

A SAGA DE GRAVATAHY

Escrito por **JOÃO RICARDO BITTENCOURT**

Este jogo foi feito utilizando Dominus, um sistema de RPG sem mestre. Você encontrará todas as regras do Dominus no verso desta folha.

Ambientação

Gravatahy é um mundo fantástico sulista no século XVII. Baseado na história e nas mitologias da cidade de Gravataí. Cuide para o rio sagrado não ser corrompido pelo Fel da Terra.

Trama

d6	Algo aconteceu...	Você precisa...	Senão...
1	O Fel da Terra começou a vazar do Morro Itakumuni	Descobrir o responsável	O rio seca e "os mortos caminharão entre os vivos"
2	Um artefato sagrado foi roubado	Recuperar algo	As ancestralidades perderam proteção
3	Desaparecimentos na Aldeia dos Anjos	Investigar as causas	O Diabo das Missões surgirá
4	Necromares extraem Fel da Terra	Sabotar operações	A vida de Gravatahy morrerá
5	Caribé, o Espírito Guardião, enfraquece	Realizar um ritual ancestral	O Sangue Celestial enfraquecerá
6	Ruínas aparecem na Mata dos Espíritos	Entregar algo	Uma maldição antiga será liberada

Arquétipos

1	A Guardiã do Rio (p.21): carijó Descendente de Caribé; defende o rio Gravatahy com seu arpão.
2	A Cantora Missioneira (p.21): guarani Filha de Poracy; sua voz acalma os espíritos e os conflitos.
3	A Guerreira Bantu (p.21): africana Nguzu: força ancestral e domínio do gingado de luta.
4	A Navegadora das Névoas (p.21): açoriana Marinha; uma maga que controla o fogo e a água.
5	A Curandeira (p.21): uma ritualista que pratica cura espiritual e rituais de purificação.
6	A Caçadora de Recompensas (p.22): mestiça que sabe informações e rastrear em troca de dinheiro.

Cenas

d6	Lugares	Personagens (1-3)	Eventos (4-6)
1	Aldeia dos Anjos	Seu Maneca	Um som ecoa, sopro do rio
2	Morro Itakumuni	Maria Cachaceira	Um barulho metálico
3	Quilombo do Seu Maneca	Coronel André	Um viajante misterioso aparece
4	Ruínas Antigas	Um Necromare	Um aliado trai o grupo
5	Banhado	Sr. Manuel Fonseca	Uma luta
6	Mata dos Espíritos	Caribé, o Espírito	Necessidade de negociação

Banco de Ideias

d6	Assunto	Ação	Coisa	Qualidade	Criatura
1	Fel da Terra (p.30)	Purificar	Amuleto	Pegajoso	Criatura de Lodo (p.61)
2	Ruínas	Mapear	Joia	Brilhoso	Diabo das Missões (p.61)
3	Ancestralidade	Invocar	Cipó-cravo	Antigo	Anhangá (p.61)
4	Necromare (p.35)	Subornar	Alguns réis	Corrupto	Espírito Carijó (p.67)
5	Ritual	Dominar	Obsidiana	Inquieto	Fantasma Vingativo (p.67)
6	Animal	Combater	Ervas	Fantástico	Onça (p.65)

Regra Carma e Destino. A cada cena sempre que o personagem fizer algo heroico pensando no coletivo ganha 1 ponto de Destino. Se fizer algo caótico ou maléfico ganha 1 ponto de Carma. Sempre que tiver um Desafio pode gastar 1 ponto de Destino para sucesso automático. Também pode gastar 1 Ponto de Destino para rolar novamente nas tabelas Lugares, Personagens, Eventos ou Banco de Ideias. Usando um ponto de Carma pode anular uma ação negativa, mas um sacrifício pessoal precisa ser feito. Sempre que acumular 3 pontos de Carma acontece uma complicação (p.42).

Regra Fel da Terra: encostar no Fel da Terra vai te corromper! Logo, muito cuidado.

REGRAS

Estas são as regras do sistema Dominus.

Regra 1: Preparação

Escolha (ou role) um Arquétipo na tabela e dê um nome para seu personagem. Depois role um dado para cada uma das três colunas na tabela de Trama.

Regra 2: História

Para começar a sua história, escolha (ou role) um Lugar na tabela de Cenas. Sempre que entrar em uma Cena, role um dado. Se cair 3 ou menos, role um Personagem. Se cair 4 ou mais, role um Evento. Você pode ir para uma nova cena se achar apropriado (e tenha resolvido qualquer conflito aparente).

Regra 3: Desafio

Sempre que seu personagem tentar fazer algo que possa dar errado, você tem um Desafio: role um dado. Se tirar 4 ou mais, você conseguiu vencê-lo. Se houver algo nesta situação que lhe dê vantagem nesse Desafio, role 2 dados e escolha o maior. Caso algo lhe dê desvantagem, role 2 dados e escolha o menor.

Regra 4: Dilema

Sempre que tiver uma dúvida cuja resposta não seja óbvia, determine duas opções possíveis (sim ou não, esquerda ou direita, acontece A ou acontece B etc) e role um dado. Se cair 3 ou menos é a primeira opção, e se cair 4 ou mais é a segunda opção.

Regra 5: Banco de Ideias

Sempre que precisar elaborar melhor um Lugar, Personagem ou Evento, role no Banco de Ideias e interprete o resultado de qualquer coluna de acordo com o Cenário.

Regra X: Especial

O Cenário pode ter regras especiais e únicas dele.



Acesse: <https://asagadegravatahy.com.br/>



Ilustração Raissa Scheeren



Esta obra foi criada pelo coletivo "Iniciativa Dominus" e está licenciada com uma Licença Creative Commons Atribuição 4.0 Internacional

Um jogo
DOMINUS
O RPG sem mestre para jogos rápidos

Escrito por
JOÃO RICARDO BITTENCOURT