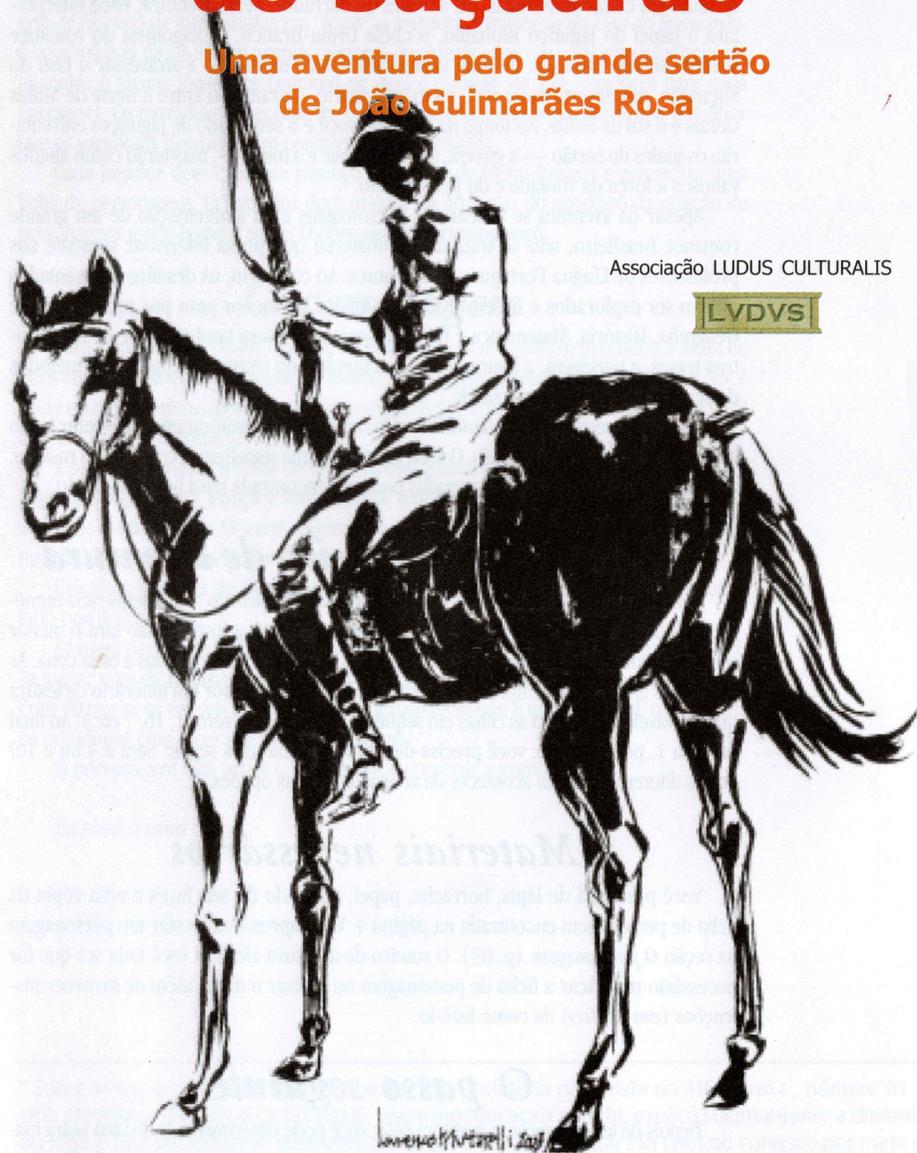


A travessia do Liso do Suçuarão

Uma aventura pelo grande sertão
de João Guimarães Rosa

Associação LUDUS CULTURALIS

LVDVS



Ensinomédio

Apresentação

A *travessia do Liso do Suçuarão* é um exemplo de aventura-solo, um tipo de história interativa no qual **voce** controla as ações do personagem principal, e o texto, dividido em cenas numeradas, faz as vezes do narrador. Nesta aventura, **voce** interpretará o papel do jagunço Riobaldo, o chefe Urutu-Branco, protagonista do romance *Grande sertão: veredas*, de João Guimarães Rosa. Sua missão é atravessar o Liso do Suçuarão, um deserto meio real, meio imaginário, entranhado entre o norte de Minas Gerais e o sul da Bahia. Ao longo da jornada, você e o seu bando de jagunços enfrentarão os males do sertão — a guerra, a seca, a peste e a fome —, mas terão como aliados valiosos a força da vontade e do pensamento.

Apesar da aventura se basear nos personagens e na ambientação de um grande romance brasileiro, não se trata de um material que possa interessar somente aos professores de Língua Portuguesa e Literatura. Ao contrário, os desafios apresentados podem ser explorados e desenvolvidos em maior ou menor grau por professores de Geografia, História, Matemática e Ciências, pois a aventura também aborda, entre outros temas, a paisagem, a figura histórica e literária do jagunço, proporções, métodos de separação de misturas e saúde.

Você não precisa ter lido *Grande sertão: veredas* para experimentar a aventura-solo *A travessia do Liso do Suçuarão*. O texto guarda alguma semelhança com o estilo rosiano, mas a maioria das palavras empregadas pode ser encontrada num bom dicionário.

Como utilizar o roteiro de aventura

Para participar da brincadeira, não leia a aventura de acordo com a seqüência numérica das cenas (zero, 1, 2, 3 etc.). Se lida dessa maneira, a história não fará o menor sentido. Comece na cena zero e, a partir daí, siga as instruções fornecidas a cada cena. As instruções aparecerão sempre *em itálico*. Você terá de optar por um itinerário de leitura que provavelmente ligará as cenas em seqüências inusitadas (zero, 1, 16, 7 etc.). Ao final da cena 1, por exemplo, você precisa decidir qual cena ler a seguir. Será a 4 ou a 16? Coisas diferentes podem acontecer de acordo com suas opções.

Materiais necessários

Você precisará de lápis, borracha, papel, um dado de seis faces e uma cópia da ficha de personagem encontrada na página 4. Você aprenderá a criar um personagem na seção *O personagem* (p. 03). O roteiro de aventura alertará você toda vez que for necessário modificar a ficha de personagem ou utilizar o dado, além de fornecer instruções (*em itálico*) de como fazê-lo.

O passo seguinte

Depois de ler e vivenciar a aventura-solo, você pode experimentá-la de uma outra maneira com seus alunos, filhos, sobrinhos, colegas, amigos, enfim, com quem você quiser.

Que tal transformá-la numa aventura de RPG*?

Reúna algumas pessoas para jogar com você, seja em sua casa, na escola, num centro comunitário, onde quer que todos possam se sentar confortavelmente e utilizar os materiais necessários. Um de vocês deve assumir o papel do narrador e utilizar o roteiro para envolver os outros participantes numa história interativa. O narrador pode ser você, um aluno, um amigo ou qualquer pessoa que goste de contar histórias. Se você reunir um grande número de interessados em “jogar” a aventura *A travessia do Liso do Suçuarão*, é aconselhável dividi-los em grupos menores de maneira que em cada um deles haja um narrador e alguns jogadores (mínimo de dois e máximo de seis jogadores para cada narrador). Os narradores precisam ler o roteiro de aventura previamente, mas é melhor que os jogadores desconheçam completamente a história.

Cada jogador deve criar um jagunço do bando de Urutu-Branco e preencher uma ficha de personagem. O narrador deve orientá-los ao longo do processo de criação de personagens assim como a seção *O personagem* orientou você.

O personagem

Para criar o chefe Urutu-Branco, ou qualquer outro jagunço, preencha a ficha de personagem. Comece pelos campos **Nome**, **Descrição física** e **Personalidade**. Você pode criar um personagem com qualquer tipo físico e com a personalidade que você desejar. Use a criatividade.

A seguir, determine o valor de cada um dos quatro atributos do personagem: **Inteligência**, **Agilidade**, **Força** e **Saúde**. Você tem 15 pontos para distribuir entre esses atributos como quiser. O valor mínimo de um atributo é 1, e o máximo é 6. O ser humano mediano costuma ter 3 pontos num determinado atributo.

Calcule sua **Força de Vontade**, somando Inteligência e Força e dividindo o resultado por dois.

Se o seu personagem é chefe de bando, como o Urutu-Branco, você também precisa tomar nota da **Jagunçama**, o número de jagunços sob seu comando. Você começa com 30 jagunços em seu bando. Se o seu personagem não é um líder, você não precisa se preocupar com a característica Jagunçama.

O personagem está pronto. Você já pode começar a aventura.

Vá para a cena zero.

* Sobre RPGs, ou jogos de representação, veja a matéria na revista do MEC, ano 1, número 03. O site eletrônico da LUDUS CULTURALIS, www.rpgeducacao.com.br, explica sucintamente a dinâmica do jogo e traz um exemplo ilustrativo. Você também pode entrar em contato conosco por meio de correio eletrônico (ludus@rpgeducacao.com.br) para esclarecer dúvidas.

Ficha de Personagem

Nome:		Descrição física:		Personalidade:	
Ocupação: jagunço					
Atributos		Força de Vontade:		Jagunçama:	
Inteligência	Agilidade				
Força	Saúde				

Cena zero

A jagunçada que antes foi de Joca Ramiro, nobre chefe de grande figura; que rompeu o sertão de uma banda a outra do São Francisco sob Medeiro Vaz, o tenente dos gerais; que lutou na Fazenda dos Tucanos com o goiano Zé Bebelo na liderança; agora essa valente jagunçama responde ao muito forte e brabo chefe Urutu-Branco: **VOCÊ**.

Já se vão quase cinco anos de guerra. Há tempos **vocês** dão caça aos judas que mataram Joca Ramiro à traição, enfrentando os inimigos e a soldadesca raivosa que descompreende a justiça e a honradez. Mas os judas — esse Hermógenes, filho do diá, mais Ricardão e o bando todo — há cinco anos se escondem e fogem do combate franco e legal.

Em terras baianas, o Hermógenes tem fazenda, casa e família. Se lá **vocês** chegassem com força e valentia, e de lá levassem a mulher do assassim, capturada... Ah, combate ele daria. É a lei do sertão. Mas o Hermógenes tem muitos homens de tocaia nas grotas e nos caminhos todos que levam à sua querência dele. Só de uma banda é que não espera assalto, pois a fazenda se limita com o raso mais seco que há, um escampo dos infernos de nome Liso do Suçuarão. Dias e dias de travessia, pisando areia e pedra. Nem água nem planta não há. E o sol inclemente.

Quando Medeiro Vaz ainda era líder, **vocês** tentaram a travessia, aprovisionados de mulas cargueiras, carne, farinha, rapadura, seis novilhos gordos e bogós cheinhos d'água. Perderam provisões, companheiros e cavalos; sofreram a seca, a fome e a peste. Fracassaram. Seguir não foi possível. Adiantamento.

E agora, **você**, o chefe Urutu-Branco, montado no formoso cavalo gateado Siruiz, revela a todos a sua vontade de cruzar o Liso do Suçuarão e apanhar desavisados os hermógenes e cardões. Vocês vão ter que viajar levinhos. Pra que mais embaraços? Comida e água pra cinco dias, dois burricos carregados, e só. Carece de ter muita coragem pra atravessar o deserto assim sem grandes preparativos!

— “Se amanhã meu dia for, em depois d’amanhã não me vejo” — diz o jagunço Reinaldo, também chamado Diadorim, valente, bom de faca e grande amigo seu. Boa lembrança.

Os homens se inflamam. Jagunço aprecia mais ainda quem dá ordem endiabrada. **Você** olha pros companheiros e vê uma gana feroz em cada rosto. Só então você percebe que também está sorrindo. Que seja. A travessia do Suçuarão vai trazer fama grande a todos.

Vá para a cena 1.

Você é o narrador

Se você for o **narrador**, leia a cena zero para os jogadores, ou então relate os acontecimentos principais com suas próprias palavras. É importante que os jogadores saibam que Hermógenes e Ricardão mataram o chefe Joca Ramiro à traição e há quase cinco anos escapam da vingança do bando de jagunços do qual os personagens fazem parte. Deixe bem claro o objetivo da aventura: **atravessar o Liso do Suçuarão e atacar a fazenda de Hermógenes**.

Ao relatar a tentativa fracassada de Medeiro Vaz de atravessar o liso, você acabará ressaltando a dificuldade e a audácia da empreitada proposta por Urutu-Branco.

Depois de narrar a cena zero, esclareça qualquer dúvida dos jogadores e pergunte se os personagens são corajosos o bastante para seguir o chefe. Anime-os a participarem da aventura e a interpretarem a valentia dos personagens. Os jagunços de *Grande sertão: veredas* são heróicos, principalmente aqueles que serviram sob as ordens de Joca Ramiro e Medeiro Vaz.

Você é o narrador

Quando você assumir o papel de narrador, lembre-se de que não poderá decidir o que os personagens interpretados pelos jogadores devem dizer ou fazer. Sua função como narrador é descrever a cena com vivacidade. Não conte apenas o que os personagens vêem: recorra aos outros sentidos, explore os sons, os cheiros e as sensações térmicas e táteis do ambiente. Mas não se apegue a descrições muito longas. Estimule os participantes a fazerem perguntas sobre os objetos que porventura estão ao alcance da mão, à disposição dos vários personagens e coisas do gênero.

Ao dar por terminada a descrição, pergunte aos jogadores o que eles desejam que seus personagens façam. Essa é a função mais importante do narrador de uma aventura de RPG: dar voz e vez aos jogadores. O narrador também é responsável pela interpretação dos aliados e inimigos dos personagens principais. Na cena 1, por exemplo, caberia ao narrador interpretar o jagunço Fafafa e perguntar aos personagens dos jogadores se o bando quer fugir ou dar combate.

No roteiro da aventura-solo,

Cena 1

Vocês acampam perto de uma tapera à beira d'água, debaixo dos buritis. Enquanto ainda há uma réstia de luz, os jagunços cuidam dos animais, enchem os bogós de couro e as cabaças com a água limpa da vereda, amarram as redes e pensam na façanha que logo vão realizar.

Mas a noite chega ligeira. Noite de lua no céu limpo do sertão. Frio do verão. O acampamento começa a adormecer. O vozerio animado dos jagunços vai dando lugar à cantoria dos grilos e das jias miúdas, escondidas nas touceiras à beira d'água. O ar cheira a capim molhado, fumo de corda e suor de cavalo.

O Suzarte, companheiro bom, jagunço rastreador, pega a roncar alto ao seu lado. Enroscado na rede de buriti, você está naquele dorme, não dorme. Vai quando... Ai! Que é isso? Você sente uma picada bem do lado direito, em cima das costelas. Carrapato. Bicho maligno, chupador de sangue. Você se livra do micuim e coça a feridinha.

Faça um teste de percepção. Jogue o dado. Se o resultado obtido for menor ou igual à pontuação de Inteligência de seu personagem, você terá sucesso e poderá continuar a ler a cena 1. Caso contrário, o personagem falhará no teste de percepção e você deverá passar à cena 10.

Que barulho é esse? Estalido de galho seco. Pisado. É bicho ou gente? Com o canto do olho, você avista uma sombra se levantando no mato e um mosquetão fazendo pontaria.

— É o inimigo! É a guerra! — você dá o alarma.

Os jagunços pulam das redes, os rifles e as garruchas nas mãos. Ouve-se o primeiro tiro. Debaixo de bala, todos vocês correm pra proteção das paredes carcomidas da tapera. Nenhum ferido. Os companheiros olham pra você e esperam as ordens.

— Tem uns trinta deles lá fora, chefe — grita o Alaripe.

— Estamos parelhos. Somos trinta aqui dentro — lembra Diadorim.

— A gente foge ou dá combate, chefe? — pergunta o Fafafa.

O que você faz?

Se você decidir fugir, vá para a cena 16.

Se você decidir dar combate, vá para a cena 4.

Cena 2

Você olha de lado pro Alaripe, mas consente. Ele é o primeiro a se atirar na água escura da cacimba. Os outros todos, sedentos, não se fazem de rogados e começam a encher as cabaças. Os cavalos refugam o que os homens acham de beber. Você prova da água. Mas hein! Além de oleosa, é salgada. Aquilo desce mal pela garganta e cai pesado no estômago. O calor e a secura parecem até piorar.

De tardinha, a coisa de uma légua do córrego seco, debaixo do sol ardente, você sente os beiços rachados, o suor nem não escorre mais. Você limpa os olhos com as costas da mão e um trem branco sai do seu rosto. É sal.

Seus homens estão despencando dos cavalos, correndo pra longe, desembestados. Você sente um revirar nas entranhas.

Disenteria. Fraqueza. O sertão pode ser a morte.

Todos os membros do seu bando, inclusive você, estão desidratados. Reduza todos os atributos da sua ficha de personagem em 1 ponto, inclusive Força de Vontade. Você também perde 5 jagunços.

Se a Jagunçama foi reduzida a zero, vá para a cena 13.

Caso contrário, o que você faz agora?

Se você quiser voltar ao córrego seco e tentar obter água limpa, vá para a cena 9.

Se você quiser prosseguir, vá para a cena 5.

Cena 3

O bando segue até as árvores, outra bênção inesperada do Liso do Suçuarão. Diadorim encontra fácil uma colméia de jataís. Ele recolhe os favos e oferece a você uma fartura de mel.

— Tem que comer os favos inteiros. É bom pra fortalecer o corpo e ajuda a fechar as feridas.

Você come os favos de mel e passa o resto do dia à sombra das árvores. Descanso merecido pra você e seu bando. De noitinha, a febre começa a ceder. Você até canta a toada do São Francisco, acompanhando o Paspe. Na manhã seguinte, você já consegue montar. A fraqueza ainda é grande, mas a cura não parece longe.

Vá para a cena 6.

oferecemos apenas duas opções de ação ao final da cena 1: a fuga ou o combate. Quando mais jogadores estão envolvidos e há um narrador de carne e osso atuando, as opções podem ser muito mais diversificadas. Um personagem na mesma situação da cena 1, por exemplo, poderia se render, ou tentar parlamentar com os inimigos. Nesses casos, o narrador precisa improvisar as respostas do ambiente ou dos aliados e adversários às ações dos protagonistas. O narrador preparado leu todo o roteiro de aventura, conhece bem os objetivos da missão e os rumos que a história pode tomar. O improvisado não deve ser uma dificuldade.

Para você, educador

Com a cena 2, pode-se explorar os efeitos fisiológicos da sede e da desidratação extrema.

Para você, educador

(Cena 3)

As paredes dos favos de mel são recobertas de própolis, uma substância constituída por resinas naturais, cera, óleos aromáticos, pólen e outros compostos. Pesquisas recentes identificaram uma grande quantidade de princípios bioativos no própolis produzido pelas abelhas jatais, nativas do Brasil. O própolis é empregado pelas abelhas para vedar frestas e desinfetar a colméia. Desde os antigos gregos, a substância é considerada medicinal, tradicionalmente empregada como cicatrizante e antibiótico natural. Além disso, parece estimular a ação imunológica e aumentar a resistência do organismo.

Como o narrador, você pode explorar esta cena e estimular os jogadores a pesquisarem sobre as abelhas em geral, as espécies brasileiras, as substâncias produzidas por esses insetos, o potencial dessas substâncias como fonte alimentar, o uso medicinal de algumas delas e seu interesse econômico.

Na cena 4, a tabela de combate utiliza a idéia de proporções. Você pode explorar a aplicação do conceito com seus jogadores, deixando que eles desenvolvam a cena de combate rodada à rodada, empregando a tabela e o dado.

Cena 4

Falam os rifles, as granadeiras e as pistolas. O inimigo atira e vocês respondem à bala. Combate quanto, combate grande.

Divida o combate em rodadas. Utilize a tabela de combate e o dado para determinar o resultado da peleja (veja o quadro ao lado). A cada rodada, caso seu bando não tenha chegado à vitória nem à derrota, você tem a oportunidade de fugir ou continuar a combater.

Se você alcançar a vitória, vá para a cena 19.

Se você cbezar à derrota, vá para a cena 13.

Se você fugir no meio do combate, vá para a cena 16.

Se você decidir continuar a combater, volte ao início da cena 4 e comece uma nova rodada.

Como utilizar a tabela de combate:

1. *Determine a proporção de aliados e inimigos envolvidos na batalha. Arredonde as proporções fracionárias sempre para cima em relação aos valores apresentados nas colunas "Aliados" e "Inimigos".*

2. *Localize na tabela de combate a linha que corresponde mais de perto à proporção de aliados e inimigos. Na coluna "Resultado do dado", nessa mesma linha, você encontrará os valores que precisará obter no dado para ter sucesso numa rodada de combate.*

3. *Jogue o dado. Se você tiver sucesso, o inimigo perde 5 combatentes. Se você fracassar, seu bando perde 5 jagunços e você deve descontar esse valor da característica Jagunçama em sua ficha de personagem.*

4. *Repita o procedimento numa nova rodada até um dos lados chegar à vitória/derrota ou abandonar o combate, ou não restarem combatentes.*

Tabela de combate

	Aliados	Resultado do dado	Inimigos
A	4	Vitória	1
B	3	5 ou menos	1
C	2	4 ou menos	1
D	1	3 ou menos	1
E	1	2 ou menos	2
F	1	1	3
G	1	Derrota	4

Exemplo de rodada de combate

O chefe Urutu-Branco conta com 30 jagunços no seu bando e o número de adversários é 20. A proporção seria aproximadamente de 0,67 para 1. Arredondando 0,67 para cima, em relação aos valores da coluna "Aliados", a proporção passa a ser 1 aliado para 1 inimigo. Isso corresponde à linha D da tabela de combate. Portanto, Urutu-Branco precisará obter 3, 2 ou 1 no dado para ter sucesso. O jogador que o interpreta lança o dado e o resultado é 4 — um fracasso. O bando de Urutu-Branco perde 5 jagunços nesta rodada.

Cena 5

Com sete dias de viagem pelo raso sem fim, Deus decide ter clemência. O céu se enche de nuvens, e o castigo do sol arrefece. Os cavalos acham o de beber num embrejado. A comitiva parece até mais alegre, apesar dos muitos sofrimentos. Zunzum de abelhas nas flores da sinhozinha. Umás árvores despontam no horizonte. No sertão, o pensamento é mais forte que o poder do lugar.

Mas então, você dá de ter umas febres, uns calafrios. Sua cabeça dói um tanto. E umas manchas rosadas aparecem assim nos punhos e nos tornozelos. E as manchas vão criando feridas. Os olhos inchados.

— Riobaldo, chefe Urutu-Branco, o que é que você tem? — pergunta Diadorim, preocupado.

É a peste.

— Será a terçã? É a bexiga?

Nada. O febrão não cede. Você começa a desconfiar que isso é mal do carrapato. Aquele carrapato, na beira da veredazinha, antes do ataque dos inimigos. (*Diminua seu atributo Saúde em 1 ponto*).

— Com vossa licença, seu chefe — diz o Suzarte —, desde menino ouvi falar que febre se cura batendo um prego numa árvore. Simpatia forte.

— Que nada. Bom mesmo é comer favo de mel em quantidade — sugere Diadorim.

O que você faz?

Se você acatar a sugestão do Suzarte, vá para a cena 11.

Se você acatar a sugestão de Diadorim, vá para a cena 3.

Para você, educador

Os carrapatos são vetores e reservatórios naturais de vários microorganismos patológicos. A febre maculosa, cujos sintomas são descritos na cena 5, é uma doença causada pela bactéria *Rickettsia rickettsii*, e geralmente combatida com o uso de antimicrobianos como o cloranfenicol e as tetraciclina.

Você pode explorar esta cena de tal modo que os jogadores se interessem por pesquisar os sintomas e descobrir qual seria a doença e os agentes responsáveis.

Você é o narrador

Uma maneira interessante de conduzir esta cena é deixar que os jogadores deduzam por si mesmos as causas da doença. Você pode até mesmo interromper a sessão de jogo neste ponto para que os jogadores tenham a oportunidade de pesquisar os sintomas e explorar algumas possibilidades.

Caso os jogadores não cheguem a nenhuma conclusão razoável sobre a estranha doença, peça que façam testes de inteligência. Eles jogam os dados e, se o resultado obtido for menor ou igual à pontuação de Inteligências dos personagens, você pode fornecer algumas dicas ou simplesmente indicar a resposta.

Você é o narrador

Na cena 6, os jagunços estão irritadiços depois de tantas provocações, mas principalmente devido à fome e à carência de glicose. Interpretando outros jagunços do bando, você pode envolver os personagens dos jogadores em disputas e discussões por pequenas coisas. Reforce o nervosismo como resultado da fome diga aos jogadores que os personagens mal conseguem controlar a raiva. É bem provável que eles interpretem corretamente a irritabilidade dos personagens.

CENA 8

Se tudo o mais falhar e houver combate envolvendo dois ou mais personagens, sejam os protagonistas interpretados pelos jogadores ou os personagens do narrador, proceda da seguinte maneira. Divida o combate em rodadas. A cada rodada, cada personagem pode agir duas vezes: um ataque e uma defesa. Comece pelo jogador que estiver à sua esquerda e prossiga no sentido horário daí em diante, até que todos tenham tido a oportunidade de agir. Ao atacar, o personagem do jogador não precisa fazer qualquer teste. Ao se defender, é necessário um teste de agilidade, como descrito na cena 8. A cada golpe bem-sucedido, o defensor perde 1 ponto de Saúde. Quando o atributo chegar a zero, o personagem morre.

Cena 6

Chega o oitavo dia de jornada. O raso não acaba mais. Esperança perdura? Um pouco d'água até que se achou. A peste se venceu. Mas a fome é zureta. Não se acha caça. Os homens andam espevitados, discutem pra ver quem fica com a última quixaba. Você começa a se aborrecer com a amolação. Só vê os fantasmas tremelicando no horizonte, a fome maldita apertando o estômago. Sangue nos olhos. Você aperta o cabo do facão enterçado.

Então, você ouve. O Treciziano.

— Diacho de idéia maldita essa a de cruzar o Suçuarão.

A gana. A gana de estripar o desgraçado ali mesmo. E o chefe Urutu-Branco agora vai tolerar desrespeito? Sem nem perceber, você puxa o facão e aponta a arma pro Treciziano. Infeliz.

Vá para a cena 17.

Cena 7

De manhãzinha, o bando atravessa de vez um mangabeiral. O campo vai se abrindo à sua frente. As árvores vão diminuindo, baixando, ficando rasteirinhas. E a paisagem toda parece envelhecer. O verde vira uma grande mancha pardacenta. Vocês entram no Liso do Suçuarão.

Cinco dias de jornada, o sol tirando faísca das pedras. Ao longe, o horizonte tremelica. Nem mato ali medra. Passarinho, não se vê. Urubu não acompanha. Respirar arde por dentro, de tão quente o ar. E a areia fugindo dos pés dos cavalos. Marcha lenta. Cavalos e cavaleiros empapados de suor. Os bichos resfolegam, pedem água. As cabaças e os bogós vão se esvaziando. Nem não dá gosto comer. A carne seca aumenta a sede. E à noite, é o barulhão do vento que castiga. Passa veloz, não se atrasa em moita nem caco de parede, pois isso não há.

É o inferno. A jagunçada alucina. Tonteira. Vê Deus e o diabo, fala em voltar. Essa terra não sobeja? Fim não parece ter.

Vá para a cena 14.

Cena 8

Treciziano vem pra cima, a faca desembainhada, querendo experimentar sangue. O seu sangue. O jagunço está fora de si. Será a fome? Tanta provação enlouquece um homem. Você puxa o enterçado e aguarda. Que venha. Você é o chefe Urutu-Branco.

Não foge do combate. O cavalo de Treciziano resvala em Siruiz e passa. As facas cintilam, cruzam o ar, se encontram.

Faça um teste de agilidade. Jogue o dado. Se o resultado obtido for menor ou igual à pontuação de Agilidade de seu personagem, você vai aparar o golpe de Treciziano com sucesso. Caso contrário, o personagem falará no teste, receberá o golpe e terá o atributo Saúde reduzido em 1 ponto.

Se a Saúde do personagem chegou a zero, vá para a cena 13.

Se o personagem ainda tiver pelo menos 1 ponto de Saúde, vá para a cena 20.

Cena 9

— Esconjuro! Nunca vi isso! — grita o Paspe. — Água brotar do chão misturada com óleo?

Você olha desgostoso pra água oleosa que mana da cacimba que seus homens cavaram. Será que não é mesmo obra do demo? Mas Deus também escreve certo por linhas tortas.

— Peço vossa licença, chefe, de ceder minha rasa opinião — começa o Alaripe. — Se Deus serviu, não reclamo da janta. A gente encontrou essa água no meio do raso mais seco que há. Alguma serventia deve de ter. E a sede é grande, chefe. Eu digo que é pra se tomar assim mesmo.

— Eu também, chefe, pego licença de falar — diz o Fafafa. — Até de mandioca brava se faz boa farinha. É só saber preparar. Um jeito deve de ter de separar o óleo da água.

O que você faz?

Se você decidir acatar a sugestão do Alaripe, vá para a cena 2.

Se você decidir acatar a sugestão do Fafafa, vá para a cena 18.

Cena 10

Que cansa! Bocejo. Piscada e repiscada d'olhos. Uma estrelinha responde. Lá do alto. Do céu. Do meio... Da ramagem... Burity.

Um tiro! Outro! Que foi? Que é isso? Gente correndo. Relincho forte de cavalo assustado. O Suzarte agarra você pelos ombros.

— Chefe — ele diz, os olhos arregalados de susto. — Os inimigos, chefe. É a guerra!

Você é o narrador (cena 9)

Há uma outra maneira de conduzir a cena 9. Em vez de dar aos personagens dos jogadores duas opções, por meio dos jagunços Alaripe e Fafafa, você pode simplesmente apresentar o problema (a água misturada com óleo) e deixar que os jogadores pensem numa possível solução. Seria interessante um intervalo na sessão de jogo para que os participantes tivessem a oportunidade de pesquisar sobre misturas e os processos de separação das mesmas.

Caso os jogadores decidam que os personagens tomarão a água suja como está, você pode lhes dar uma última chance, pedindo que façam testes de inteligência. Eles jogam o dado e, se o resultado obtido for menor ou igual à pontuação de Inteligência dos personagens, você pode fornecer algumas dicas.



Debaixo de bala, vocês dois correm pra proteção das paredes carcomidas da tapera. Os outros jagunços do bando vão entrando aos trambolhões. Os companheiros olham pra você e esperam as ordens.

— Tem uns trinta deles lá fora, chefe — grita o Alaripe.

— Sina ruim. Era pra ser parelho. Perdemos cinco na surpresa do ataque — lamenta Diadorim. *(Marque na ficha de personagem a perda dos cinco jagunços. Basta descontá-los do valor de sua Jagunçama.)*

— A gente foge ou dá combate, chefe? — pergunta o Fafafa.

O que você faz?

Se você decidir fugir, vá para a cena 16.

Se você decidir dar combate, vá para a cena 4.

Cena 11

O bando segue até as árvores, outra bênção inesperada do Liso do Suçuarão. No tronco de uma gameleira, o Suzarte bate um prego com a coronha da pistola.

— É esperar pra ver, sô chefe.

Esperar, vocês esperam. E nada da febre ceder. Você pensa na Nossa Senhora da Abadia, em Otacília, sua noiva, em Diadorim...

Vá para a cena 13.

Cena 12

Faça um teste de inteligência. Jogue o dado. Se o resultado obtido for menor ou igual à pontuação de Inteligência de seu personagem, você terá sucesso e poderá continuar a ler a cena 12. Caso contrário, o personagem falhará no teste, e você deverá passar à cena 15.

Quando menino, no vale do Peruaçu, você visitou o alambique de Seu Silu, que lhe ensinou como fazer cachaça do caldo espesso da cana. A modo de explicação, Seu Silu lhe mostrou como o vapor de uma panela fervente vira gotinhas d'água na tampa mais fria.

Você dá ordens de se fazer grande fogueira pra ferver a água. O óleo recolhido no bogó de Fafafa ajuda bem a alimentar o fogo. Vocês fervem a água salgada e vão separando a água mais pura que se forma nas tampas das panelas de ferro. A coisa é

Para você, educador

Na cena 12, são citados dois exemplos de destilação. Você pode explorar esse processo de separação de misturas com os jogadores.

demorada, mas compensa. Pelo menos agora as cabaças estão cheias. Dá pra mais um dia e meio, quem sabe dois. Um respiro.

Vá para a cena 5.

Cena 13

Então é assim que termina? A vista se alargando num mundo branco, branco, branco. A dor correndo o peito por dentro. A agonia de lembrar. Os companheiros mortos, as desditas, os feitos e os não-feitos. Vítima dos males mortíferos do sertão: a guerra, a seca, a peste e a fome.

Feche os olhos, Urutu-Branco. Treva. O fim.

Se você não gostou do final, volte à cena 1 e tente outra vez.

Cena 14

Vai daí, no sexto dia de viagem, dá-se um mistério do ar. Você esfrega os olhos, uma, duas vezes. Não crê. E quem acreditaria? Liso do Suçuarão, terra indomada. Mas o que faz aquela paragem verdejando ali na frente? Tem quipá, xiquexique e até mandacaru. Mas nem só de cacto aquela mancha verde é feita. Capim, assa-peixe e sinhazinha, com flores muito orvalhosas. E uma canela-do-brejo fazendo sombra pequena.

— É visagem — diz uma voz. — Obra do Capiroto, pra gente se perder.

— Nonada — responde o Suzarte. — Ali tem é água.

Vocês estugam os cavalos, correm na direção do verde. Encontram um leito morto de córrego antigo.

— Se a gente cavar ali uma cacimba, meu chefe — sugere o Suzarte —, deve de encontrar água. O senhor dá licença?

Nem bem dizendo, Suzarte apeia do cavalo e começa a cavar o leito seco com as próprias mãos. Outros jagunços ajudam. Não demora, o buraco já está fundo e um líquido começa a brotar.

Vá para a cena 9.

Cena 15

Idéia mais nenhuma. Você dá ordem de encher as cabaças com a água limpa e salgada. Também é preciso dar de beber aos cavalos. Os jagunços obedecem, mas os animais refugam.



Para você, educador

As cenas 7 e 14 são excelentes para se explorar a paisagem do semi-árido, sua distribuição geográfica, a vegetação típica, o regime de chuvas e as estratégias de vida de plantas, animais e seres humanos para sobreviver numa região tão hostil.



Você é o narrador

Na cena 17, o teste de força de vontade dá ao personagem uma última chance de resistir à própria fúria e manter o autocontrole. Você pode pedir esse teste aos personagens dos jogadores que se envolvam em conflitos com os companheiros jagunços. Em caso de sucesso no teste, diga ao jogador que o personagem se deu conta do erro que estava prestes a cometer. Mas, se o jogador falhar no teste, a raiva do personagem aumenta e você deve informar o intérprete.

Lasqueira! Vocês já se demoraram demais. O raso ainda vai longe, dias de cavalgada, quem sabe.

A tropa se levanta e segue mais uma légua, debaixo do sol ardente. Você sente os beijos rachados, o suor nem não escorre mais. Você limpa os olhos com as costas da mão e um trem branco sai do seu rosto. É sal. Fraqueza. O sertão pode ser a morte.

Todos os membros do seu bando, inclusive você, estão desidratados. Reduza todos os atributos da sua ficha de personagem em 1 ponto, inclusive Força de Vontade.

Vá para a cena 5.

Cena 16

É. O melhor é fugir, se embrenhar no mangabeiral do outro lado da vereda e perder os inimigos no meio do matto. Há que se guardar pros hermoígenes.

Você distribui as ordens. Alguns companheiros dão cobertura. O Alaripe e os homens dele cuidam pra que os cavalos e as mulas vadeiem o riacho. Os outros, é correr pra ver, atirando com as pistolas contra qualquer semovente.

Assim é. Abaixados, no meio do zunzum das balas, vocês cruzam a vereda. Do outro lado, montam os cavalos ariscos e disparam descampado afora, rumo ao mangabeiral. Em lá chegando, a contagem: todos os homens vivos e inteiros, fora um ou dois balaços de raspão. Mas uma mula se perdeu, muitos alforjes ficaram na beira da veredinha e o bogó do Fafafa deitou água fora, varado de tiro.

— Da comida, só sobrou a metade — informa o Paspe. — A coisa começa mal.

Mas o Paspe não sabe que o sertão é onde o pensamento se forma mais forte que o poder do lugar? O Liso do Suçarão à frente, os inimigos atrás. Voltar agora é que não. Deixa estar que a façanha será ainda maior.

Vá para a cena 7.

Cena 17

Faça um teste de força de vontade. Jogue o dado. Se o resultado obtido for menor ou igual à Força de Vontade de seu personagem, você terá sucesso e poderá continuar a ler a cena 17. Caso contrário, o personagem falhará no teste e você deverá passar à cena 20.

Cena 17 (cont.)

Você sente até o cheiro do sangue. Um segundo só. Você respira fundo, devolve o facão à bainha de couro. Mas é preciso impor respeito.

— Treciziano! — você grita. — Jagunço nenhum, por maior que seja seu valor, fala nesses maus modos do chefe Urutu-Branco! Cadê suas desculpas?

Silêncio. O bando todo refreia os cavalos. Miram você e o Treciziano só com o canto dos olhos.

— Nunca me ajoelhei pra homem nenhum! — o Treciziano responde, puxando a quiçé e estugando o cavalo.

Vá para a cena 8.

Cena 18

— E então, Fafafa, como é que se faz?

O Fafafa coça a cabeça. Troca de pé. Vai até o cavalo, pega o bogó remendado. Todo o mundo olhando. Ele enche a bolsa de couro com água. Coça a cabeça outra vez. Anda até a canela-do-brejo e pendura o bogó.

— É esperar pra ver.

Passa uma meia hora. O Fafafa coloca uma panela amassada embaixo do bogó. Abre o remendo, e a água escorre, livrinha do óleo.

— É milagre!

— Nonada. É a força do pensamento.

Você corre experimentar a água da panelinha. Mas hein! Além de tudo, é salgada. Desce queimando pela garganta. O calor e a secura parecem até piorar. E agora? Beber daquele jeito? Outra maneira não há de ter?

O que você faz?

Se você decidir que é melhor beber da água salina, vá para a cena 15.

Se você tiver alguma outra idéia, vá para a cena 12.

Cena 19

A luz da lua vai guiando sua pontaria. Um tiro, um inimigo morto. Os urutus-brancos se apinham nos restos da tapera. As balas arrancam das paredes a cal e a argamassa, que vão se esfalando e cobrindo as cabeças e os ombros de sua gente.

Um grito na noite. Que foi? Quem?

— Retirada!

Os inimigos fogem pelo campo, escalam os barrancos. Mais

Para você, educador

Na cena 18, a solução de Fafafa nada mais é que um dos processos mecânicos de separação de misturas. O óleo, por ter densidade menor que a da água, tende a se concentrar na parte de cima do recipiente no qual a mistura óleo-água foi deixada em repouso.

Créditos

Concepção:

Carlos Eduardo Lourenço,
Daniel Carelli Grilo, Douglas
Quinta Reis e Maria do Carmo
Zanini

Desenvolvimento:

Carlos Eduardo Lourenço e
Maria do Carmo Zanini

Redação:

Maria do Carmo Zanini

Diagramação:

Daniel Carelli Grilo

Ilustrações:

Lourenço Mutarelli

*Este encarte foi produzido
por LVDVS CULTURALIS
especialmente para a
Revista do ENSINO MÉDIO.
A Associação autoriza
sua publicação e
reprodução gratuita.*

de um vai morrer covarde, com uma bala dos seus valentes jagunços nas costas.

Depois de muito, nem o relincho dos cavalos não se ouviu mais. Só os grilos, e o Alaripe mascando fumo. O perigo passou.

— A vitória é nossa! É nossa!

Os sobreviventes dão vivas, cumprimentam-se. Mais um grande feito do chefe Urutu-Branco. Mas os mortos e os feridos aguardam contagem e cuidados. (*Marque na ficha de personagem quantos jagunços você perdeu, se é que perdeu algum. Desconte o número de mortos da característica Jagunçama*).

O Paspé corre ver os animais e a carga. Por sorte ou milagre, nenhum animal se perdeu, as provisões estão intactas. Só o bogó de couro do Fafa é que deitou fora a água, varado de tiro.

O pensamento é ou não é mais forte que o poder do sertão? Quando se quer com muita força, se vence até emboscada. Atravessar o Suçuarão, façanha grande. Por que não?

Vá para a cena 7.

Cena 20

Sua vez. Você esporeia o cavalo. Siruiz empina, fofoso, mas obedece. Você dispara na direção do Treciziano, a lâmina nua do enterçado faísca ao sol. É um confronto de morte. Você ou o demo. Você ou o cujo. Um dos dois vai encontrar a morte no chão gretado do Suçuarão.

Se você quiser saber como esta aventura termina, ou estiver interessado em descobrir um pouco mais sobre RPG e como esse jogo pode ser um valioso aliado em sala de aula, entre em contato com o MEC, tel. (61) 410-8813, e-mail: ensinomedio@mec.gov.br.



Ministério
da Educação

