

INTRODUÇÃO

Entre 1835 e 1845, o Rio Grande do Sul foi palco da **Revolução Farroupilha**. Um evento histórico com suas fragilidades e aberto para inúmeras reflexões históricas principalmente sobre os escravizados. Entretanto esta década de revolta marcou a identidade dos habitantes que habitam o extremo sul do Brasil. **Lanças & Sombras** é o primeiro suplemento oficial para **A Saga de Gravatahy**. A Revolução Farroupilha aconteceu no século XIX e o universo de Gravatahy é mais colonial, um século XVIII com ares de século XVII. O que a gente trás para o suplemento é o conflito entre a região sul, dos estanceiros com o Império. Logo, no suplemento vamos considerar que esta revolta aconteceu antes.

Em **Gravatahy** a luta não é apenas política ou militar. Os espíritos ancestrais, os Necromares e forças mágicas disputam influência sobre os revoltosos e os imperialistas. Em **Lanças & Sombras**, os **Carijós** são os guias pelas trilhas ocultas na Mata dos Espíritos, enquanto os **Guaranis** são capazes de apaziguar espectros e enfrentar o Anhangá. Os **Africanos**, reunidos nos Lanceiros Negros, recebem a força ancestral, enquanto os Açorianos negociam armas e lidam com criaturas vindas do rio. Podem estar do lado dos imperialistas ou dos revolucionários. Os Descendentes de Caribé sabotam comboios pelos rios, os Filhos de Poracy têm sonhos que revelam traições, os Nguzu desafiam inimigos em combates impossíveis e os Marinheiros invocam tempestades para prejudicar as tropas.

ARQUÉTIPOS

O Lanceiro Negro

"Meu grito rompe a noite, e minha lança leva o fogo dos ancestrais."

Corpo +2, **Mente** +1, **Espírito** 0. **Perícias:** Armas Brancas - Lança (C) +1, Cavalaria Gaúcha (C) +1. **Vantagem:** Coragem Inabalável **Desvantagem:** Alvo de Traição. **Equipamento:** Lança de Porongos (D3, Perfurante, 3m, 5 pts), cavalo de batalha (10 pontos), faixa vermelha na cabeça (3 pts) e poncho negro (P2, 2pts). **Poder:** *Fúria dos Ancestrais* (1x por sessão, +2 no em ataque corpo a corpo e +3 no dano).

O Estanceiro Rebelde

Nas coxilhas comando homens e espíritos, pois liberdade não se pede: conquista-se.

Corpo +1, **Mente** +2, **Espírito** 0. **Perícias:** Liderança (M) +1, Diplomacia Rebelde (M) +1. **Vantagem:** Estratégia Política **Desvantagem:** Rivalidades Internas. **Equipamento:** Garrucha (D2, perfurante, 30m, 5pts), cavalo de batalha (10 pontos), diário de guerra, erva-mate (5pts). **Poder:** *Voz de Comando* (os aliados ganham +1 em uma ação coletivas).

O Soldado Imperial

"Sirvo ao Império e nunca abandono a disciplina da guerra."

Corpo +2, **Mente** +2, **Espírito** 0. **Perícias:** Armas Brancas - Espada (C) +1, Sobrevivência (C) +1. **Vantagem:** Disciplina Militar **Desvantagem:** Obediência Cega. **Equipamento:** Espada curta (D2, Corte, 5 pts), Garrucha (D2, perfurante, 30m, 5pts), uniforme imperial (P2, 5pts), mosquete (D2, perfurante, 150m, 5 pts).

O Mensageiro

"Entre o vento e a sombra, só quem cavalga comigo conhece os caminhos ocultos desta terra."

Corpo +2, **Mente** +2, **Espírito** 0. **Perícias:** Cavalaria Gaúcha (C) +1, Furtividade (C) +1. **Vantagem:** Instinto de Sobrevivência **Desvantagem:** Fadiga Crônica. **Equipamento:** cavalo de batalha (10 pontos), mapas antigos (5 pts), poncho gasto (P2, 2 pts) e pergaminhos (3 pts).

PERÍCIAS

Cavalaria Gaúcha (C): habilidade com montaria que envolve corrida em campo aberto e manobras rápidas a cavalo.

Contrabando (M): rede de contatos para obter armas, pólvora e mantimentos no mercado ilegal.

Diplomacia Rebelde (M): Capacidade de negociar entre grupos divergentes principalmente com os imperiais.

Estratégia Militar (M): planejamento de batalhas, marchas e emboscadas.



VANTAGENS

Alma Imperial: testes em relação aos imperialistas.

Coragem Inabalável: testes contra efeitos de medo, intimidação ou ameaças de necromares.

Disciplina Militar: testes que envolve comando e rotina militar.

Estratégia de Coxilha: testes em batalhas em campo aberto.

Sangue de Lanceiro: ignora sempre a primeira falha em campo de batalha.

Tradição Gaúcha: testes que envolvam partilhar chimarrão ou comida típica.

DESvantagens

Alvo de Traição: testes que envolvam lealdade dos rebeldes ou imperialistas.

Caçado pelo Império: testes sociais que envolvam imperialistas.

Fantasma da Coxilha: testes que envolvam dormir ao relento. Enxerga visões de mortos em sonhos. Perde 1 PE.

Ferida da Traição: testes que envolvam seu alvo de vingança de alguém que o traiu.

Obediência Cega: testes que envolvam desobedecer seu líder

Rivalidade Interna: testes que envolvam negociações políticas com outros rebeldes.

EQUIPAMENTOS

Cavalo de Batalha (10 pts): um animal mais rápido e robusto.

Chimarrão Místico (10 pts): restaura 1 PE.

Lança de Porongos (5 pts): as lanças mais fortes e resistentes. (D3, perfurante, 3m)

Poncho Encantado (20 pts): concede P2 normalmente e possui P3 contra magias/rituais/armas necromares.



GANCHOS PARA AVENTURAS

A Traição dos Africanos: impedir que os lanceiros africanos sejam emboscados.

O Chimarrão Envenenado: uma erva mate mágica e corrompida pelos Necromares ameaça enlouquecer ambos os lados da guerra.

O Tratado Sombrio: políticos imperialistas negociam com os Necromares em troca de poder.

A Estrela Rebelde: um artefato mítico na forma de uma medalha com uma estrela surge nas mãos do líder rebelde. Será que concede poderes? Precisa ser protegido ou destruído?

A Marcha dos Mortos: os corpos daqueles que caíram em batalha se erguem repletos de raiva invadindo toda Gravatahy. Dizem que só um ritual carijó pode libertar os mortos vivos desta maldição.

BESTIÁRIO

O Anhangá das Coxilhas

Espírito em forma de touro flamejante, guardião das planícies. Surge em batalhas para punir a traição ou a cobiça.

Inteligência: Média – não fala, mas entende ordens e sinais espirituais.

PV: 20

Proteção: P2 (pele incandescente resistente a armas comuns).

Reação (d6):

1–2: Desaparece na fumaça.

3–4: Investida flamejante (D2, derruba o alvo).

5: Relincho espectral, todos testam Espírito ou ficam apavorados.

6: Chifrada de fogo (D3, ignora armaduras comuns).

Observação: não ataca africanos ou indígenas, a não ser que estejam corrompidos.

O Espectro dos Lanceiros

Lanceiros espectrais de ponchos esfarrapados que foram traídos. Olhos vazios; carregam lanças.

Inteligência: Baixa. Agem por instinto de vingança, mas podem ser apaziguados por rituais ancestrais.

PV: 12

Proteção: P1 (corpos etéreos, armas comuns não acertam).

Reação (d6):

1: Grito de agonia, todos testam Espírito (quem falha perde 1 PE).

2–3: Avanço com espada fantasma (D2, ignora armaduras normais).

4–5: Abraço da morte (D1 + drena 1 PE).

6: Invoca outro espectro.

Observação: Apaziguados com cantos ancestrais africanos ou indígenas. Cantos açorianos não surtem efeito.

Os Soldados Imperialistas Corrompidos

Soldados imperiais com pele acinzentada, olhos em brasa, uniformes esfarrapados. O Fel da Terra consome seus corpos.

Inteligência: Média. Obedecem comandos de superiores corrompidos, mas são incapazes de negociar.

PV: 14

Proteção: P1 (uniforme endurecido pelo Fel).

Reação (d6):

1: Grito militar, os aliados recebem +1 em ataques no próximo turno.

2–3: Disparo de mosquete (D2, recarga lenta).

4: Ataque com os punhos (D1).

5: Investida (D2).

6: Golpe profano – o alvo deve testar Corpo ou fica envenenado.

Observação: Sofrem +2 de dano de fogo.

