

d6	d6	(A) Inimigos	Ação	(C) Objeto	(D) Consequencia
1	1	Necromares	Destruir	Cachaça	O Fel da Terra corrompe toda a região
	2	Criaturas do Lodo	Resgatar	Sepultura	Os mortos ressurgem como criaturas de lodo
	3	Espíritos Corrompidos	Roubar	Sangue Celestial	A Aldeia dos Anjos é destruída
	4	Demônios	Purificar	Livros	Itakumuni despertará para sempre
	5	Lobisomens	Desvendar	Pedra vulcânica	Os quilombolas serão escravizados
	6	Anhangá	Proteger	Fonte do Forno	O rio secará em 7 dias
2	1	Gigantes de Pedra	Negociar	Cruz Sagrada da Aldeia	A Mata dos Espíritos morrerá
	2	Necromares feiticeiros	Reconstruir	Amuletos Nguzu	Os invasores dominarão as terras sagradas
	3	Diabo das Missões	Enganar	Raízes de mandioca	O Sangue Celestial será drenado
	4	Capangas	Curar	Chocalho Carijó	Uma praga de insetos consumirá as plantações
	5	Assombração	Invocar	Moedas de ouro	Os guaranis serão expulsos de suas terras
	6	Seres alados corrompidos	Selar	Bandeira do Divino Espírito Santo	A cachaça se tornará veneno
3	1	Mercadores Traiçoeiros	Escapar	Ouro de tolo	Os livros jesuítas serão roubados
	2	Pessoas possuídas	Confrontar	Mapa	Maria Cachaceira será corrompida
	3	Fantasmas dos soldados	Sabotar	Poção	O cemitério dos Anjos será profanado
	4	Diabretes	Restaurar	Espada	Os espíritos ancestrais se voltarão contra os vivos
	5	Lobos de fogo	Aliar-se	Relíquia missioneira	Os Necromares controlarão o governo colonial
	6	Névoa da perdição	Traduzir	Pergaminhos	A névoa da perdição cobrirá a região
4	1	Caçador de recompensas	Infiltrar	Garras da onça	As crianças da aldeia sumirão
	2	Tropeiro Ganancioso	Libertar	Tambores africanos	O quilombo será engolido pelo banhado
	3	Bruxa corrompida	Convencer	Pedra estelar	Os gigantes de pedra destruirão a aldeia
	4	Espantalho amaldiçoado	Desarmar	Cocar de penas	A Cruz Sagrada sangrará eternamente
	5	Sucuri gigante	Reunir	Chave	Os lobisomens invadirão as casas
	6	Mercenários	Atrair	Fel da Terra	A fonte do forno secará
5	1	Espírito do Vento Minuano	Transformar	Raízes do Cipó-Cravo	Os tambores africanos silenciarão para sempre
	2	Um fazendeiro opressor	Sacrificar	Cinzas vulcânicas	O sol não nascerá por três dias
	3	Um pajé louco	Seguir	Espelho	Os rituais não vão mais funcionar
	4	Insetos de ossos	Seguir	Algibeira	O menino de pedra chorará sangue
	5	Negociantes de almas	Revelar	Lembranças de Infância perdidas	Todos da aldeia vão envelhecer
	6	Um falsificador	Rezar	Folhas de erva-mate	Uma grande timbaúva vai morrer
6	1	Ceifador dos sonhos	Esconder	Máscaras	O inverno eterno chegará na aldeia
	2	Um desertor	Trocar	Correntes dos escravizados	Os mortos vão se erguer
	3	Um homem misterioso	Defender	Cruz missioneira	Necromares vão destruir a aldeia
	4	Alma de Sepé Tiarajú	Acalmar	Turbantes sagrados	Os Carijó vão sumir
	5	Uma entidade africana	Encontrar	Terço	Todos açorianos morrerão
	6	Espírito do Rio Gravatahy	Desafiar	Cachimbo	Um verão eterno vai secar a região

Matriz de Elementos		
d6	d6	Elementos
1	1	Faca enferrujada
	2	Garrafa de cachaça
	3	Amuleto de obsidiana
	4	Carta suja de sangue
	5	Criatura do lodo
	6	Saco de moedas
2	1	Fantasma de uma onça
	2	Restos de uma fogueira
	3	Mapa
	4	Ervas medicinais
	5	O choro de um escravo
	6	Uma tempestade
3	1	Pegada de necromares
	2	Uma poção
	3	Um espírito
	4	Caixote com suprimentos
	5	Criança perdida
	6	Runas
4	1	Um cachorro do mato
	2	Diário de um jesuíta
	3	Névoa
	4	Grito do Anhangá
	5	Raízes de Cipó-Cravo
	6	Um mercador
5	1	Fel da Terra
	2	Máscara
	3	Bébados e saqueadores
	4	Cântico
	5	Pedra de mica
	6	Diabretes
6	1	Uma festa
	2	Um sussurro
	3	Sangue
	4	Uma chave
	5	Uma espada quebrada
	6	Um cachorro

Tabela de Lugares	
2d6	Lugar
1	Grutas do Morro
2	Cemitério
3	Banhado
4	Mata dos Espíritos
5	Quilombo do Seu Maneca
6	Rio Gravatahy
7	Morro Itakumuni
8	Solar das Magnólias
9	Fonte do Forno
10	Alguma ruína
11	Planícies
12	Aldeia dos Anjos

Tabela de Tipos de Desafios		
d6\d6	1 - 2 - 3	4 - 5 - 6
1	Barreira	Disputa
2	Tarefa	Mistério
3	Luta	Negociação
4	Armadilha	Resistência
5	Perseguição	Ameaça
6	Discussão	Enigma

Tabela de Reviravoltas	
d6	Reviravolta
1	Um aliado trai os personagens.
2	Dilema moral muito sério afeta os personagens.
3	O verdadeiro inimigo se revela.
4	O que é verdade vira falso OU o que é falso vira verdade.
5	Um inimigo decide ajudar.
6	O vilão tem um vínculo com um protagonista.

1. Crie na tabela das premissas a **semente narrativa** Jogar **2d6** nas colunas **A,B,C,D e E** para preencher cada lacuna.

2. Defina a **sinopse**

3. Preencha a **versão** da narrativa, **data e nomes** dos criadores.

Se desejar, já pode definir um **título**. Se preferir, pode fazer no final.

**Para cada cena (sugestão 5 cenas):**

1. Sorteie um **Lugar** (2d6)

2. Sorteie um **Elemento** (funciona como um tempero) (2d6)

3. Sorteie um **Desafio** (2d6)

Se for a **Cena 3** sorteie uma **Reviravolta** (1d6)

Se for a **última cena**, adicione a **Ameaça Principal**