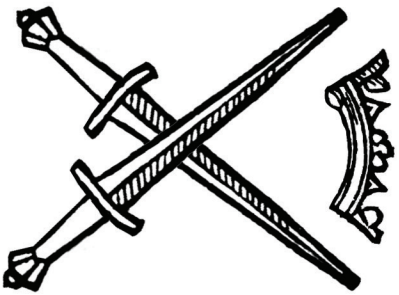
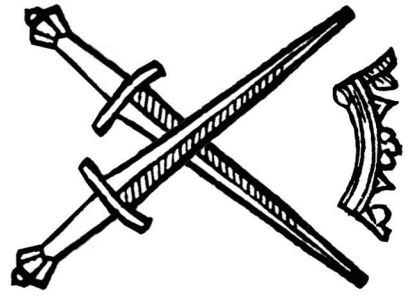
34



35



36



Chegou uma magistrada dussiana de nome Wäsch. Ela representa a rainha e é poderosíssima. Wäsch fica chocada com o tratamento que a família Bravn dispensa aos aldeões e repreende mlorde e mlady em público por serem cruéis e negligentes. Ela exige que aldeões relevantes prestem depoimento para atestar que foram maltratados. Assim que ela deixar a aldeia, essas pessoas serão aprisionadas ou assassinadas.

Earnjavin, senescal de lorde Bravn, e Vengen, capitão da guarnição do nobre, ouviram dizer que havia ouro e outras riquezas enterradas nos arredores. Eles querem muito enriquecer sem precisar dividir essa sorte inesperada com seu amo e senhor. Estão cientes de que os aldeões sabem onde o tesouro foi escondido e, para localizá-lo, vão persuadir, ameaçar e, por fim, recorrer à tortura e ao homicídio.

Vengen, capitão da guarnição de lorde Bravn, precisa de meia dúzia de homens fortes para reforçar a companhia. Vão se tornar soldados profissionais e jurar lealdade a lorde Bravn. Aí serão mandados como contribuição de mlorde para o exército do rei e não serão mais vistos. Morrerão em Dússia ou em algum outro inferno distante.

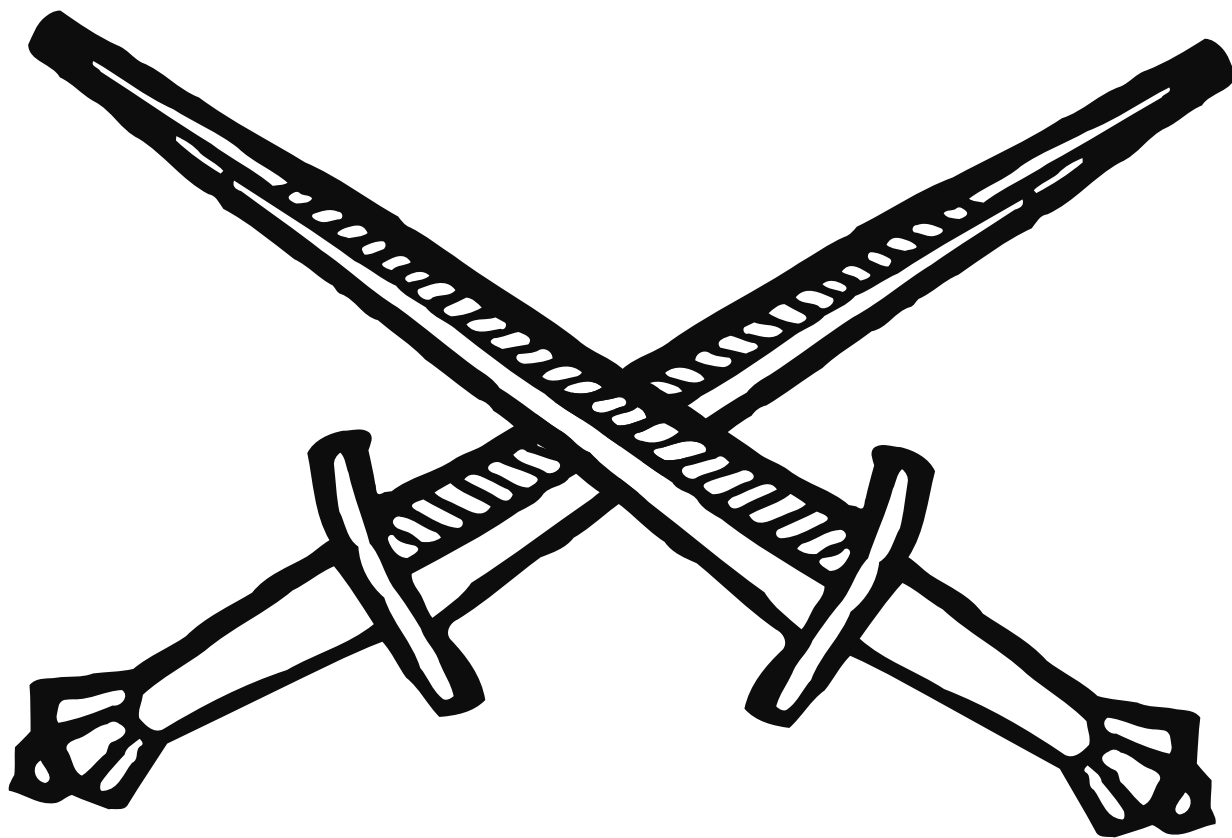
Lorde Bravn precisa abrir um fosso. É extenso e fundo, e o trabalho será difícil e demorado. Terminar o fosso de Bravn antes da Festa de São Timão, como mlorde solicitou, exigirá o trabalho braçal de todos ali na aldeia. A colheita sairá prejudicada. O povo passará fome e Bravn castigará a aldeia pela safra insatisfatória.

Lorde Bravn quer que a aldeia forneça a identidade do(a) caçador(a) ilegal que apanhou vários cervos na floresta que agora pertence a ele. O(A) caçador(a) é de uma outra aldeia, mas Bravn só ficará satisfeito quando tiver um criminoso local para executar.

Um bebezinho morreu na aldeia, dias depois de nascer. Lady Inna, uma nobre em visita à herdade e amiga de Lady Bravn, exige que lhe entreguem o cadaverzinho por razões que ela se recusa a revelar.

Lorde Bravn quer um(a) amigo(a) e confidente, alguém com quem ele possa dividir o que pensa e sente. Ele procura um(a) aldeão(ã) respeitável, uma pessoa honesta, trabalhadora e “ignara de uma maneira cativante”, e insiste para que a pessoa faça as refeições com ele, acompanhe-o em longas caminhadas e divida com ele suas intrigas tediosas e segredinhos deprimentes. Isso tornará a pessoa extremamente suspeita e impopular na aldeia, além de desviá-la de funções importantes.

Uma doença afinge a aldeia. A cura é bem conhecida, mas padre Hraebe, sacerdote do Caminho Azul e preceptor da família Bravn, proíbe a coleta de ervas medicinais, pois considerava isso coisa de “ignorantes e inféis”. A prece é o único remédio, e aqueles que insistirem em desafiar o Deus de Dússia com descredito e superstição não desfrutarão da boa saúde que as mezinhas antigas poderiam trazer, pois estarão apodrecendo dentro de um buraco.



é autorizada a reprodução desse conteúdo, desde que preservados os devidos créditos e não sejam realizadas alterações no texto original.

www.rolesimposio.com.br

