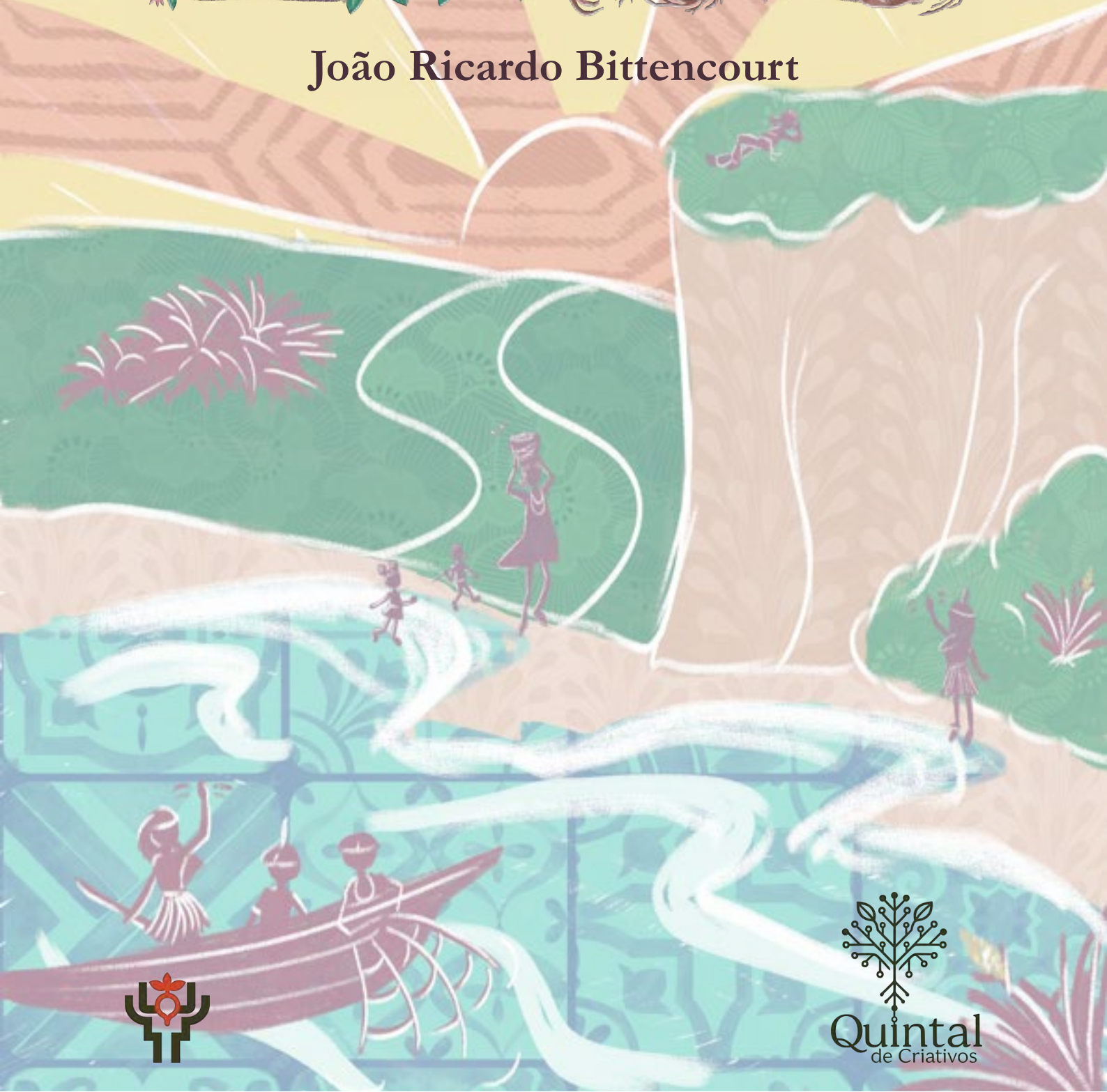


A SAGA DE GRAVITAHY

João Ricardo Bittencourt





A SAGA DE GRAVATAÍ

João Ricardo Bittencourt



2025

Apoio:



Realização:

MINISTÉRIO DA
CULTURA



Autor e Coordenador: João Ricardo Bittencourt

Colaboradores: Tobias Ulrich, Maria Eduarda Bittencourt Machado e Luciano Rodrigues

Consultores Técnicos (História):

Prof^a. Flávia Giovana Cavalheiro

Prof. Dr. Marcelo Matheus

Colaboração Especial:

Prof. Amon Costa (@amondacosta)

Prof. Carlos Adriano Albani da Silva (@cavalgando_o_vento)

Marinice "Mari" Velleda Ribeiro (@marivelleda)

Prof. Rafael Gabellini Ribas (@latharann)

Ilustrações: Raíssa Scheeren, Muriel "el-muri" Vargas Linck e Tithi Luadthong (grandfailure no Adobe Stock)

Capa: Raíssa Scheeren

Logo: Tobias Ulrich e Raíssa Scheeren

Projeto Gráfico: João Ricardo Bittencourt

Revisão: Maria Eduarda Bittencourt Machado

Diagramação: João Ricardo Bittencourt (usando Scribus 1.6.4)

Agradecimentos: Caio Romero, Cezar Capacle, Jefferson Pimentel, Marcelo Collar, Tarcísio Lucas Hernandes Pereira e Tiago Junges.

Símbolo universal do autismo criado por Kreativkolors /Freepik

Arte de domínio público criada por Claude Paradin, Devises Heroiques (1557)

Projeto executado com recursos da Lei 14.399/2022 – Política Nacional Aldir Blanc, via Edital de Fomento da Prefeitura de Gravataí/2024.

A SAGA DE GRAVATAHY e SAGEN (Sistema Aberto de Geração de Narrativas) - 2025 foram criados e remixados por **João Ricardo Bittencourt**. São licenciados sob *Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International*. Para ver uma cópia desta licença.

Visite <https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt-br>



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

Bittencourt, João Ricardo
A saga de Gravatahy / João Ricardo Bittencourt ;
[ilustração Raíssa Scheeren, Muriel Vargas Linck ;
consultores técnicos Flávia Giovana Cavalheiro,
Marcelo Santos Matheus]. -- Gravataí, RS :
Quintal de Criativos, 2025.

Vários autores.
ISBN 978-65-987729-0-1

1. Jogos de fantasia 2. Jogos de interpretação
(RPG) I. Scheeren, Raíssa. II. Linck, Muriel Vargas.
III. Cavalheiro, Flávia Giovana. IV. Matheus, Marcelo
Santos. V. Título.

25-280366

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de fantasia : Recreação 793.9
2. Roleplaying games : Recreação 793.9

Eliane de Freitas Leite - Bibliotecária - CRB 8/8415

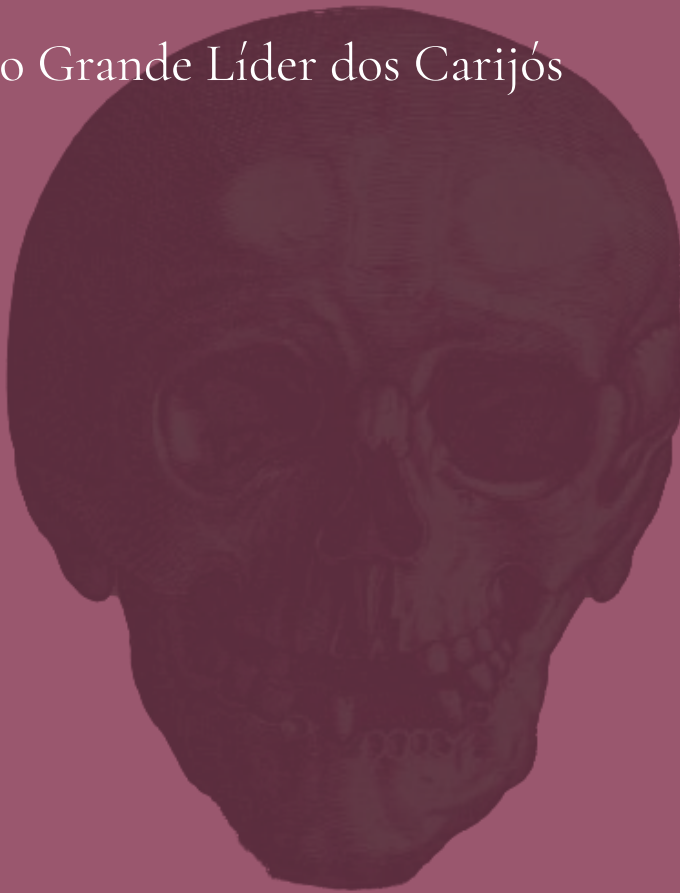


Projeto criado por pessoas



"quando o rio secar, os mortos
caminharão entre os vivos."

Caribé, o Grande Líder dos Carijós



Sumário

Introdução.....	2
O que é RPG?.....	3
O que é SAGEN?.....	3
Conheça a cidade de Gravataí.....	3
O que é A Saga de Gravatahy?.....	4
Os dados.....	5
As Jogadas.....	7
Gravatahy.....	8
A Origem.....	9
O Território.....	9
A História.....	11
Ancestralidades.....	12
Os Carijó.....	12
Os Guaraní Missioneiros.....	13
Os Africanos.....	14
Os Açorianos.....	15
Os Invasores.....	16
Relações entre as ancestralidades.....	16
Aldeia dos Anjos.....	17
Personagens Famosos.....	18
Aventureiros.....	20
Arquétipos.....	21
A Guardiã do Rio.....	21
A Cantora Missioneira.....	21
A Guerreira Bantu.....	21
A Navegadora das Névoas.....	21
A Curandeira.....	21
A Caçadora de Recompensas.....	22
A Contadora de Histórias.....	22
A Forasteira Misteriosa.....	22
Atributos.....	22
Criação de Personagem.....	22
Perícias.....	23
Lista de Perícias Gerais.....	24
Vantagens e Desvantagens.....	25
Equipamentos.....	27
Evolução.....	29
Sobrenatural.....	29
As Forças Mágicas.....	30
As Linhagens.....	30
Descendentes de Caribé.....	31
Filhos de Poracy.....	32
Nguzu.....	33
Marinhos.....	34
Necromares.....	35
Os Poderes.....	36



Regras Gerais.....38

Jogadas.....39
Relação com NPCs.....40
Recuperação de PV e PE.....40
Queda.....40
Carma e Destino.....41
Envenenamento.....41
Combate.....43
Resolução de Conflitos.....43
Mediação.....44
Negociação e Diplomacia.....44

Aventuras.....46

Como Criar as Histórias?.....47
Tom.....47
Quais histórias serão contadas?.....48
Setores.....48
Eventos e Encontros.....48
Chamado para Aventura.....53
Oráculo Sim/Não.....55
Enredos.....55
Ruínas.....58

Bestiário.....60

Seres Mágicos.....61
Animais.....64
Humanos.....65
Espíritos.....66
Elementais.....68

Referências Bibliográficas.....70

Inspirações.....70



Introdução

1

O que é RPG?

RPG é uma sigla em Inglês para *Role-Playing Games*, que, em tradução livre, significa *Jogo de Interpretação de Papéis*. As crianças naturalmente brincam de “faz de conta”, interpretando papéis - “sou um astronauta”, “sou um policial”, “sou um alienígena” - como nesse jogo. Essas brincadeiras desempenham funções diferentes em sua imaginação.

Os jogos de RPG foram criados nos anos de 1970, nos Estados Unidos, inspirados nos jogos de tabuleiro da época. Um grupo de pessoas reunidas criavam personagens e uma delas, chamada de *mestre*, conduzia a aventura. O *mestre* descreve para os jogadores o que seus personagens vivenciam e estes, por sua vez, descrevem como agem a partir disso. Nesse processo, uma história é criada de forma coletiva. Para evitar situações que geram discordância, como quando um jogador diz que realizou uma ação e o mestre afirma que não é possível, existem conjuntos de regras que chamamos de *sistemas de RPG*. Eles servem para definir a estrutura da narrativa, criar os personagens e auxiliar na resolução de conflitos de forma justa.

Tradicionalmente, os jogos de RPG tem uma figura mediadora - o *mestre* - que cria a base da história enquanto os demais jogadores interagem. No entanto, este livro é um pouco diferente. Além dessa forma mais tradicional de jogar, também é possível jogar de maneira cooperativa, sem mestre, na qual todos criam uma narrativa emergente juntos, e ainda permite ser jogado solo, por uma única pessoa conduzindo a aventura usando jogadas de dados em tabelas (*oráculos*).

Esta obra acompanha um **Guia do Educador** desenvolvido para utilização de professores, disponível gratuitamente para consulta e impressão. Ele conta com uma explicação mais detalhada de aplicação do RPG em sala de aula, além de dicas de uso d'A *Saga de Gravatahy* no ambiente escolar.

O que é SAGEN?

O **SAGEN** (Sistema Aberto de Geração de Narrativas) é um sistema de regras de RPG genérico, criado a partir do projeto que utiliza recursos da Lei 14.399/2022 – Política Nacional Aldir Blanc, via Edital de Fomento da Prefeitura de Gravataí/2024. Ele é aberto e gratuito, podendo ser usado livremente por qualquer pessoa sem autorização prévia, inclusive com fins lucrativos, desde que sejam dados os devidos créditos ao trabalho. O caráter aberto se deve à capacidade para ser adaptado e receber novas regras, além de ser focado na geração de narrativas. Esse modelo apresenta regras para criação de personagens e geração de histórias.

O *SAGEN* é apropriado para qualquer ambientação, real ou ficcional, e foi adaptado para o ambiente d'A *Saga de Gravatahy*. Sintam-se à vontade para usá-lo em cenários de ficção científica, fantasia medieval ou em outros períodos históricos.

Um documento de referência do sistema está disponível no site do projeto e está em constante atualização.

Conheça a cidade de Gravataí

Gravataí está situada na região metropolitana de Porto Alegre, no estado do Rio Grande do Sul, Brasil. Fica a cerca de 30 km de Porto Alegre, abrange uma área de aproximadamente 468 mil km² e tem em torno de 265 mil habitantes. A Aldeia dos Anjos, primeiro povoado do município, foi fundada em torno de 1760, mas recebeu status de vila somente em 1880, quando foi denominada Gravatahy. Seu processo de industrialização foi alavancado 200 anos depois, na década de 1960. Atualmente é reconhecida pelo seu pólo industrial, onde operam muitas empresas multinacionais, como a fábrica da General Motors. Sua população é composta principalmente pelos



trabalhadores que atuam nestas empresas e o comércio da cidade também é bastante fortalecido. O território abriga uma bacia hidrográfica muito importante da região pertencente ao rio Gravataí que desemboca no lago Guaíba. A região é muito conhecida pelo Morro Itacolomi e por suas bromélias. Muito comum as margens do rio é gravatá, que dá nome a cidade - gravatahy, o Rio dos Gravatás em tupi-guarani.

O território abriga a maior parte de uma das bacias hidrográficas mais importantes da região, pertencente ao Rio Gravataí, que desemboca no lago Guaíba. Gravataí é muito conhecida pelo Morro Itacolomi, um de seus principais pontos turísticos, e por suas bromélias, plantas muito comuns às margens do rio que dá nome a cidade - gravatahy, o rio dos gravatás em tupi-guarani.

É importante destacar que a cidade é bastante conhecida pela colonização açoriana e pelos indígenas Guarani missionários que foram levados para a cidade após a Guerra Guaranítica. Contudo, essa região já era ocupada pelos Carijó que migraram do Paraguai para o litoral brasileiro ocupando principalmente as áreas mais ao sudeste e sul do Brasil. Também havia uma presença significativa dos africanos escravizados, que atuavam na plantação de mandioca e nos moinhos, para produção de farinha. Gravataí possui o Quilombo Manoel Barbosa que representa um ponto de resistência muito importante na região.

O que é A Saga de Gravatahy?

A *Saga de Gravatahy* é um RPG de mesa que combina elementos históricos e fantásticos, criando uma narrativa ambientada na região sul do Brasil, em meados do século XVIII. Também foi criada no projeto com recursos da

Lei 14.399/2022 – Política Nacional Aldir Blanc, via Edital de Fomento da Prefeitura de Gravataí/2024.

Inspirado na história da cidade de Gravataí e pela cultura indígena dos Carijó, que habitavam a região, o jogo leva os jogadores a interpretar personagens conectados com a terra e o sobrenatural. Usando habilidades herdadas do **Sangue Celestial** e do vínculo com a natureza, os personagens devem enfrentar as ameaças dos invasores (**Necromares**), forças sobrenaturais e profecias de destruição do sagrado Gravatahy.

Este RPG mistura quatro subgêneros literários para compor um mundo fantástico chamado **Gravatahy**. O primeiro deles é uma fantasia não épica, com menos efeitos da magia, do subgênero Espada & Feitiçaria. O segundo, considera a História Alternativa, com uma abordagem de ficção científica especulativa, abrindo a possibilidade de novos desfechos para determinados eventos históricos. O terceiro, procura recriar uma ambientação de Faroeste Sombrio (tradução livre de *weird western*), onde criaturas sobrenaturais existiam na conquista do oeste norte-americano. E, por último, busca um tom de realismo mágico latino-americano, tão popularizado nas sombras do colombiano Gabriel Garcia Márquez. Macondo é uma inspiração.

É importante destacar que se trata de um cenário ficcional fantástico, inspirado em elementos da história e da cultura da cidade de Gravataí, criado como pano de fundo para narrativas lúdicas, épicas, capazes de despertar memórias afetivas nos jogadores. Citar diabos, demônios e rituais em nenhum momento tem uma intenção de ofender, mas sim abraçar elementos típicos da mitologia da região. É muito comum histórias populares de fantasmas, assombrações, bruxas, lobisomens e diabos. Caso algum grupo ou pessoa, por qualquer motivo, se sinta desconfortável com esses temas, pedimos compreensão e reforçamos que não há qualquer intenção de

desrespeito. O propósito é criar uma história divertida, em que todos os participantes se sintam confortáveis.

Vale lembrar que essa obra não trata todos os aspectos sobre esta temática. Existem aspectos incompletos e questões em aberto que exigem aprofundamento e debates entre os coletivos sociais e historiadores. Há também outras perspectivas narrativas interessantes e ricas, repletas de histórias para serem contadas. Logo, complementos devem ser lançados para preencher as lacunas do cenário de Gravatahy.

É um desafio conseguir representar todas as ancestralidades, mas as informações encontradas foram utilizadas da forma mais completa possível, contando com o apoio de um grupo de consultores. Não é possível reconstituir o passado de forma absoluta, devido às muitas perspectivas de diferentes elementos históricos. Dessa forma, trabalhe-se com a verossimilhança. Ainda assim, mantemos o conteúdo aberto, com o objetivo de corrigir falhas e fazer correções necessárias.

Por último é importante lembrar que você não tem em mãos uma única história, mas uma ferramenta capaz de gerar diversas narrativas. É preciso contar e recontar os relatos dos antepassados: indígenas, africanos e também açorianos, considerando todas as riquezas ancestrais que serviram de base para a formação da ampla cultura brasileira, sul-rio-grandense e gravataiense.

Seguindo o padrão dos formatos acadêmicos, foram disponibilizadas as referências bibliográficas, obras literárias e audiovisuais que inspiraram a criação do cenário ao final deste livro. É importante também informar que ao longo do texto não são feitas citações diretas, mas todas estas obras têm seus direitos respeitados e servem para a composição do mundo ficcional de Gravatahy.

Os dados

Saga de Gravatahy utiliza somente dados de seis faces, que são comumente usados em jogos de tabuleiro e de fácil acesso, pois são encontrados nas papelarias, tabacarias e bazares de qualquer cidade. Vale ressaltar que a comunidade utiliza uma notação simples para se referir aos dados, combinando a quantidade de dados a serem jogados e a quantidade de lados que ele possui. Nesse caso, os dados de seis faces são chamados de D6. A quantidade de dados a serem lançados é colocada antes do seu tipo, ou seja, se você precisar jogar dois dados de seis faces você pode se referir como 2D6.

Naturalmente, o resultado das rolagens é a soma dos números que ficam virados para cima, portanto, ao rolar os dados, um marcando 3 e o outro 4, o resultado final é 7. Também é possível somar bônus ou subtrair penalidades. Supondo que nessa jogada houvesse um bônus de +3, ele seria somado ao resultado dos dados e, seguindo o exemplo anterior, teríamos 10 no total. A lógica se repete para as penalidades, sendo diminuídas do valor dos dados, ou seja, se o jogador recebeu -3 pontos de penalidade, sobre aquele mesmo 7, sua diferença final seria 4. Os bônus e penalidades podem ser cumulativos, portanto, se uma jogada recebeu um bônus de +3 e, ao mesmo tempo, uma penalidade de -2, o resultado que deverá ser acrescentado na jogada é +1 ($+3-2 = +1$).

A título de curiosidade, considere que essa mecânica só será utilizada neste sistema da forma que foi apresentada, pois, apesar de ser muito comum na maioria dos jogos de RPG, existem variações mais complexas, mais simples e com lógicas diferentes também. Além disso, para aqueles que não estão familiarizados com este universo, existem dados com formas diferentes do cubo, menos comuns e conhecidos que os tradicionais D6 (dado de seis faces/lados). São eles: D4, D8, D10, D12, D20 e D100.



As Jogadas

Este sistema utiliza o mesmo formato de jogadas de movimento que os jogos PbtA (*Powered by The Apocalypse*). Todas elas devem ser feitas com dois dados de seis faces, conforme visto anteriormente. O jogador lança os dados, aplica os modificadores positivos e negativos e, por fim, o mestre mensura a consequência do resultado, seja ele **sucesso**, **fracasso** ou **sucesso parcial**.

O jogador obtém sucesso quando a soma final for igual ou superior a 10, garantindo uma vantagem na jogada. Resultados entre 7 e 9 concedem um sucesso parcial, o jogador consegue realizar a ação, mas com alguma dificuldade. Se o número for igual ou inferior a 6, a jogada foi um fracasso e acarretará em consequências negativas.

Suponha que seu personagem precisa nadar contra a forte correnteza do Gravatahy. Ele tem habilidades de natação, por isso receberá +1 de bônus, porém a correnteza é muito forte e gera -2 de penalidade. Para fazer a jogada, primeiro você vai lançar dois dados de seis lados (2D6), imaginando que caíam os números 3 e 6, você terá um resultado 9. Depois de saber o total dos dados, você precisa considerar seus bônus e penalidades, somando sua vantagem de +1 por saber nadar (perícia) e diminuindo sua penalidade de -2 devido a força da correnteza. Nesse caso, você somaria 9 (dados) +1(perícia) -2 (penalidade) com resultado final igual a 8. Esse valor define se a ação que você pretendia realizar inicialmente foi bem sucedida, ou não, e como ela aconteceu. Portanto, com um resultado 8 você teria um sucesso parcial, isso significa que é possível realizar a ação, mas com algum tipo de dificuldade que teria uma consequência negativa - perdendo um item importante ou demorando mais tempo do que deveria, por exemplo.



Obtenha mais informações e materiais adicionais no site do projeto.

Gravatahny

2

A Origem

Século XVIII, Região Sul do Brasil

Luso-brasileiros e espanhóis pelem por fronteiras e terras ao sul da América. A vastidão do Pampa guarda muitos mistérios e lugares desconhecidos. Os portugueses amaldiçoaram essas terras, mas o frio e o vento forte se recusam a aceitar sua presença, castigando suas embarcações com a intenção de expulsá-los daqui. Porém os castelhanos estão dando muito trabalho e um dos lugares afetados é Gravatahy, uma região no sul do Brasil.

O rio sagrado dos Gravatás, de águas cristalinas que correm dando vida e nome a toda região - Gravatahy, do tupi-guarani: rio (hy) + bromélia (gravatá) - é cercado por matas e morros ancestrais. Foi a partir dele que nasceu a **Aldeia dos Anjos** – um refúgio onde o **Sangue Celestial** dos descendentes de Caribé, chefe mítico dos Carijó, se mistura ao sangue de escravizados africanos, Guarani missioneiros e açorianos.

O Gravatahy é uma fonte de vida e magia, mas está sendo corrompido. Suas águas cristalinas estão ficando cada vez mais turvas pelo **Fel da Terra** – uma substância escura e oleosa, que é extraída pelos invasores, principalmente do *Itakumuni*, o Menino de Pedra. Muitos dizem que as antigas ruínas de uma civilização pré-colombiana podem ser encontradas em Gravatahy, repletas de ouro e jóias, além de criaturas sobrenaturais, que andam pela terra enquanto a Mata dos Espíritos sussurra: *"os anjos retornarão para cobrar sua dívida"*. O rio é o guardião de toda a vida, é um portal para o Mundo dos Espíritos. Mas há uma profecia, dita pelos primeiros Carijó que chegaram nas margens do rio, que atormenta os habitantes: *"quando o rio secar, os mortos caminharão entre os vivos."*

O Território

Gravatahy é uma grande extensão de terra, cortada pelo rio e cheia de territórios inexplorados. Seu relevo predominante é o

banhado, mas possui uma grande região de matas e montanhas. O lugar conta com propriedades rurais, grandes e pequenas, de base agrícola e pecuarista, em determinados pontos. A produção de farinha de mandioca é a principal atividade econômica da vila. Em uma parte elevada da cidade, ergue-se a Aldeia dos Anjos, colonizada pelos açorianos. Os acessos basicamente são: uma estrada principal, que leva até a capital da província, no sul, e outra, mais precária, que leva para o restante do Brasil, ao norte, sendo esse o principal acesso das carreteadas de boi que trazem mercadorias. O rio é usado principalmente para transportar farinha de mandioca. O clima é caracterizado por verões muito quentes, com tempestades ao final da tarde, e inverno muito frio, com vento minuano soprando do sul.


Rio Gravatahy

Rio sereno de águas cristalinas, que corta a região com seus diversos afluentes. Tem suas margens repletas de gravatás, uma bromélia de fruto avermelhado que recebeu esse nome dos primeiros indígenas Carijó, que chegaram de longe liderados pelo seu chefe, Caribé. Este é o Rio dos Gravatás, sagrado e repleto de frutos mágicos.

Toda a vida da região brota de suas águas e, para os Carijó, é um portal para o mundo dos espíritos. Sempre no mês de abril, nas noites de lua cheia, os espíritos assumem a forma de peixes translúcidos, prateados e brilhantes, que nadam pelas águas do rio. Somente os escolhidos pelos espíritos têm permissão para encostar nos peixes. Este é sempre um momento de festa para os Carijó.

Mas esse sentimento de alegria, aos poucos é substituído: os Carijó começam a ficar preocupados com as pessoas que chegam do além-mar, das terras antigas. Apesar da preocupação, os indígenas são acolhedores, festivos e carismáticos à grande maioria das famílias colonizadoras que, por sua vez, se instalaram longe do rio, escolhendo uma





região mais seca e mais alta para construírem suas casas - a Aldeia dos Anjos. O problema é que, juntamente com essas famílias, chegaram invasores, forasteiros, corruptos e gananciosos com apenas um desejo - ouro! - e um único objetivo: enriquecer custe o que custar. Eles não demoram para adentrar a mata em busca de ruínas perdidas e cavar a terra a procura de pedras preciosas e ouro.

Ao violar a terra, com sua sede por riquezas, os invasores liberaram uma substância que estava presa no interior das pedras: o Fel da Terra. Um líquido viscoso, escuro e mal cheiroso, que contamina e corrompe tudo o que encosta, ameaçando a vida no rio e mobilizando a todos os moradores. Para os Carijó, Caribé profetizou: "*quando o rio secar, os mortos caminharão entre os vivos*".

Banhado

Grande parte da região de Gravatahy é formada por banhados, são terras muito férteis, alagadas pelos inúmeros afluentes do rio. Próximo a nascente do rio, existe uma grande lagoa, chamada Lagoa da Anastácia. Pequenas e grandes propriedades rurais ficam localizadas nas áreas mais secas do banhado, usando a água tanto para consumo humano, como dos animais e também para o plantio. Além dos colonizadores açorianos, pode-se encontrar alguns Carijó, mas, infelizmente, muitos invasores atormentam a região saqueando as fazendas e assassinando os indígenas.

Morro Itakumuni

O Menino de Pedra. *Itakumuni* é o nome da montanha que tem a forma de um menino gigante deitado na mata com olhos brilhantes de mica, uma pedra macia muito usada pelos Carijó. Lamentavelmente, os forasteiros estão machucando o Menino de Pedra em busca de ouro, iludidos pelo mineral dourado que existe em abundância na rocha. Os Carijó temem que o menino um dia levante e despeje sua ira sobre os humanos.

Mata dos Espíritos

A mata está por todo território de Gravatahy, com maior adensamento próximo ao Morro *Itakumuni* e às margens do rio. No meio da noite, nos dias de vento, é possível escutar as árvores sussurrando em tupi-guarani. Também existem muitas planícies, pequenas coxilhas e grandes regiões de mata fechada. Nas áreas mais planas, próximas à mata, também existem pequenas propriedades rurais. Os colonizadores têm muito medo de entrar no mato, pois acreditam nas histórias que dizem que ele é cheio de bruxas e lobisomens, além de almas atormentadas.

Os Carijó possuem uma grande sintonia com a mata, pois é dela que nutrem a sua alimentação e foi nela que aprenderam seu modo de viver. É onde eles caçam e coletam frutos, sempre com muita harmonia e respeito à terra, possuindo conexão com as criaturas, espíritos e almas que habitam o interior da mata. A Aldeia dos Anjos foi construída em uma dessas coxilhas entre a mata.

Quilombo do Seu Maneca

Esse, fica na região da mata mais próxima a nascente do rio Gravatahy. Seu Manoel Barbosa, conhecido como Seu Maneca, é marido de Dona Maria Luiza Paim de Andrade, ambos ex-escravizados que receberam como herança um grande lote de terra quando a sinhazinha doente que Dona Maria cuidava veio a falecer. Como Maria Luiza não poderia ter as terras em seu nome, elas ficaram registradas no nome de seu marido, Manuel Barbosa. Dizem que ele lutou nas guerras lá pra cima da colônia e depois apareceu por Gravatahy. Dona Maria e Seu Manoel se apaixonaram e fizeram de suas terras um lugar de resistência.

A Aldeia dos Anjos

A bela Aldeia dos Anjos foi construída sob uma parte alta de Gravatahy, lá embaixo da

coxilha passando o rio. Existe lá uma praça central e uma igreja, feita de barro e taquara, com um cemitério ao lado. Há também algumas residências ao redor da praça, além do armazém e do centro administrativo. Nas proximidades, encontram-se as propriedades rurais, como o Solar das Magnólias, do Senhor Manuel Fonseca, um reconhecido ourives que vive na aldeia. A Fonte do Forno fica próxima ao engenho de produção de farinha de mandioca e da Cruz Sagrada, sempre cheia de velas acesas para as almas pagãs que não foram batizadas.

Casarão dos Baptistas

Mais afastado da aldeia, encontra-se a grande Fazenda da Cachoeira, onde moram os herdeiros do Comendador João Baptista. João foi um dos primeiros a receber terras do império e, além de possuir uma grande extensão de terra, tinha muitas pessoas africanas escravizadas.

As Ruínas Antigas

As ruínas são parte de mitos antigos que os habitantes de Gravatahy contam. Elas nunca foram encontradas e aqueles que saíram em busca delas nunca mais foram vistos. Os mais velhos da Aldeia dos Anjos afirmam que elas "crescem como raízes quando ninguém as observa", mudando de lugar sob o luar. Acredita-se que existem entradas para o Inferno ou para o Mundo dos Mortos no interior da mata, em grutas no chão e nos morros. Algumas pessoas dizem que um povo antigo, que existe desde muito antes da chegada dos colonizadores, ancestrais até mesmo dos antigos Incas, moram nas ruínas. Outras, acreditam que existem tesouros guardados pelos padres e alguns consideram até a possibilidade de uma cidade perdida feita toda de ouro. Muitos aventureiros que entram na mata em busca de riquezas também têm esperança de achar as Ruínas. Veja a seção Ruínas para mais detalhes.


A História

Dom Pedro Sandoval, um peruano que recebeu uma sesmaria da Coroa Portuguesa com objetivo de cultivar e cuidar da terra, foi o primeiro colonizador da região.

Quando chegou em Gravatahy, encontrou os Carijó vivendo às margens do rio e preferiu não entrar em conflito, convivendo de forma harmoniosa com os indígenas. Pedro fez um pacto com o Caribé em troca de paz: prometeu que ele e sua linhagem ajudariam a proteger o rio. Caso o pacto não fosse honrado, seus descendentes seriam transformados em Criaturas de Lodo, guardiões deformados do rio. Meio humano, meio lama.

Não muito tempo depois, o Capitão João Veloso também recebeu uma sesmaria para se estabelecer próximo ao morro Itakumuni. Dizem que ele, ao cavar o morro para extrair ouro, achou uma das portas de entrada para o inferno e nunca mais foi visto. Os guerreiros de pedra, que sempre habitaram o subterrâneo próximo ao morro, expulsaram os herdeiros do capitão, que acabaram vendendo partes de seu terreno para a coroa portuguesa. Os portugueses, por sua vez, enviaram alguns casais do arquipélago dos Açores para colonizar a região, sendo esses os primeiros colonos a ocupar as terras centrais, no alto da coxilha, dando início a Aldeia dos Anjos.

Ainda nesse mesmo período, haviam indígenas Guarani que peleavam na região missioneira, negando-se a sair de suas terras nos Sete Povos das Missões. Foi a morte do guerreiro herói Sepé Tiaraju que deu fim ao conflito, fazendo com que mais de mil Guarani refugiados das missões, liderados pelo Capitão Antônio Carneiro, chegassem ao povoado. Na verdade, Sepé Tiaraju não morreu! Seu corpo foi enterrado sob a Aldeia dos Anjos e seu espírito vive como Guardiã das Missões Perdidas, uma dimensão paralela, onde os Guarani resistem eternamente.



Foi essa grande migração de açorianos e missionários que influenciou no crescimento populacional da região que seria a Aldeia dos Anjos. Além disso, aquelas famílias com mais posses ainda compravam muito escravos para a lida pecuária e a produção de farinha de mandioca. Os Carijó procuravam manter distância, eles só se preocupavam com um tipo de colono: os invasores. Aqueles que não tinham a intenção de transformar essas terras em lar, apenas queriam roubar as riquezas da terra nova para levar para o velho continente.

A localidade ficou muito conhecida por suas carretas puxadas por bois que transportavam diversas mercadorias, principalmente farinha de mandioca e seus derivados. Dentre os carreteiros, Maria Cachaceira é de longe a mais conhecida, famosa por levar a bebida para a capital, Porto dos Casais, de forma ilegal. Maria não é apenas uma carreteira, ele é uma Feiticeira da Cachaça, que destila licores com propriedades mágicas e suas carretas são puxadas por boiadas fantasmas, animais invisíveis aos olhos comuns que foram mortos em travessias brutais.

Ancestralidades

Os Carijó

Os Carijó vieram de longe, muito antes dos primeiros colonizadores. Eles vivem às margens do Gravatahy e são excelentes caçadores e pescadores. Além disso, eles também são ótimos agricultores e cultivam principalmente a mandioca para o preparo do *beiju*: um tipo de tapioca ou panqueca feita a partir da farinha de mandioca.

O Grande Anjo, **Caribé**, é o Feiticeiro e líder dos Carijó. Muito forte e poderoso, o cacique conta que é filho de uma criatura alada, uma espécie de anjo para os católicos, embora tenha sido gerado por uma mulher humana. Seus filhos e netos já nascem com dentes e falantes. Os **Descendentes de Caribé** são

guerreiros-místicos cujo sangue carrega a herança do Sangue Celestial, frutos da relação de uma indígena Carijó com um anjo, que resultou no nascimento do primeiro cacique com **Sangue Celestial**. A pele desses guerreiros exibe marcas luminescentes, semelhantes a escamas, quando exposta à luz da lua cheia, seus olhos possuem um brilho azul-abissal, assim como a cor do Gravatahy em noites sagradas. Eles vivem em harmonia com a mata, mas estão sempre alertas: seu dever é proteger o menino de pedra e impedir que o Fel da Terra mate o rio.

Além disso os Carijó acreditam que existe uma pedra estelar, que teria caído da constelação das Três Marias na margem do rio, capaz de transformar em animal qualquer um que a toque, mas ninguém sabe de seu paradeiro. Sua posse foi passada para muitas pessoas, tendo como seus últimos guardiões os Fonseca, que a esconderam em um lugar desconhecido.

Seus nomes seguem a matriz do tronco linguístico tupi-guarani e são comuns para homens e mulheres, porém os sufixos -jú, -py, -ré são mais frequentes em nomes masculinos, enquanto os nomes femininos usam o prefixo Cunhã.

Masculinos: Chiram, Pavre, Arypl, Taropy, Abaya, Guandy, Acagipé, Acangipe, Guaynho, Cujé, Manhurá, Pajejó, Bacuju, Marumrá, Iejó, Acujú, Mbarica, Guajuricá, Mbarajá, Ibarajú, Mbairicá, Nhandapá.

Femininos: usavam o Cunhã em algum nome masculino, então, por exemplo, Chunnhã-Chiram, Cunhã-Abaya, Cunhã-Guandy.

Unisex: Ieju, Guarapy, Poly, Caytú, Guirapoty, Tiarajá, Cayvary, Tayvaré, Acabu, Caye, Bayrua, Arasaje, Cachú, Tirapá, Ajecatu, Parapoty, Guaxumbary, Jaricuy, Xembó, Membyuyú.

Os Guarani Missioneiros

Os Guarani Missioneiros, expulsos das Missões Guarani-Jesuíticas, foram acolhidos para popular a Aldeia dos Anjos e dedicaram-se à agricultura, à pecuária e, como de costume, à produção de farinha de mandioca. Muitos deles também possuem ofícios: são carpinteiros, artesãos e ferreiros. Apesar de serem indígenas, os açorianos os aceitam melhor do que aos Carijó, que são pejorativamente considerados primitivos, mesmo assim não têm direito de serem donos de terra alguma.

São um povo de duas almas: batizados com nomes portugueses, mas mantendo em segredo os seus nomes originários sagrados, dados pelos pajés Guarani. Eles vivem na fronteira entre esses mundos, rezando o Pai Nosso em latim nas manhãs de missa e entoando cantos de *Nhanderu* nas noites de lua nova. Suas vestes mesclam as túnicas jesuíticas com padrões geométricos tradicionais ao mesmo tempo que carregam crucifixos esculpidos em madeira de araucária, entalhados com símbolos de animais sagrados. Eles são os protetores do túmulo secreto de Sepé Tiaraju, cujo corpo desaparecido repousa em segurança em algum lugar de Gravatahy.

Alguns deles desenvolveram poderes ligados

ao mundo espiritual dos Guarani e ficaram conhecidos como **Filhos de Poracy**. Sua pele é dourada como o sol do amanhecer e os olhos brilham como vagalumes. Seus cabelos são trançados com folhas de ervas mate e seus corpos são adornados com tatuagens de espirais, simbolizando a jornada infinita rumo à terra sem males.



Nas noites de lua nova, veias luminosas azuis aparecem em seus braços, conectando-os ao mundo espiritual.

Os Guarani tiveram seus nomes ancestrais substituídos por nomes portugueses ao chegarem em Gravatahy. Foi assim que se tornaram habitantes de dois mundos: o de suas raízes ancestrais e aquele tido como civilizado na visão dos europeus. Os refugiados da guerra

receberam sobrenomes açorianos e os que nasceram posteriormente continuam sendo batizados no catolicismo, recebendo nomes portugueses, principalmente de santos católicos e apóstolos. Abaixo uma lista dos nomes mais comuns:

Femininos: Maria (comum em combinações, tipo Maria Teresa), Ana, Bárbara, Antônia, Catarina, Francisca, Isabel, Teresa, Madalena e Rosa.

Masculinos: Inácio, Miguel, Xavier, Cristóvão, Antônio, Manuel, Gabriel, Dionísio, João e Pedro.

Também veja os sobrenomes açorianos.

Veja algumas sugestões de nomes guaranis:

Femininos: Amana, Anahi, Araci, Ayra, Iandara, Yara, Inaiê, Iracema, Irani, Yuna, Jaci. Juraci, Maiara, Maíra, Maya, Moara, Potira, Raíra e Tainá.

Masculinos: Ararê, Cauã, Enarê, Iberê, Iraê, Jandir, Kauê, Kayke, Moacir, Piatã, Porã, Raoni, Rudá, Tupã, Ubiraci, Ubirajara, Ubiratã e Yancy.

Os Africanos

Os africanos chegaram a Gravatahy como escravizados, vindos de vários reinos do Além Mar. Desembarcaram no Porto dos Casais e foram comprados como escravos. Eles vivem em senzalas, nas grandes propriedades rurais, ou em cômodos anexos às casas daqueles senhores menos abastados e trabalham nas lidas do campo. Atuam principalmente nos moinhos de produção de farinha de mandioca (atafonas) e milho, mas também tratam dos animais, cuidam da pequena agricultura e produzem charque, só que em menor escala.

Os escravos custam em média 900 réis, mas mulheres e doentes custam a metade disso e homens com profissões podem custar mais que o dobro. Todos recebem nomes católicos e seu batismo representa um termo de posse para os fazendeiros. Seus descendentes também são escravizados desde o nascimento, ou seja, posse de seus senhores, mesmo aqueles com mãe africana e pai açoriano, chamados de crioulos.

Existem muitos africanos escravizados, concentrados principalmente nas grandes propriedades, mas mesmo as menores propriedades contam com mão-de-obra escrava. Caso haja tentativa de fuga, eles são caçados, capturados e violentamente castigados. Aqueles que conseguem escapar procuram proteção no Quilombo do Seu Maneca ou atravessam o rio, pois ali próximo, na freguesia de Viamão, fica o Quilombo da

Anastácia, outro local de resistência, que pertence a parentes dos criadores do quilombo de Gravatahy.

Listados abaixo estão os **Inquices**, principais divindades africanas - entre parênteses está a equivalência do orixá na religião iorubá:

Aluvaia (Exu) - cuida do corpo humano e protege a comunidade.

Burunguro (Oxosse) - o senhor da caça e da fartura. Tem relação com a Mata dos Espíritos.

Caiangô (Iansã) - a senhora dos ventos e das tempestades.

Catendê (Ossaim) - o senhor das folhas e do conhecimento.

Cavungo (Omolu) - o senhor da terra e das doenças epidêmicas.

Dandaluna (Oxum) - a senhora das águas, dos rios, dos lagos. Forte conexão com o Gravatahy.

Gangazumbá (Iemanjá) - a senhora dos mares.

Incosse (Ogum) - o senhor dos caminhos, guerreiro, a forja e o fogo.



Taraquizunga (Naná) - a senhora da lama e dos banhados. Forte conexão com a região do banhado.

Tariazaze (Xangó) - representa o raio, o trovão e a justiça.

Tempo - é o senhor da cronologia, do passado, do presente e do futuro.

Zambi (Oxalá) - criador supremo.

Entre os africanos, os **Ngúzu** são guardiões da força vital - o banto - que conectam os reinos físico e espiritual. Eles dominam os rituais de energização e canalizam a essência dos Inquices, as divindades banto. Sua prática mistura os saberes ancestrais com a resistência cultural de toda diáspora africana.

Esses guardiões são reconhecidos por seus **turbantes sagrados** e por carregarem **amuletos** de força feitos com raízes, metais e ossos ritualizados. Podem ser guerreiros, que lutam com o gingado do corpo ou com bastões de madeira, ou podem ser grandes feiticeiros.

Relembrando que os africanos também eram batizados e recebiam nomes açorianos que são exemplos na lista abaixo:

Femininos: Maria, Felicidade, Antonia, Maria Constância, Zeferina, Margarida, Joaquina, Justina, Belisária, Clara e Rafaela.

Masculinos: Antônio, Manuel, Francisco, João, Marcelino, Nicolau, Rafael, Flosbilino, Maximiano, Estácio, Ambrósio e Carlos.

Nomes típicos africanos:

Femininos: Ngueve, Munga, Natula, Lukeny, Cassinda, Kieza, Dyame, Lueji, Katchiungo, Zinaida, Ngola, Njinga, Alita, Lufuma, Nangombe, Yellen, Tchissola, Ayela, Yelissa, Nauwa, Navita, Weza, Twendy, Walissa, Ovyali, Nayuca, Azira, Caiama, Caketa,

Cassange.

Masculinos: Nkrumah, Ruslan, Kiame, Kizua, Otchali, Malungo, Mavinga, Muñji, Nkosi, Samakuva, Tchindongo, Kwame, Jesualdo, Isidro, Simeão, Zulu, Nkanga, Lulendo, Njamba, Hossi, N'dalu, Mbimbi, Kiese, Sapalo, Kiluanji, Kiari, N'dinellau.

Os Açorianos

Os açorianos têm origem europeia, nascidos em um arquipélago de nove ilhas vulcânicas pertencente a Portugal. A Coroa convidou centenas de casais a deixarem as ilhas para povoar o Novo Mundo, como eles chamam, pois lá estavam vivendo com poucos recursos e eram ameaçados pelas constantes erupções vulcânicas. Cada casal recebeu aproximadamente um hectare de terra para dedicar à agricultura e à pecuária. É um povo muito fiel ao catolicismo e aos santos padroeiros das ilhas, como São Miguel Arcanjo. Suas crenças foram moldadas a partir de lendas e mitos, como os lobisomem, forjados pela força dos vulcões e pelas ondas do mar que cercam as ilhas.

Assim que chegaram em Gravatahy, os açorianos encontraram os Carijó habitando as terras das margens do rio e os Guarani missioneiros chegaram logo em seguida, ocupando parte das terras. A relação entre esses povos é próxima, exceto pelos invasores que vieram extrair riquezas da terra. Suas casas são construídas no estilo português clássico e foram os açorianos, donos das propriedades rurais, os responsáveis pela chegada dos africanos escravizados, os quais eles compravam para trabalhar em suas terras.

No mês de junho, eles fazem uma grande **Festa do Divino Espírito Santo** na frente da igreja. Parece que Ernesto Fonseca, conhecido pelos seus moinhos, é o guardião da pedra estelar.

Relação entre as ancestralidades					
	Carijós	Guaranis	Africanos	Açorianos	Invasores
Carijós		Pacífica. A aproximação com os brancos .incomoda	Pacífica. Podem ajudar e acolher africanos .fugitivos	Pacífica. Acolheram bem desde que respeitem a .natureza	Hostil. Perseguem todos os invasores. Maior preocupação
Guaranis	Neutros. Admiram que mantenham relação com a natureza		Neutros. Alguns com visão de exploração da mão de obra	Pacífica, bastante integrados com a cultura açoriana	Hostil. Procuram expulsá-los das terras
Africanos	Pacífica. Muita ligação com as forças da natureza	Desconfiança. Não sabem de que lado estão		Desconfiança e .hostilidade Pela forma que são tratados	Hostil, mas só se entrarem seus caminhos
Açorianos	Pacífica. De respeito com a natureza e o rio	Pacífica. De colaboração com a colonização	Neutro/hostil. Muitos escravizam e acreditam que não tem alma		Hostil. Atrapalham a colonização. Perseguem e expulsam
Invasores	Hostil. Deseja ocupar o rio e o morro	Hostil. Expulsar de suas terras	Hostil. Querem escravizá-los	Hostil. Explorar suas terras	

Os **Marinhos**, os açorianos considerados magos do mar, possuem uma fé que mistura a crença nos anjos católicos e os rituais pagãos com uma forte conexão com o fogo dos vulcões e com a água dos mares. Logo que chegaram no Novo Mundo sentiram uma forte conexão com o rio e com o morro Itakumuni.

Os nomes açorianos tipicamente são compostos e com sobrenomes da mãe e do pai respectivamente.

Masculinos: João, Santiago, Martim, Rodrigo, Afonso, Francisco, Tiago, Diogo, Miguel, Tomás.

Femininos: Maria, Leonor, Matilde, Beatriz, Ana, Mariana, Madalena, Catarina, Carolina, Francisca.

Sobrenomes: Gomes, Vieira, Alves, Ribeiro, Carvalho, Soares, Gonçalves, Fernandes, Sousa, Lopes, Fonseca, Loureiro, Pereira, Silveira, Silva.

Os Invasores

Não são uma ancestralidade propriamente dita. Predominantemente são portugueses

vindos do Além Mar, mas se juntam a eles alguns indígenas e africanos. São pessoas que querem enriquecer custe o que custar. Esquecem de suas origens e só pensam em acumular riquezas a partir de uma colonização predatória, com o objetivo de retornarem para suas terras natais ou comprar terras por aqui e explorar os outros. São pessoas corrompidas pela ambição e se acham melhores do que todos.

Às vezes, o invasor é um colono que invade, saqueia e mata outros colonos em busca de mais terras, gado ou escravos. Mas uma linhagem se destaca entre eles: os **Necromares**, ceifadores da ganância, que fazem pactos com criaturas ambiciosas do submundo.

Os invasores são personagens coadjuvantes, os inimigos, não podem ser escolhidos pelos jogadores.

Relações entre as ancestralidades

Uma sociedade é formada por indivíduos, cada qual com suas singularidades, entretanto existem relações mais estereotipadas e generalistas entre os povos.

Aldeia dos Anjos

A bela Aldeia dos Anjos foi construída sobre uma parte alta de Gravatahy, lá em cima da coxilha passando o rio. Existe lá uma praça central e uma igreja, feita de barro e taquara, com um cemitério ao lado. Há também algumas residências ao redor da praça, além do armazém e do centro administrativo. Nas proximidades, encontram-se as propriedades rurais, como o Solar das Magnólias, do Senhor Manuel Fonseca, um reconhecido ourives que vive na aldeia. A Fonte do Forno fica próxima ao engenho de produção de farinha de mandioca e da Cruz Sagrada, sempre cheia de velas acesas para as almas pagãs que não foram batizadas.

A Igreja

Localizada no centro da aldeia, em torno da praça central, ela é feita de taipa, barro socado e taquara. Mas o Padre José Vargas está bastante feliz, pois os jesuítas trouxeram sinos das missões e agora pode começar a construir uma Igreja digna da aldeia.

Cemitério

Encontrado ao lado da igreja, o cemitério conta com uma área separada, dedicada a sepultar crianças menores de 7 anos, chamada Cemitério dos Anjos. As flores colocadas nesses túmulos nunca murcham. Algumas pessoas acreditam ainda que o corpo de Sepé Tiaraju foi enterrado no cemitério e outros contam que embaixo de uma das sepulturas tem uma entrada para o maior tesouro dos jesuítas.

Fonte do Forno

Foi construída no centro da aldeia com o objetivo de fornecer água para os habitantes. Porém, acredita-se que essa fonte é mágica e que quem bebe dela à noite não consegue mais sair de Gravatahy, sempre acontece alguma coisa para evitar que o sujeito deixe a região. À noite, almas pagãs dançam em

volta dela, invisíveis aos olhos dos não exotéricos. Maria Cachaceira usa dessa água para conseguir visões do futuro.

Intendência da Aldeia dos Anjos

Essa foi a primeira construção em estilo açoriano. Ela acomoda a sede administrativa e o intendente, Seu João Fonseca, o primeiro da aldeia. O Coronel André ocupa o posto de delegado para manter a ordem na aldeia.

Armazém do Seu Gomes

O primeiro armazém da aldeia fica na praça central. É bastante sortido, vendendo alimentos variados, ferramentas e sementes.

Cruz Sagrada

Uma cruz simples, colocada um pouco afastada do centro da aldeia, no caminho da estrada principal. Muitas velas são colocadas ao redor dela e acesas para as almas pagãs que não foram batizadas.

Solar das Magnólias

O seu proprietário é um açoriano chamado Manuel Fonseca, um ourives conceituado que cria excelentes joias e conserta relógios. Dizem que ele é um Marinho e que seria capaz de criar joias mágicas. Manuel funde obsidiana vulcânica, que veio dos Açores, com ouro, criando joias capazes de conceder poderes mágicos àqueles que as vestem.

Sítio do Sobrado

É uma grande propriedade da família Bina que conta com um sobrado que foi construído pelos escravos africanos. Em suas paredes, há mensagens escritas com sangue em língua africana que apenas os Nguzu conseguem ler.

Muitas propriedades na região tem a casa grande e a senzala. A casa grande é arejada, com portas e janelas amplas, enquanto a senzala, local onde os escravos são colocados

no final do dia de trabalho, é construída com apenas uma porta e pequenas janelas. Alguns casarões tem a senzala no porão, como é o caso do Sítio do Sobrado, que deixa seus africanos escravizados em um ambiente com menos de um metro e meio de altura e entradas de ar com grades para impedir a fuga.

Escola dos Padres

Logo que os indígenas Guarani chegaram da região das missões, os padres construíram uma escola de pau a pique na qual o Padre Antônio Abruzelo é o diretor. A escola conta com cerca de 50 meninos indígenas, incluindo até alguns carijós.

Moinhos

Os moinhos ficam localizados às margens do rio, na fazenda dos Fonseca, e são usados para fazer farinha de mandioca, trigo e milho. Seu Ernesto é o principal responsável por eles.

Personagens Famosos

Ernesto Fonseca

Um senhor de meia idade, magro com longos bigodes grisalhos. Ernesto vive isolado no moinho, dedicando seu tempo a moer trigo. Carrega um pedaço da Pedra Estelar pendurado em seu pescoço. A Pedra é uma bênção e uma maldição, pois ao mesmo tempo que o conecta ao espírito do rio, também atrai a cobiça dos Necromares. Ao tocar a pedra ele assume a forma de um quero-quero.

Coronel André

Coronel André é um homem alto, de bigode cerrado e olhos frios. Herdou uma vasta fazenda às margens do Rio Gravatahy e usa seu cargo de delegado para manter escravizados sob controle e perseguir indígenas que "atrapalham" a expansão de suas terras. Sua espingarda é temida por todos — ele a usa tanto para caçar animais quanto para executar rebeldes. O coronel acredita que o Fel da Terra pode tornar suas terras mais produtivas,

mesmo que isso corrompa o rio — um segredo que esconde até de seus aliados. Os Necromares pensam em recrutá-lo.

Intendente Seu João Fonseca

Seu João é um homem de meia-idade, sempre vestido com trajes impecáveis e um sorriso cordial. Como intendente, mantém a Aldeia dos Anjos aparentemente harmoniosa, enquanto, secretamente, permite que o Coronel André reprima indígenas, africanos e dissidentes. Sua habilidade em agradar a todos esconde um medo patológico: perder o poder de comandar a aldeia. Finge que não percebe a presença dos Necromares e procura não arrumar confusão.

Sr. Manuel Fonseca

Seu Manuel Fonseca é um homem de cabelos prateados e mãos marcadas pelo seu ofício. Ele é capaz de transformar obsidiana vulcânica, trazida do arquipélago dos Açores, em joias que canalizam poderes. Seu Manuel vive no Solar das Magnólias, onde abriga uma forja subterrânea que usa para fundir metais, criando joias especiais. Algumas dessas joias, geralmente as protetoras, são dadas de presente a aliados, mas também pode vendê-las a quem estiver disposto a pagar.

Maria Cachaceira

Maria é uma mulher de cabelos ruivos desalinhados e olhos verdes que herdou o ofício de sua avó bruxa: a produção de cachaça e excelentes licores. Seus licores são conhecidos por serem mágicos, capazes de curar doenças. Quando soldados e capangas do intendente tentam pegar sua mercadoria, ela ri, sacode o garrafão e fala: "a cachaça é proibida, fica para vocês, mas o garrafão é meu, faço dele o que quero!" Em seguida, joga o garrafão no chão, que se espatifa derramando a cachaça. Da próxima vez que ela é vista o garrafão está inteiro novamente.

Velha Balbina

Balbina é uma mulher enrugada, de cabelos brancos como a neve, que anda sempre envolta em um xale remendado. Seus bois fantasmas são invisíveis aos olhos comuns, mas puxam as carroças atoladas com força sobrenatural. Ela gosta de sussurrar para as pessoas que estão com as carroças atoladas "Meus bois carregam seu ouro, sua alma... ou seu cadáver. Escolha rápido."

Padre Antônio Abruzelo

Padre Antônio é um homem de meia-idade, vestindo sempre um hábito franciscano. Além de Padre, também é o Diretor da escola para crianças indígenas, onde ensina latim e dá aulas de catequese. Seus discursos acalmam brigas e suas orações curam.

Nazário

Nazário é um homem alto e musculoso, com olhos que observam tudo. Escravizado por Francisco Maciel, tornou-se mestre em planejar fugas e sabotar as fazendas.



Seu Maneca

De estatura média e músculos definidos pelo trabalho árduo, Seu Maneca usa um turbante vermelho e é possível notar em seus olhos a sabedoria dos ancestrais. Manoel Barbosa, casado com Dona Maria Andrade, é um líder resiliente do Quilombo de Gravatahy, guardião da resistência africana na aldeia. Como Ngúzu, canaliza a força vital para proteger seu povo e sua pele é adornada com tatuagens espirais, além disso, carrega amuletos sagrados feitos de raízes e ossos. Sua voz calma esconde a determinação de quem já enfrentou a escravidão e agora luta pela liberdade.

Caribé, O Espirito

Caribé é a encarnação espiritual do pacto entre humanos e seres divinos. Sua forma é semi-transparente, com asas etéreas, que brilham como a lua cheia, e marcas luminescentes no corpo, semelhantes às constelações. Ele é o mediador entre o mundo físico e espiritual, protegendo Gravatahy da corrupção do Fel da Terra. Sua voz ecoa como o vento na mata, e seu toque cura feridas, mas ele não pode interferir diretamente em conflitos mortais. Se o rio Gravatahy secar, Caribé desaparecerá até que as águas sejam restauradas.

Aventureiros

3

Arquétipos

Os personagens da Saga de Gravatahy são construídos com pontos de personagem e usa o SAGEN (Sistema Aberto de Geração de Narrativas) como guia de regras. Primeiro serão apresentados os **Arquétipos**, ou seja, os tipos de personagens que podem ser escolhidos, para dar início à aventura. Em seguida, você verá como criar um personagem do zero. Usar os Arquétipos fornecidos agiliza uma sessão de jogo, pois a criação de personagem leva menos tempo, uma vez que você só precisará customizar alguns pontos antes de começar a jogar.

Arquétipo é a descrição geral de um tipo de personagem, como um guerreiro ou um mago num cenário de fantasia. Cada personagem tem suas especificidades, mas, ainda assim, carregam características comuns desses perfis.

Os jogadores podem escolher qualquer um dos oito arquétipos oferecidos em A Saga de Gravatahy. Apesar de estarem no feminino, os jogadores podem criar personagens do gênero que preferirem. Nas próximas seções temos a explicação para cada um dos atributos que descrevem um arquétipo.

A Guardiã do Rio

Descendente de Caribé – Carijó

Protejo o rio Gravatahy com minha vida. Se o Fel da Terra chegar às águas, serei a primeira a sentir.

Atributos: Corpo +2, Mente 0, Espírito +1.

Perícias: Luta com Arpão d'água +2, Sobrevivência +.

Equipamentos: Arpão de ossos (D1 perfurante), cesto com ervas curativas, amuleto de gravatá.

Poder: Sangue do Anjo Celestial.

Vantagem: Sangue Purificador.

Desvantagem: Olhos que revelam.

A Cantora Missioneira

"Minha voz acalma os espíritos da mata. Se os invasores profanarem os túmulos sagrados, eu os enfrentarei."

Filha de Poracy – Guarani Missioneira

Atributos: Corpo 0, Mente +1, Espírito +2.

Perícias: Canto das Missões +2, Mediação Cultural +1.

Equipamentos: Amuleto com cruz de madeira, flauta de taquara, bolsa com folhas de erva-mate.

Poder: Visões de Poracy.

Vantagem: Pele de Névoa.

Desvantagem: Fraqueza da Água Parada.

A Guerreira Bantu

Nguzu – Africano

"Meus passos ecoam a resistência do quilombo. Se um irmão cair, levantarei teu corpo."

Atributos: Corpo +2, Mente 0, Espírito +1.

Perícias: Danças de Guerra +2, Luta Ancestral +1.

Equipamentos: Bastões de madeira (D1 contusão), turbante sagrado, amuleto de raízes.

Poder: Força Ancestral (+1 em combate por 1 hora, 1x por sessão).

Vantagem: Resistência Superior.

Desvantagem: Juramento dos Ancestrais.

A Navegadora das Névoas

Marinho – Açoriano

"O mar me trouxe até aqui, mas o rio me prende. Se o Menino de Pedra chorar, ouvirei teu lamento."

Atributos: Corpo 0, Mente +2, Espírito +1.

Perícias: Navegação em Águas Agitadas +2, Leitura de Presságios nas Nuvens +1.

Equipamento: Faca de obsidiana (D1 corte), bússola quebrada, capa de navegador.

Poder: Manto de São Miguel.

Vantagem: Fôlego das Profundezas.

Desvantagem: Maldição do Exílio.

A Curandeira

Qualquer ancestralidade, tipicamente carijó

"Minhas mãos curam com as ervas da mata e as rezas dos açorianos. Não vou permitir que o Fel da Terra envenene as raízes sagradas."

Atributos: Corpo 0, Mente +1, Espírito +2.
Perícias: Plantas Medicinais +2, Alquimia +1.
Equipamentos: cambuca de barro, 1 poção revitalizante, caderno de receitas antigas, roupas de tecido grosso (P1).
Vantagem: Empatia Aguçada.
Desvantagem: Fragilidade Física (-1 em testes de Corpo, como levantar peso ou correr).

A Caçadora de Recompensas

Qualquer ancestralidade

"Nenhum criminoso escapa de mim, mas há uma cabeça que nunca consegui entregar: a do capitão do mato que destruiu minha família. Ele ainda usa meu colar de dentes de onça como troféu."

Atributos: Corpo +1, Mente +2, Espírito 0.
Perícias: Rastreamento de Animais da Mata +2, Armas à Distância +1.
Equipamentos: Arco curto, faca de caça, corda, colete de couro (P2), botas reforçadas, algibeira.
Vantagem: Instinto de Sobrevivência.
Desvantagem: Desconfiança de forasteiros.

A Contadora de Histórias

Qualquer ancestralidade, tipicamente africana

"Minhas histórias são armas. Cada lenda que conto sobre o Menino de Pedra ou os fantasmas do rio faz os invasores tremerem..."

Atributos: Corpo 0, Mente +1, Espírito +2.
Perícias: Arte da Palavra +2, Persuasão +1.
Equipamentos: Tambor ritualístico, colar de contas, livro antigo de mitos, roupas comuns, anel de prata.
Vantagem: Carisma Natural.
Desvantagem: Vozes dos Mortos.

A Forasteira Misteriosa

Qualquer ancestralidade, tipicamente açoriana

"Ninguém sabia quem eu era. Arranquei os símbolos da minha pele, mas a tinta invisível ainda brilha sob o luar. Eles virão atrás de mim quando descobrirem o que roubei."

Atributos: Corpo +1, Mente +2, Espírito 0.
Perícias: Intuição +2, Combate Corpo a Corpo +1.
Equipamentos: adaga enferrujada, capa velha, mapa de uma ruína, proteção de couro (P2), kit de sobrevivência, bolsa com moedas de ouro falsas.

Vantagem: Sexto Sentido.
Desvantagem: Despreparada.

Criação de Personagem

O SAGEN utiliza a mecânica de **Pontos de Personagem**. Estes pontos são usados para comprar níveis de atributos, perícias, vantagens, equipamentos e poderes. Via de regra, os personagens da Saga de Gravatahy são construídos com 100 pontos, porém poderão ser criados com mais (150 pontos) ou menos (70 pontos), dependendo da vontade dos jogadores em criar uma aventura com personagens mais evoluídos, ou com tom mais realista (consulte o capítulo **Aventura**).

A criação do personagem primeiro deve ser feita conceitualmente. *Quem é meu personagem neste mundo? Que eventos neste mundo provocam uma agonia no meu personagem que ele precisa resolver?*

Pense brevemente em sua personalidade, *as pessoas que ele se envolve, o que ele faz? Qual é sua aparência? Quantos anos? Qual sua classe social? Qual sua biografia? Como se chama?*

Atributos

Resumo dos Atributos Principais		
Corpo	representa a força, destreza, resolução de problemas usando movimentos e características físicas do personagem	correr saltar, arrombar uma porta, carregar materiais pesados, esquivar
Mente	representa a inteligência, esperteza, a capacidade de resolver problemas com raciocínio lógico e equilíbrio	resolver problemas matemáticos, enigmas, criar estratégias
Espírito	relacionado às questões de sabedoria, misticismo e às crenças mais internas do personagem	resolver um dilema moral, empatia, sensibilidade, intuição

O sistema possui 3 atributos básicos e universais, que são usados nos testes para realizar alguma ação. Testes que envolvem força física usam o modificador do **Corpo**, testes que precisem usar a inteligência usam o modificador de **Mente** e testes ligados a sabedoria ou a espiritualidade utilizam o modificador de **Espírito**.

Os atributos podem variar de -2 à +3. O valor 0 é o normal. Para um bônus de +1 você gasta 10 Pontos de Personagem, +2 custa 25 pontos e +3 custa 45 pontos. O mesmo vale para penalidades: -1 recebe 10 pontos e -2 recebe 25 pontos. Os atributos são usados como modificadores nas jogadas sendo somados ou diminuídos dos valores dos dados, gerando o resultado final de uma ação. Mesmo sem ter um determinado conhecimento formal (perícia) o jogador poderá realizar uma jogada usando seus atributos.

Temos quatro atributos secundários: **Pontos de Vida**, **Pontos de Energia**, **Carma** e **Destino**.

Os **Pontos de Vida (PV)** representam a vitalidade do personagem, em uma batalha, caso o dano sofrido se iguale aos seus Pontos de Vida, o personagem pode morrer. Para calcular os PVs utilize a seguinte fórmula:

$$PV = 10 + (\text{Corpo} \times 2)$$

Exemplo: "Augusto tem Corpo com valor -1. Logo, seguindo a fórmula acima, Augusto teria 8 pontos de vida: $10 + (-1 \times 2)$."

Os **Pontos de Energia (PE)** representam uma fonte de poder, tipo o Sangue Ancestral dos Carijós, as memórias ancestrais (*banto*) dos africanos ou a fé cristã dos açorianos. São usados para ativar poderes ou habilidades especiais. Para calcular seus PEs use a seguinte fórmula:

$$PE = 3 + \text{Mente} + \text{Espírito}$$

Exemplo: "Kaluanã tem Mente +2 e Espírito +1, aplicando a fórmula de cálculo dos Pontos de

Energia 3. Logo, PE é $3 + 2 + 1 = 6$."

Cada personagem começa o jogo com **Carma** e **Destino** igual a 0. Esses pontos são usados para adicionar vantagens ou reviravoltas na narrativa. O Carma está associado a algo negativo, algum problema ou complicação em função do acúmulo do mesmo. Já os pontos de Destino são benefícios como rejeitar os dados em caso de falha. Os pontos de Destino podem ajudar o jogador e o grupo em algum momento da narrativa. Na seção **Carma** e **Destino** são explicadas detalhadamente as regras.

Perícias

São os conhecimentos e habilidades que permitem que o personagem execute tarefas com mais facilidade. Quando a pessoa compra uma perícia, dizemos que ela é *treinada*. Abaixo estão listadas as perícias que são utilizadas com um atributo associado. As perícias podem ter bônus de +1 ao custo de 15 pontos ou +2 ao custo de 30 pontos.

Usando as perícias: quando surge uma situação e precisa usar alguma habilidade específica. Role 2d6 mais o bônus do atributo mais o bônus da perícia e confira o resultado:

$$\text{Jogada} = 2d6 + \text{bônus atributo} + \text{bônus perícia}$$

10+: consegue realizar a ação com sucesso e consegue uma vantagem.

7-9: a ação é realizada, entretanto tem um ônus: perde algum recurso, quebra alguma coisa.

Exemplo de Jogada de Perícias

Júlio: *diante de você há um baú, porém está trancado. Você não percebe nada de especial nele a olho nu. O que vai fazer?*

Maria: *Eu tenho perícia em Ocultismo. Posso fazer teste para detectar se tem alguma aura protetora ao redor do baú?*

Júlio: *Sim, faça a jogada.*

Maria rola o 2d6 e resulta em 4. Como Maria é treinada em Ocultismo ele tem bônus +2 e +1 de Mente, resultando em 7.

Júlio: *Você consegue realizar a ação e detecta o espírito guardião dos carijós! O guardião está desconfiado de sua presença e tem empurra com força do vento fazendo com que você caia de susto perdendo -1 PV*

Exemplo de Jogada de Perícias

Carol: o Antônio vai escalar as paredes da casa.

Júlio: claro! Pode tentar faça a jogada.

Antônio tem Atletismo, uma perícia baseada em Corpo, com bônus +1. Sabendo que Antônio tem Corpo +2, o teste será realizado com um bônus de +3 (+1 pela perícia e +2 pelo atributo). Rola 2d6 e consegue 5 e 4, somando 9 nos dados, com +3 de bônus, seu resultado final é 12.

Carol: Uau! O Antônio escala rapidamente a parede.

Júlio: ele foi também que ganhou um vantagem, não consegue ser notado!

6 ou menos:

fracassa totalmente e tem alguma consequência negativa: desperta a atenção, quebra definitivamente a ferramenta, algo ruim acontece.

Nas próximas subseções estão

descritas perícias gerais que qualquer habitante de Gravatahy pode adquirir. Também tem perícias típicas de cada ancestralidade. Entretanto, podem ser misturadas para criar personagens únicos. Por exemplo, o personagem que sabe navegar em canoas e fabricar casas porque é filho de um casal interracial: uma mãe indígena carijó com um pai açoriano.

Cada perícia tem um atributo associado e alguns deles contam com uma indicação de **asterisco (*)** que significa que poderá usar as regras de Artesania. O jogador não precisa pagar pontos extras e sempre que tiver uma perícia com asterisco ele poderá criar objetos se tiver os recursos necessários. Por exemplo: se o personagem é treinado em *Sobrevivência* e tiver acesso a galhos, cordas ou cipós, poderá criar uma armadilha para capturar animais. O uso de Artesania é opcional. Serão criados materiais complementares detalhando as regras de Artesania.

Abaixo segue uma **Lista de Perícias Gerais**.

Futuramente poderão ser lançados suplementos com mais perícias, por exemplo, considerando as ancestralidades.

Lista de Perícias Gerais

Alquimia (Mente)*: criar poções e substâncias químicas. Permite criar explosivos, antídotos e elixires.

Armas à Distância (Corpo): manejar arcos, bestas, lanças, boleadeira e bodoque.

Artesanato (Mente)*: trabalhos artesanais em madeira, lã, couro ou tecido.

Atletismo (Corpo): correr, saltar, escalar e nadar.

Cavalgar (Corpo): andar, correr, trotar, cavalgar cavalos.

Combate Corpo a Corpo (Corpo): lutas desarmadas ou com armas de curto alcance como adaga, gládio e porrete.

Conhecimento Geral (Mente): lembrar fatos históricos ou geográficos.

Diplomacia (Espírito): resolver conflitos entre grupos ou facções.

Domínio Animal (Corpo): treinar, controlar e interagir com animais domésticos - cães, gatos, cavalo, gado, ...

Empatia (Espírito): compreender emoções e ajudar pessoas emocionalmente.

Estratégia (Mente): planejar táticas militares ou de negócios.

Força Bruta (Corpo): ações que exigem grande força física, como um arrombamento.

Furtividade (Corpo): mover-se sem ser percebido ou esconder objetos.

Idioma (Mente): conhece algum idioma adicional a sua ancestralidade.

Inspiração (Espírito): motivar aliados e aumentar sua moral.

Intuição (Espírito): prever perigos ou saber diferenciar a verdade em situações ambíguas.

Investigação (Mente): buscar pistas, analisar cenas de crime e resolver mistérios.

Mecânica (Mente)*: consertar ou criar máquinas e dispositivos rudimentares com alavancas e polias feitas de madeira.

Meditação (Espírito): recuperar energia espiritual ou mental.

Música (Mente): capaz de tocar todos os instrumentos musicais existentes, sejam eles de origem indígena, africana ou europeia.

Negociação (Mente): realizar acordos,

barganhas e convencer outros.

Ocultismo (Espírito): interpretar textos e símbolos místicos ou sobrenaturais.

Persuasão (Espírito): convencer, inspirar ou manipular outros personagens.

Religião (Espírito): conhecer todas as doutrinas religiosas dos personagens.

Rituais (Espírito): realizar rituais mágicos.

Em suplementos futuros teremos regras que detalham os rituais.

Sobrevivência (Corpo)*: encontrar comida, água e abrigo em ambientes hostis. Permite criar armadilhas de caça, fogueiras e abrigos improvisados.

Vantagens e Desvantagens

Cada vantagem custa 15 pontos e cada desvantagem o personagem recebe 15 pontos. O jogador não pode acumular mais do que 3 desvantagens, ou seja, receber mais de 45 pontos. **As vantagens e desvantagens são usadas somente no momento da jogada, portanto, antes do lançamento dos dados.** Se o jogador tem uma vantagem, ele faz duas jogadas e escolhe o **melhor resultado**. No caso da desvantagem, o jogador faz duas jogadas e escolhe o **pior resultado**. Ambas são aplicadas em qualquer jogada, seja um movimento geral, teste de atributos ou de perícia. Abaixo segue uma listagem de possíveis vantagens e desvantagens, mas os jogadores também podem criar novas vantagens e desvantagens para além das listadas.

Vantagens

Adaptação Rápida: testes para tentar aprender novas habilidades ou adaptar-se a novas situações.

Afinidade com Animais: testes para controle de animais ou domesticação.

Alfabetizado: habilidade de ler e escrever no idioma local.

Ambidestria: testes que envolvem o uso de ambas as mãos de forma simultânea.

Artesão Mestre: reduz o tempo de produção de uma artesanaria pela metade.

Aura de Confiança: testes para intimidação ou negociação em situações tensas.

Autocontrole de Ferro: testes para resistir a provocações ou tentativas de manipulação.

Carisma Contrabandista: testes para negociação com contrabandistas.

Carisma Natural: testes de persuasão ou diplomacia.

Conhecimento das Trilhas Ancestrais: testes para ler marcas deixadas por povos antigos em árvores e pedras.

Comunicação com Espíritos: testes para conversar com espíritos.

Conhecimento Enciclopédico: testes para recordar fatos ou conhecimentos específicos.

Culinária à base de Mandioca: testes para fazer receitas especiais à base da mandioca.

Empatia Aguçada: testes para ler emoções ou entender motivações.

Estômago de Ferro: testes para resistir a venenos ou toxinas.

Estratégia de Guerrilha: testes para criar emboscada ou sabotagem.

Estratégia Política: testes para acalmar conflitos e antecipar movimento dos rivais.

Resiliência: testes para resistência mental ou resistir à coerção.

Furtividade: testes para esconder-se ou realizar movimentos silenciosos.

Instinto de Sobrevivência: testes para sobrevivência ou rastreamento.

Liderança: testes para motivar aliados ou liderar grupos.

Liderança Rebelde: testes para recrutar pessoas por uma causa que rompe com a ordem vigente.

Memória das Profecias: testes para reconhecer as manifestações dos mitos sobre o Gravatahy.

Mente Afiada: testes de lógica, investigação ou resolução de enigmas.

Olfato para o Fel da Terra: testes para detectar corrupção em locais amaldiçoados.

Percepção Apurada: testes para notar detalhes ou ouvir sons distantes.

Precisão Cirúrgica: ataques com armas de precisão (arcos e flechas, lanças, boleadeiras,

armas de fogo, etc.).

Reflexos Rápidos: testes de esquivar ou defesa física de resposta rápida.

Resistência à Autoridade: testes contra intimidação de autoridade ou prisão.

Resistência Áreas Alagadas: testes para evitar ser acometido por doenças ao acessar áreas alagadas,

Resistência Física: testes de corrida, nado ou levantamento de peso.

Senso de Comunidade: testes envolvendo a coordenação de um esforço coletivo por uma causa comum.

Sexto Sentido: testes para prever armadilhas e perigos iminentes

Treinamento Militar: testes para combate corpo a corpo ou estratégia militar.

Desvantagens

Alvo da Lei: não pode interagir com qualquer autoridade, pois será preso.

Analfabeto: você não sabe ler nem escrever no idioma português.

Arrogância: testes de negociação quando dão conselhos para o personagem.

Aversão a Animais: testes para controle de animais ou domesticação.

Cicatrizes: testes que envolvam interações sociais, caso as cicatrizes estejam visíveis.

Colonizado: testes para confrontar autoridades coloniais, mesmo quando injustiçado.

Combate Desajeitado: testes para combate corpo a corpo ou defesa em lutas próximas.

Dependente: precisa de uma pessoa ou lugar para auxiliar/realizar suas ações

Desajeitado: testes de furtividade ou movimentação silenciosa.

Desconfiança de Forasteiros: testes para interação social com pessoas desconhecidas, sempre vistas como potenciais inimigos.

Desorientado: testes de sobrevivência ou rastreamento.

Despreparado: testes para detectar armadilhas ou perceber perigos iminentes.

Estômago Frágil: testes para resistir a venenos ou toxinas.

Fadiga Crônica: testes que envolvem o

atributo Corpo, porque o trabalho duro em lavouras deixaram seu corpo marcado pelo cansaço.

Fragilidade Física: testes de resistência física, como corrida ou levantamento de peso.

Impulsivo: testes para resistir a manipulação emocional ou autocontrole.

Inflexível: testes para aprender novas habilidades ou se adaptar a novas situações.

Inseguro: testes de intimidação ou negociação em situações tensas.

Insensível: testes para entender emoções ou motivações alheias.

Lento na Reação: testes de esquivar ou defesa física.

Liderança Fraca: testes para motivar aliados ou liderar grupos.

Mão Trêmula: testes envolvendo destreza manual ou ações delicadas.

Maldição do Ouro: testes sociais se não estiver carregando alguma moeda de ouro.

Marcado: testes que envolvam fuga.

Medo de Confronto: testes que envolvam risco físico ou ameaças diretas.

Medo de Serpentes: testes para não entrar em pânico ao ouvir silvos, vento em caniços ou flechas cortando o ar.

Medo dos Espíritos da Mata: qualquer teste quando está na mata.

Memória Fraca: testes para recordar fatos ou conhecimentos específicos.

Mira Instável: testes de ataque com armas de precisão (arcos, armas de fogo, etc.).

Obsessão por Controle: testes para não perder o controle de uma situação.

Pacifista: não pode usar violência física ou portar armas.

Pensamento Lento: testes de lógica, investigação ou resolução de enigmas.

Percepção Ruim: testes de notar detalhes ou ouvir sons.

Personalidade Fraca: testes de persuasão ou diplomacia.

Teimosia: em testes contra suas convicções (precisa definir as suas principais convicções).

Volátil: testes de resistência mental ou para resistir a provocações.

Armas de Curta e Média Distância				
Nome	Dano	Tipo de Dano	Custo	Alcance
Adaga	D1	Perfurante	2	
Boleadeira	D1	Contusão	2	20m
Borduna	D1	Perfurante	2	
Cajado	D1	Contusão	2	
Chicote	D1	Corte	2	2m
Espada ou Alfange	D2	Corte	5	
Faca	D1	Corte	2	
Grimas	D1	Contusão	2	
Lança	D2	Perfurante	5	3m
Machadinha	D1	Corte	2	5m
Machado	D2	Corte	5	
Porrete	D1	Contusão	1	
Tacape	D2	Contusão	5	
Arpão	D1	Perfurante	1	2m

Armas de Longa Distância				
Nome	Dano	Tipo de Dano	Custo	Alcance Máximo
Arco Curto	D1	Perfurante	2	50m
Espingarda	D2	Perfurante	5	200m
Mosquete	D2	Perfurante	5	150m
Funda	D1	Contusão	2	30m
Garrucha	D2	Perfurante	5	50m

Vozes dos Mortos: testes para manter a concentração porque escuta as vozes dos mortos sussurrando em seu ouvido.

Equipamentos

Os personagens normalmente andam com suas vestimentas, armas e itens de uso pessoal. Se estiverem em alguma expedição/exploração, vão levar equipamentos de sobrevivência. Os jogadores usam pontos de personagem para comprar seus equipamentos.

Armas

Toda arma gera dano (D) com um determinado valor. O dano é calculado rolando 1d6 para cada nível, ou seja, uma arma D1 rola 1d6. Uma arma D4 rola 4d6. O

dano que ultrapassa a proteção é multiplicado conforme o tipo de dano: corte multiplica por 1,5, perfurante multiplica por 2 e mantém o mesmo dano se for contusão.

Cada arma além do dano (D) possui tipo de dano (corte, perfurante, contusão), tipo de arma (curto ou longo alcance), cadência de tiro, alcance máximo e número de disparos.

Todas as armas à distância do cenário tem cadência de 1 único disparo por turno. Também todas tem 1 única munição, ou seja, dispara precisa recarregar.

Proteção

As proteções (P) são usadas para absorver o dano das armas e ataques físicos recebidos,

Proteções Comuns		
Nome	Proteção	Custo
Túnicas e roupas cotidianas	P ₀	1
Roupas de tecido grosso	P ₁	2
Coletes acolchoados de couro	P ₂	5

porém não existem muitas formas de proteção. Também deve-se considerar os níveis de proteção em criaturas mágicas, como carapaças, couro mais grosso, formações ósseas, que agregam nos níveis de proteção.

Escudos não são mais usados e adornos de cabeça como chapéus, por simplificação, não consideramos proteção.

Se a proteção receber algum encantamento ou alguma modificação por artesanaria, como incluir placas metálicas, pode receber um nível adicional de proteção.

Abaixo uma tabela com proteções comuns.

Roupas básicas e simples não custam pontos e nem concedem proteção.

Uma proteção igual a P₂, por exemplo, significa que, quando sofrer algum tipo de ataque, deve rolar 2d6 e subtrair o valor do dano sofrido. O dano maior que zero que restar será descontado dos pontos de vida.

Equipamentos Gerais

A tabela abaixo descreve de forma geral os itens encontrados no cenário:

Também é importante pensar que 1 ponto de personagem equivale a 100 réis, a moeda da época. As trocas por outros objetos, como alimentos, era bastante comum. Usar como referência o valor monetário, mas podem ser realizadas trocas por produtos.

Itens para propriedades rurais: equipamentos para agricultura, equipamentos para criação de animais, itens para montaria, laço, relho, ração para animais, sementes.

Trajes: botas, botas russilhonas, faixa de cintura, espora, camisa de algodão, camisa de linho, jaqueta, colete, lenço de cabeça, laço, chapéu de palha, chapéu com barbicacho, cinturão, tirador, calça, bombacha, cinturão, sapatilha, vestido de chita.

Trajes comuns entre os indígenas (sejam Guarani ou Carijó, podem usar os trajes citados anteriormente): tipoy (dois panos costurados usados pelos indígenas missioneiros amarrados com cordão chamado chumbé), chiripá e poncho.

Guardar itens: baú, caixas de madeira, caixotes, mala de garupa, algibeira e guaiaca (dinheiro).

Alimentos

Carne (animais domesticados): galinha, ovelha, cabrito, boi e porco. Churrasco feito no espeto de madeira ao lado do fogo de chão é uma comida muito popular.

Equipamentos Gerais			
Item	Exemplo	Custo em Pontos	Custo em Réis \$
Itens comuns. Facilmente achados em qualquer armazém	Comida, bebida, faca	5	500
Espingarda	Alimento para viagem, poções	10	1000
Itens especiais que só podem ser conseguidos com mercadores	Itens mágicos, raros, ingredientes especiais	20	2000
Itens cosméticos. Decorativos	Roupa, brinco, colar	1	100

Alimentos para viagem: comum levar charque, arroz, água potável, linguiça, pedaço de queijo e sal.

Carnes de caça: perdiz, marreca, marrecão, jacaré, ratão do banhado e capivara.

Plantio: mandioca (para fazer farinha de mandioca), aipim (uma mandioca para consumo humano), trigo, arroz, erva mate, cana de açúcar, hortaliças, batatas, abóbora, cenoura, nabo, cebola. O puchero é um caldo feito com vegetais e com tutano da carne. As frutas comuns são: bergamota, laranja, pêra, maçã, figo, abacaxi, pitanga, jabuticaba e romã.

Sobremesas: sagu (feito à base de vinho e umas bolinhas feitas de polvilho), ambrosia, doce de leite, rapadura (feito com melado). As várias compotas de frutas - abóbora, figo, laranja de doce. Mel, maracujá, goiaba e araçá.

Iguarias feitas com farinha de mandioca: pirão, beiju, tapioca, pães, bolos, polvilho.

Frutos do mar (trazidos por viajantes):

Tabelas de Níveis (Experiência)			
Nível	XP Necessário	XP Acumulado	Bônus
1	-	-	-
2	6	6	+15
3	12	18	+15
4	24	42	+15
5	36	78	+20
6	48	126	+20
7+	60+	-	+20

tatuíra, marisco, siri, caranguejo.

Frutos do rio: lambari, pintada, judias, traíra, dourado, cascudo, muçum.

Bebidas: chimarrão, cachaça, vinho, chás, licores, caldo de cana e sucos.

Evolução

Os personagens ganham Pontos de Evolução (XP) ao longo do jogo, podendo gastar para

melhorar atributos, perícias, poderes ou adquirir novas vantagens. Não podem trocar de ancestralidade. O jogador acumula XP com ações individuais e coletivas.

Cada jogador ganha, no mínimo, 2 XP por sessão. Além disso, pode acumular XP com base nas suas ações e desafios enfrentados. São possibilidades:

- **Superação de Desafios:** vencer um oponente forte ou superar uma situação complexa concede de 1 a 3 XP, dependendo da dificuldade;
- **Aprendizado de Perícias:** usar uma perícia pouco usada ou tentar algo inovador gera 1 XP;
- **Fabricação de itens:** produzir algum item com artesanaria gera 1 XP por complexidade do item.
- **Fracassos Significativos:** se um fracasso gerar consequências narrativas relevantes, concede 1 XP ao jogador que fracassou.

A evolução também é impactada pela cooperação no grupo:

- **Objetivos do Grupo:** sempre que um grupo atinge um objetivo importante, todos ganham 2 XP.
- **Cooperação e Sacrifício:** ajudar um aliado em um momento crítico ou sacrificar algo pessoal pelo bem do grupo concede 2 XP.
- **Narrativa:** se o personagem for essencial para um momento marcante da história, todos ganham 1 XP.

Abaixo segue uma tabela de níveis.

Conforme o jogador acumula XP, ele ganha pontos de personagem para comprar vantagens, pagar preço de desvantagens, novas perícias ou poderes. Porém, não pode adquirir uma linhagem.

Sobrenatural

O nível de sobrenatural também será definido entre os jogadores conforme o objetivo do jogo (consulte o capítulo

Aventuras). Todos estes itens são opcionais ao mundo e darão um tempero mais ou menos mágico às narrativas. Temos três opções de poderes sobrenaturais que podem ser usados ou desconsiderados: o primeiro é as linhagens, um tipo de personagem diferenciado entre as ancestralidades que possuem poderes, perícias, vantagens e desvantagens específicas; a segunda opção é os poderes, o personagem tem algum tipo de poder diferenciado a partir de uma determinada origem mágica ou tecnológica; e, por fim, o terceiro é os rituais, que de certa forma concedem poderes a partir de um rito arraigado, alguma determinada crença.

Nas próximas seções cada uma destas opções serão detalhadas, além de apresentar duas perspectivas fantásticas bastante importantes para o cenário - o **Sangue Celestial** e o **Fel da Terra**.

As Forças Mágicas

O Sangue Celestial e o Fel da Terra são duas forças duais que mantêm o equilíbrio do território de Gravatahy.

Sangue Celestial

O Sangue Celestial é parte de um conceito divino expressado em cada uma das ancestralidades. Caribé se diz filho de uma criatura alada, Carai-bebe, e uma mulher indígena. Os padres jesuítas pela perspectiva da Igreja Católica vão denominar esta entidade de anjo, já os candombes africanos chamam esse ser de Exu de asas. Então o Sangue Celestial representa o sangue que corre nas veias dos descendentes desse ser divino, mágico e alado relacionado ao bem e a proteção. Os descendentes diretos de Caribé são os que mais se apresentam como os filhos desse ser, mas nada impede desta força manifestar-se em outras ancestralidades, somente com outra denominação.

Fel da Terra

Já o Fel da Terra representa a corrupção, o mal, a decadência, a queda. Um líquido escuro que está guardado no submundo e que pode

ser encontrado ao perfurar a terra. É um líquido viscoso, oleoso, de cor escura, meio marrom, meio alaranjada, com gosto amargo e cheiro pútrido. Escorre de forma lenta e pegajosa. Tudo o que toca no fel é corrompido, seja humano, animal, planta, água, terra e, até mesmo, o ar. É como uma infecção. Os invasores, principalmente os Necromares, em sua ânsia por ouro e pedras preciosas, são os principais responsáveis por permitir que o fel vaze do submundo para a superfície. Sua aura maléfica também acaba atraindo seres sobrenaturais, ambiciosos e decadentes.

As Linhagens

No contexto da Saga de Gravatahy, **Descendentes de Caribé** (Carijós), **Filhos de Poracy** (Guaranis), **Nguzu** (africanos) e os **Marinhos** (açorianos) representam **linhagens ancestrais**, isto é, grupos étnico-raciais e culturais, cujos membros herdam poderes, deveres e conexões místicas específicas, ligadas às suas origens e cosmovisões. Cada uma delas é um tipo de manifestação da resistência cultural e espiritual de seu povo, com habilidades únicas, que refletem sua história e relação com o sagrado. Cada linhagem só pode ser escolhida por uma determinada ancestralidade.

Os personagens podem combinar vantagens, desvantagens e perícias, sejam elas gerais ou inspiradas nas ancestralidades. Cada linhagem tem um conjunto de vantagens, desvantagens e perícias exclusivas que só podem ser escolhidas pelos membros da própria linhagem.

Os jogadores gastam **15 pontos de personagem** para pertencer a uma linhagem e devem escolher:

- 1 poder no início do jogo (nível 1), e mais 1 livremente nos níveis ímpares - 3, 5, 7 e 9;
- obrigatoriamente 1 vantagem (gratuita);
- obrigatoriamente 1 desvantagem

(gratuita);

- livremente entre as perícias exclusivas, pagando com pontos de personagem extra.

Descendentes de Caribé

Eles são guerreiros da natureza e sua fonte de poder é o Sangue Celestial. Somente os Carijó podem ser Descendentes de Caribé. São guerreiros-místicos, cujo sangue carrega a herança do Sangue Celestial, frutos da relação entre uma indígena carijó com um anjo, que gerou o cacique Caribé. A pele dos descendentes exibe marcas luminescentes, semelhantes a escamas quando expostas à luz da lua cheia, e seus olhos possuem um brilho azul-abissal, da cor do rio Gravatahy em noites sagradas. Vivem em harmonia com a mata e estão sempre alertas: seu dever é proteger o menino de pedra e impedir que o Fel da Terra mate o rio. São os principais aliados dos **Filhos de Poracy**, mas também lutam contra os **Necromares**, com ajuda dos **Marinhos** e dos **Nguzus**.

Poderes

Sangue do Anjo Celestial

Invoca um par de asas etéreas, permitindo voo curto (até 30m). Duração: 1 cena.

Cicatriz da Terra

Comunica com espíritos da natureza (árvores, rios) para obter informações. A mata responde com metáforas ou visões fragmentadas.

Garra da Onça

Transforma suas mãos em garras afiadas, causando dano extra aos adversários. Duração: 3 rodadas.

Dança dos Sonhos

Ativa um estado de transe, tornando-se imune a efeitos mentais (medo, ilusões).

Duração: 24 horas.

Lamento das Águas

Invoca uma enchente localizada (raio de 10m) que arrasta inimigos e apaga chamas.

Perícias

Luta com Arpão d'água (Corpo): arremessar armas improvisadas (arpões, lanças) com +2 de precisão perto de um corpo d'água.



Caminho das Ervas Sagradas:

(Espírito):

identifica plantas medicinais e venenosas da mata.

Rastros Invisíveis

(Espírito): deixa marcas visíveis apenas para outros Descendentes.

Língua dos Antigos

(Mente): decifra inscrições em pedras ou árvores feitas em idiomas indígenas.

Vantagens

Sangue

Purificador:

imune a doenças transmitidas por criaturas da floresta.

Aliança

com os animais: espíritos animais (onças, capivaras) evitam atacá-lo.

Herança da Terra: não precisa se alimentar por 3 dias se consumir mandioca ritualisticamente energizada.

Desvantagens

Maldição do Sangue Celestial: seu sangue atrai entidades sobrenaturais sedentas por poder que buscam drenar sua essência.

Pacto da Pureza: Caribé jurou proteger a terra sem derramar sangue inocente. Seus descendentes herdaram esse juramento. Se matarem um inocente (intencionalmente ou não), sofrem Marcas da Culpa, ou seja, suas tatuagens passam a brilhar incontrolavelmente. Para suprimi-las, precisam se purificar no rio por três dias.

Olhos que Revelam: seus olhos azuis brilham mais que o normal no escuro, tornando-o facilmente identificável nessas condições.

Filhos de Poracy

Poracy é a luz das estrelas, do sol, da lua. Seus filhos são os nômades dos sonhos proféticos, aqueles guaranis que tiveram sua essência despertada ao chegar em Gravatahy. Somente os guaranis missionários podem ser Filhos de Poracy. Eles têm pele dourada como o sol do amanhecer e olhos que brilham como vagalumes. Seus cabelos são trançados com folhas de ervas mate e seus corpos são adornados com tatuagens de espirais, simbolizando a jornada infinita rumo à terra sem males. São os aliados dos **Descendentes de Caribé**, mas também lutam contra os **Necromares**, com ajuda dos **Marinhos** e dos **Nguzus**.

Poderes

Caminho da Neblina Sagrada: invoca névoas

que confundem inimigos e ocultam aldeias.

Fala com as Árvores: comunica-se com árvores centenárias para obter informações.

Transformação em Serpente de Luz: transforma-se em uma serpente luminosa, etérea que flutua, capaz de curar a quem tocá-la. Ela atravessa paredes, sendo incapaz de receber e provocar dano. A duração do efeito é 1 dia e a pessoa perde a capacidade de falar pela mesma quantidade de dias que durou a transformação.

Encantamento do Milho: ao tocar o chão, faz um pé de milho crescer instantaneamente, repleto de espigas, capaz de alimentar um grupo pequeno de pessoas.

Visões de Poracy: tem sonhos proféticos sobre a localização de lugares seguros.

Perícias

Caminho das Estrelas (Mente): orientar-se por constelações e outros sinais naturais (como formações de nuvens, direções do vento) para encontrar rotas na mata.

Profecias nas Raízes de Mandioca

(Espírito): ao colher a mandioca em luas específicas, revela padrões simbólicos em suas raízes, tais como presságios de secas, invasões, entre

outros.

Tecer Cipó da Luz (Mente): tecer cipós em tranças ritualísticas que brilham no escuro.



Sussurros dos Mortos (Espírito): comunicar-se com espíritos do mundo subterrâneo através de batidas em troncos ocos.

Vantagens

Pele de Névoa: em áreas de mata fechada ou neblina, são quase invisíveis.

Imunidade: imunes a venenos naturais (plantas, animais) e doenças transmitidas por insetos.

Memória das Ervas: nunca esquecem um caminho percorrido ou uma planta vista.

Desvantagens

Fraqueza da Água Parada: se entra em lagos, poças ou córregos poluídos, sofre -3 em todos os testes até se purificar por defumação de fumaça da erva mate.

Compulsão Visionária: quando tem visões, jogue 1d6+Mente, se o resultado for menor ou igual a 3, abandone tudo para seguir o presságio, mesmo que isso signifique deixar aliados em perigo.

Marca da Luz: sua pele dourada e olhos luminosos os tornam alvos fáceis à noite.

Nguzu

São guerreiros e feiticeiros repletos de Força Vital, o axé banto, das forças da natureza.

São a resistência do povo africano, somente eles podem ser Nguzu.

São guardiões da força vital, o banto, que conecta o reino físico com o espiritual. Dominam os rituais de energização e canalizam a essência dos Inquices e Nkisi. Sua prática mistura saberes ancestrais africanos com a resistência cultural da diáspora. Usam turbantes sagrados e carregam amuletos de força feitos com raízes, metais e ossos. Podem ser guerreiros, que lutam com o gingado do corpo e com bastões de madeira, ou grandes feiticeiros. Combatem

de forma independente os **Necromares**, mas não negam ajuda dos **Filhos de Poracy** e dos **Descendentes de Caribé**. Possuem uma desconfiança natural dos **Marinhos**.

Poderes

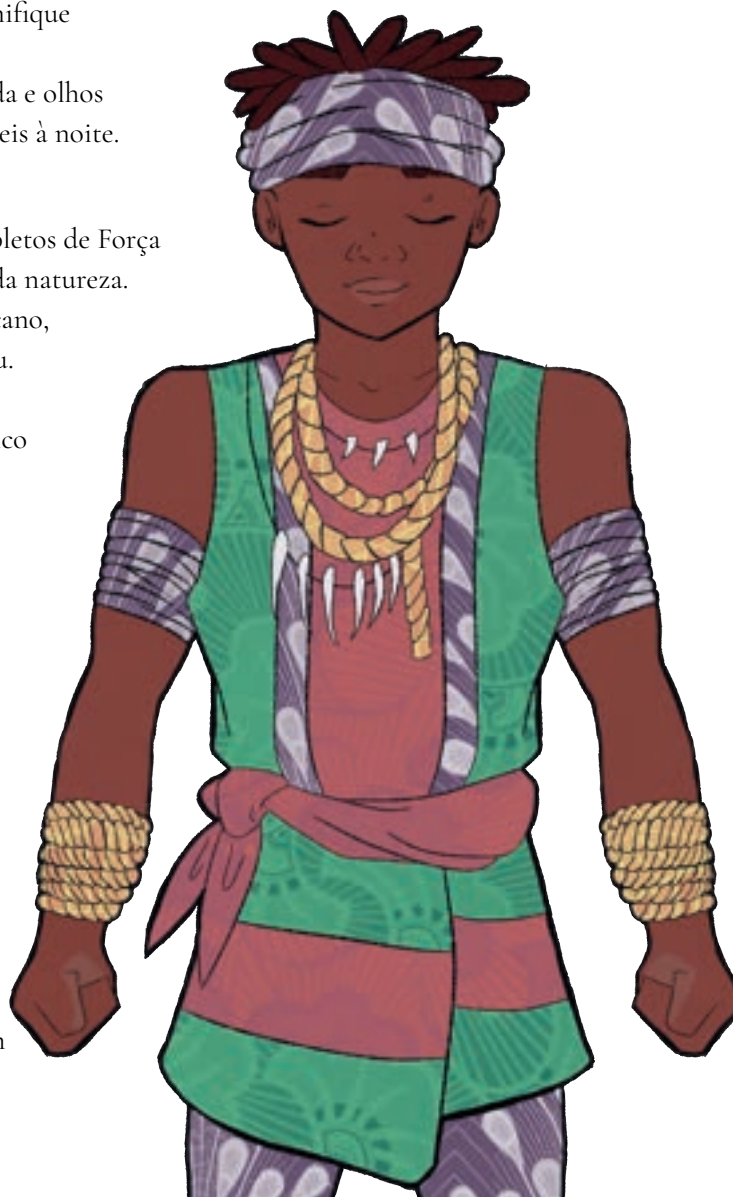
Força Ancestral: aumenta em +1 a percepção, a força e a resistência. Duração: 1 hora.

Sopro dos Ventos: invoca uma rajada de vento sobrenatural para derrubar inimigos ou apagar chamas. Duração: 1 rodada.

Toque da Terra: ao tocar o solo, absorve energia da terra, curando ferimentos leves em si ou em aliados.

Dança em Transe: entra em transe em uma dança ritualística, confundindo inimigos e aumentando sua esquiva. Duração: 1 dia.

Vínculo Ancestral: cria um vínculo temporário com um Inquice, uma força natural, seja o rio ou uma árvore,



fortalecendo todos os seus aliados. Todos receberão +1 em qualquer teste. Duração: 1D6 horas.

Perícias

Leitura de Búzios (Espírito): usa conchas africanas para prever futuros ou detectar ameaças.

Canto de Inquices (Espírito): domina cantigas em quimbundo para acalmar entidades.

Arte dos Amuletos (Mente)*: cria amuletos com madeira, raízes, pedras e ossos.

Dança de Guerra (Corpo): luta com movimentos ritualísticos usando bastões de madeira.

Vantagens

Sangue de Angola: imune a qualquer tipo de possessão.

Olhos de Nzambi: vê auras e energias espirituais em seres vivos ou objetos.

Memória dos Ancestrais: tem acesso a conhecimentos perdidos dos ancestrais africanos através de sonhos ou transe.

Resistência Superior: resistência maior que o normal em ambientes hostis, como desertos, matas e colônias.



Desvantagens

Rastros do Axé: quando usa um poder Nguzu deixa um rastro energético perceptível por entidades espirituais por 2d6 horas. Facilita ser rastreado por criaturas sobrenaturais e por humanos esotéricos.

Amarração à Terra: se estiver em locais mais urbanizados, tal como a Aldeia dos Anjos, longe de elementos naturais, realiza todos os testes com -1 de penalidade.

Juramento dos Ancestrais: todos os dias deve realizar um ritual de gratidão ao nascer do sol. Caso não realize, não poderá usar os poderes e os sonhos proféticos tornam-se pesadelos.

Marinhos

São os magos do mar, a força da fé nos arcanjos, forjados no fogo vulcânico das ilhas açorianas. Somente os açorianos podem ser Marinhos. Também lutam de forma independente contra os **Necromares**, mas não negam ajuda dos **Filhos de Poracy** e dos **Descendentes de Caribé**. Possuem uma desconfiança natural dos **Nguzu**.

Poderes

Manto de São Miguel: invoca uma capa de névoa vulcânica que concede camuflagem total. Duração: 1 hora. Alcance: pessoal.

Lágrima do Vulcão: invoca e arremessa um fragmento de lava solidificada que explode em chamas ao impacto, causando dano em área. Causa 2d6 de dano em uma área de 3m de raio.

Canto das Sete Ondas: acelera ou acalma as águas do rio, permitindo navegação rápida ou escapar de perseguições. Duração 1 dia.

Súplica ao Espírito do Vulcão: causa terremotos menores ou aquece águas geladas.

Benção do Arcanjo: ativa um crucifixo etéreo para criar uma barreira que reflete maldições.

Perícias

Navegação em Águas Agitadas (Mente): capaz de manobrar embarcações em tempestades.

Forja de Basalto (Mente)*: consegue criar armas e

amuletos com rochas vulcânicas.

Leitura de Presságios nas Nuvens (Mente): pode prever desastres naturais observando formações de nuvens.

Catequese do Medo (Espírito): é capaz persuadir ou intimidar usando símbolos religiosos.

Vantagens

Sangue de Pedra Vulcânica: imune a queimaduras naturais e resistente ao calor extremo.

Fôlego das Profundezas: prende a respiração por até 20 minutos.

Aliança com Peixes: os peixes não o atacam e podem ser usados como aliados.

Memória das Erupções: sabe identificar sinais de atividade vulcânica, tal como, tremores. Tem um conhecimento refinado das pedras.

Desvantagens

Maldição do Exílio: perde sua força se ficar mais de um dia longe das águas, sejam rios ou os mares. Realiza os testes com -1 de penalidade.

Culpa do Colonizador: tem desvantagem de -2 em testes sociais com povos Carijó, Guarani e africanos.

Dependência da Obsidiana: sem um fragmento de obsidiana vinda dos Açores, não pode usar seus poderes.

Necromares

São os ceifadores da ganância, fazem pactos com criaturas do submundo. Sua força vem do sopro da morte, representam a decadência, a corrupção, a destruição. Usam moedas amaldiçoadas com sangue de escravizados, que drenam a vitalidade do solo e das pessoas. São marcados pela corrupção, por isso podem ser fétidos, terem pústulas, cabelos oleosos, rosto cadavérico e suam em demasia. Todas as linhagens são suas inimigas.

Os Necromares não podem ser escolhidos pelos jogadores, mas são usados como inimigos dos protagonistas. Apesar disso, também possuem poderes, perícias, vantagens e desvantagens exclusivas.

Poderes

Maldição da Extração: drena os nutrientes da terra, transformando-a em deserto estéril. Ganha 1D6 pontos de vida em função da destruição. Duração: imediata. Alcance: toque.

Grito do Capitão-do-Mato: emite um urro que paralisa alvos de ascendência indígena ou africana por 1 rodada. Alcance: até 200m.

Armadura de Ouro Podre: cobre-se com uma carapaça dourada que absorve 1d6 de dano. Duração: 1 dia.

Ritual da Bandeira Ensanguentada: planta uma bandeira corrompida em terreno sagrado e invade os sonhos de nativos para localizar tesouros.

Pacto da Lavoura Maldita: transforma cadáveres em mortos-vivos obedientes, forçados a trabalhar até se desintegrarem.

Perícias

Negociação Sádica (Mente): habilidade de persuadir através de ameaças aos familiares e aos segredos do outro.

Cartografia da Exploração (Mente): capaz de mapear terras alheias como "desocupadas" para justificar roubo.

Tortura (Mente): usar instrumentos e estratégias de tortura para obter informações.

Vantagens

Imunidade Burocrática: autoridades coloniais fecham os olhos para seus crimes.

Livre de Sede: não precisa de água ou comida enquanto estiverem carregando consigo um saco de ouro.

Ego Blindado: imune a críticas ou remorsos.

Desvantagens

Sangue Áureo: se ferido, sangram ouro derretido, atraindo ladrões.

Maldição Extrema: acumulam várias características físicas desagradáveis, com cheiro, aparência e textura.

Vozes dos Mortos: ouve gemidos das pessoas que matou. Sempre que precisa de concentração, é atrapalhado pelas vozes.

Tabela de Poderes			
zd6	Grupo de Poderes	Descrição	Exemplos
2	Domínio Animal	Comunicação e controle inato sobre animais.	Enviar mensagens através de aves, invocar cardumes para atacar, pacificar onças.
3	Intelecto Ancestral	Mente amplificada por memórias de gerações passadas, como se os ancestrais falassem através de você.	Decifrar línguas mortas, prever movimentos de inimigos, detectar mentiras.
4	Manipulação Elemental	Controle inato sobre um elemento natural (a definir), sem necessidade de rituais.	Criar rajadas de vento, incendiar objetos com o olhar, congelar água em contato com a pele.
5	Voz da Alma	Projetar emoções ou comandos mentais através da voz, afetando seres vivos	Paralisar inimigos com um grito, inspirar coragem em aliados, forçar confissões com perguntas
6	Visões do Sangue	Premonições vívidas ou visões do passado ao tocar objetos ou pessoas.	Ver o último momento de um cadáver, prever desastres naturais horas antes, detectar traições em sonhos.
7	Morfologia Animal	Transformar partes do corpo em atributos animais	Garras de jaguatirica, olhos noturnos de coruja, pele resistente como couro de jacaré
8	Força Telúrica	Absorver energia da terra para ganhar força, velocidade ou resistência sobre-humanas.	Levantar pedras gigantes, correr como um cervo, resistir a flechadas sem ferimentos graves.
9	Controle das Sombras	Moldar trevas físicas para criar armas, escudos ou aprisionar inimigos.	Laços de escuridão que imobilizam, adagas feitas de sombra, camuflagem em áreas pouco iluminadas.
10	Sangue Divino	Manipular o próprio sangue para ataques ou defesas	Criar lâminas de sangue coagulado, selar feridas instantaneamente, envenenar inimigos com sangue.
11	Eco dos Mortos	Comunicar-se com espíritos e canalizar habilidades de seres falecidos	Invocar habilidades de guerreiros indígenas mortos, obter respostas de ancestrais, repelir fantasmas hostis.
12	Marca do Caos	Manipular probabilidades para causar efeitos caóticos e imprevisíveis.	Desviar flechas por "acidente", quebrar armas inimigas, provocar falhas catastróficas em máquinas.

Os Poderes

Os poderes podem ser comprados pelos personagens que escolheram uma linhagem ou não, ou seja, seu personagem pode ser comum, como um pescador mestiço, mas que nasceu com o poder de falar com os mortos. Todos os poderes têm uma origem e os jogadores têm liberdade para escolher qualquer um deles. É claro que algumas origens estão relacionadas a certas ancestralidades, por isso o primeiro passo para escolher seu poder é saber qual a origem dele. Abaixo estão descritas cada uma delas:

Sangue Celestial: de alguma forma você herdou seus poderes a partir do sangue da criatura alada divina de proteção. Esses poderes são mais comuns entre os Carijó, principalmente os descendentes de Caribé, pois seus poderes são oriundos dele. Porém, outras ancestralidades, como os açorianos,

também podem herdar os poderes celestiais do anjo Carijó.

Pacto com Entidades: seus poderes vieram de um pacto com alguma entidade antiga, pode ser um ser da natureza, o diabo, um orixá, um santo, seja lá qual for a entidade. Qualquer ancestralidade pode fazer um pacto com qualquer entidade.

Conexão com a Natureza: forte conexão com as forças da natureza, os elementais. Alinhado com Carijó, Guarani e africanos.

Símbolos Sagrados: seus poderes são oriundos de um símbolo sagrado, seja ele um crucifixo, um patuá, uma pintura corporal. Todas as ancestralidades podem ter esta origem de poderes

Fel da Terra: a mácula do fel concedeu poderes pra você, mas também lhe trouxe a corrupção. Origem para os invasores, principalmente os Necromares.

Depois de ter escolhido a origem dos poderes consulte a tabela abaixo para determinar o grupo de poder. Como é uma tabela 2d6, o jogador também pode fazer uma jogada para determinar aleatoriamente. Cada grupo de poder custa 25 pontos e nenhum jogador pode ter mais que dois grupos de poderes. Mais que três poderes é indicado para antagonistas.

Depois que o grupo de poderes foi definido, define-se o perfil dos poderes:

Simples: o que você faz de maneira trivial sem precisar de testes. São pequenos efeitos sem custo e sem testes. É muito mais narrativo e cosmético.

Difícil: o que você precisa concentração. Requer teste e pontos de energia.

Possível: limite máximo sem comprometer a vida. Requer teste e pontos de energia.

Limite: possível de fazer, mas coloca o jogador entre a vida e a morte. Requer teste e pontos de energia.

Impossível: define o que você não consegue fazer. Mesmo com muito gasto de energia e com testes você não consegue.

Para usar os poderes é necessário gastar **pontos de energia**. Abaixo está a descrição dos custos e testes. Se quiser ampliar o efeito, você deve gastar pontos de energia adicionais.

Simples: custa 1 ponto de energia e não precisa teste, sucesso automático.

Difícil: gaste 1 ponto de energia e role 2d6 + Mente. Com 10+, consegue usar o poder. Com 7-9, consegue o poder, mas sofre 1d6 de dano. Em caso de falha, não consegue o efeito e sofre 1d6 de dano.

Possível: gaste 2 pontos de energia e role 2d6+Mente. Com 10+, consegue usar o poder. Com 7-9, consegue o poder, mas sofre 2d6 de

dano. Em caso de falha, não consegue o efeito e sofre 2d6 de dano.

Limite: gaste 3 pontos de energia e role 2d6 + Mente. Com 10+, consegue usar o poder. Com 7-9, consegue usar, mas sofre 3d6 de dano. **Em caso de falha, o personagem morre automaticamente.** Role 1d6, no caso de 6 em um último ato heróico consegue o efeito.

Impossível: são poderes que não podem ser usados.

Para fins de dimensionamento, se o poder causar dano, tiver alguma relação com distância ou absorver dano, use a tabela abaixo como referência.

Tabela de Referência para os Poderes				
Pontos	Dano	Proteção	Distância	Alvo
1	D1	P1	1m	1
2	D2	P2	10m	2-10
3	D3	P3	100m	11-100
4	D4	P4	200m	101-1000
5	D5	P5	500m	+1000



Use o QR Code para acessar um exemplo de criação de personagem.

Regras Gerais

4

A *Saga de Gravatahy* usa o sistema gratuito e livre **SAGEN** (Sistema Aberto para Geração de Narrativas). É um sistema remixado a partir de vários outros sistemas de RPG livres e abertos pensando justamente na criação de narrativas.

Jogadas

Todas as jogadas são baseadas em dados de seis face (D6) e as são criadas a partir do conceito de **Movimentos**. Joga-se 2d6 aplicando os modificadores positivos e negativos e, a partir disso, é mensurado o efeito de **sucesso**, **fracasso** ou **sucesso parcial** com consequência. Também podemos inferir as **falhas críticas** e os **sucessos decisivos**.

Qualquer somatório de modificadores que for menor que 6 será sempre falha e que maior que 10 sempre será sucesso.

A estrutura básica de uma jogada é:

10 ou mais: consegue realizar a ação com sucesso e consegue uma vantagem. Sempre que sair 6 e 6 nos dois dados naturalmente é um **sucesso decisivo**.

7-9: a ação é realizada, entretanto tem um ônus: perde algum recurso, quebra alguma coisa.

6 ou menos: fracassa totalmente e tem alguma consequência negativa - desperta a atenção, quebra definitivamente uma ferramenta, algo ruim acontece. Jogue na **Tabela de Complicações**. Se a soma dos dados resultar em 2 ou 3 será uma **falha crítica**.

Modificadores de Jogadas	
-1	Sempre que o jogador optar simplesmente por atacar/matar sem uma justificativa ou legítima defesa, ou seja, matar de forma deliberada, a jogada terá uma penalidade
-1	Destruição deliberada e desperdício de recursos
+1	Sempre que agir pensando nos recursos e evitando ações violentas

Tabela de Complicações	
d6	Complicação
1	Um personagem é afetado negativamente (machucado, estressado, triste)
2	Um personagem fica em perigo
3	Um personagem perde/estraga um item/recurso/opportunidade
4	Uma ameaça ou um obstáculo atual se agrava/intensifica
5	Uma nova ameaça ou um novo obstáculo surge
6	Uma reviravolta ou verdade inconveniente é revelada

Em caso de sucesso decisivo ou falha crítica, é adicionado um “tempero” na narrativa.

Importante! Veja a tabela de modificadores.

Sempre que um jogador do grupo fizer uma ação que possa ajudar outro jogador ativa-se o movimento Criar Vantagem, descrito abaixo:

Criar vantagem

Sempre que desejar agir para criar uma condição melhor para realização da ação de outro jogador, cria-se uma vantagem. Para isso, jogue 2d6 e some o atributo equivalente:

10+: a vantagem foi criada e o outro jogador fará sua próxima jogada com bônus de +1.

7-9: não sai como o previsto, mas a vantagem foi criada e o outro jogador fará sua próxima jogada com bônus de +1. Entretanto, alguma complicação acontece (veja a tabela de complicações para ajudar a definir o efeito).

6-: não deu certo e cria-se uma situação desfavorável. O outro jogador fará sua próxima jogada com uma penalidade de -1.

Relação com NPCs

Non-playable Characters (NPCs), em tradução livre Personagens Não Jogáveis, são todos os personagens do universo que não são interpretados por jogadores, mas são de extrema importância para a narrativa. Todos os NPCs recorrentes possuem uma postura em relação a cada jogador e uma “memória” entre as sessões/aventuras. Na ficha de personagem coadjuvante define-se a postura inicial que influenciará como ele se comporta nas interações. As posturas possíveis são: **amigável**, **neutro** e **hostil**.

Caso a postura não esteja previamente definida, role um d6 para decidir. Resultados 5 e 6 a postura é amigável, 3 e 4 a postura é neutra e 1 e 2 a postura é hostil.

Cada personagem coadjuvante possui de 1 a 3 Pontos de Interesse que determinam o quanto desejam interagir com os heróis, podendo variar conforme a situação. Personagens amigáveis geralmente têm 3 pontos, enquanto os neutros terão 2 pontos e os hostis, apenas 1 ponto. Os Pontos de Interesse podem ser definidos livremente na narrativa. Caso recebam algum presente ou informação benéfica ele poderá aumentar em 1 ou 2 seus pontos de interesse. Se os Pontos de Interesse zerarem, aqueles NPCs com postura amigável e neutra não se envolverão mais na conversa, já aqueles com postura hostil, agirão com violência.

Conversando com NPCs

Sempre que um personagem principal conversar com um coadjuvante, role 2d6 e aplique um modificador de acordo com a postura do coadjuvante: amigável +2, neutro nenhum modificador e hostil -2. Se o jogador possui alguma perícia social aplicável à situação utilize um modificador +1, independente dos níveis da perícia.

10: responde de forma positiva ou oferece detalhes e informações importantes,

possivelmente aumentando em 1 ponto seu interesse pela conversa. Um personagem coadjuvante fica no máximo com 5 pontos de interesse.

7-9: a resposta é ambígua ou sem grandes surpresas. Se mantém com a mesma postura.

6-: resposta desagradável e muda a postura. Se era amigável fica neutro, se neutro fica hostil e se hostil age agressivamente. Reduz 1 ponto de interesse.

Agindo Agressivamente

Quando um personagem do jogador tomar uma atitude agressiva ou invasiva, role 2d6 (sem modificadores específicos para postura):

10+: diminui 1 ponto de interesse. A agressão incomoda, mas o personagem coadjuvante ainda consegue manter-se na interação.

7-9: se era amigável, ele passa a ser neutro. Se era neutro, passa a ser hostil.

6-: fica hostil; se já era hostil, inicia um ataque imediato. A atitude agressiva desencadeia uma reação violenta.

Recuperação de Pontos de Vida (PV) e Pontos de Energia (PE)

Um descanso rápido de 1h, com água e em um lugar seguro recupera 1d6 PV e 1d6 PE.

Descanso longo de uma noite, em um local protegido com água e comida recupera todos os PV e todos PE.

Poderes, rituais e itens mágicos podem recuperar PVs e/ou PEs.

Em situações desesperadoras o jogador poderá gastar 1 PV para recuperar 2 PE.

Queda

O personagem poderá cair de grandes alturas - casas, árvores, montanhas ...

- **Queda Pequena (até 3m):** 1d6 de dano
- **Queda Média (3m-6m):** 2d6 de dano
- **Queda Alta (+6m):** 3d6 de dano

Os jogadores podem decidir possíveis desvantagens temporárias para incrementar a narrativa, por exemplo, diminuir o deslocamento por torcer o pé, não conseguir mais usar as duas mãos ...

Envenenamento

O personagem pode sofrer um envenenamento, seja por poções, flechas, mordida de animal peçonhento ou algum efeito mágico. Sofre 1d6 de dano imediato e +1d6 a cada cena até ser tratado.

Para tratar o envenenamento, role 2d6 + **Mente** e + bônus que possam auxiliar.

10+: cura o envenenamento completamente.

7-9: reduz o dano para 1 PV por cena, mas o personagem precisa descansar por 1d6 horas.

6-: o veneno se espalha, causando 2d6 de dano por cena.

Carma e Destino

Carma e Destino são forças que influenciam a **narrativa** e as ações dos personagens. Estes recursos criam uma dinâmica onde cada escolha é importante no desenvolvimento da história.

Acúmulo e Gasto de Carma e Destino

O Carma representa a força negativa sendo acumulada quando os jogadores cometerem ações negativas, atos de violência desnecessários, egoísmo ou traições. Isso vai gerar complicações na narrativa, introduzindo reviravoltas ou criando dificuldades extras para os personagens.

Por outro lado, o Destino atua como força positiva, sendo concedido aos jogadores

quando realizam ações positivas, trabalham em grupo ou agem de forma heroica. Estes pontos podem ser gastos para obter benefícios diretos, como sucessos automáticos.

Ao término da cena os jogadores devem avaliar a atuação dos personagens:

- **Ações heroicas (+2 Destino):** sacrifício, soluções inovadoras ou éticas.
- **Atos cooperativos (+1 Destino):** colaboração e reviravoltas que enriquecem a cena.
- **Comportamento egoísta ou impulsivo (+1 Carma):** decisões precipitadas que prejudicam o grupo.
- **Traição e agravamento de conflitos (+2 Carma):** manipulação ou atitudes desleais que intensificam as crises.

Uso do Carma, Destino e Dilemas

Quanto ao Carma:

- Quando o Carma chega a 3 pontos, introduz uma complicação (a mesma das jogadas) na narrativa e os pontos de Carma são zerados.
- O jogador pode gastar 1 Carma para anular uma rolagem adversária, mas deve aceitar um novo dilema.

Quanto ao Destino:

- Gaste 1 ponto de Destino para transformar uma falha em sucesso parcial em qualquer jogada.
- Gaste 2 pontos de Destino para garantir sucesso total em uma jogada, mas aceite um novo dilema

Consulte a **Tabela de Dilemas**.

O sistema mantém um equilíbrio dinâmico: quando o total combinado de Carma e Destino atinge 7, uma grande mudança

Tabela de Dilemas	
d6	Dilemas
1	Um segredo do passado vem à tona, forçando o personagem a escolher entre lealdade e verdade
2	Dois aliados importantes entram em conflito, exigindo uma decisão diplomática delicada
3	Uma escolha moral surge onde tanto o caminho certo quanto o errado têm consequências graves
4	Uma promessa antiga precisa ser quebrada para resolver uma crise atual
5	Um sacrifício pessoal se torna necessário para alcançar um objetivo maior
6	Uma vantagem imediata compete com benefícios futuros mais significativos

Tabela Carma Destino	
d6	Grande Mudança
1	O maior segredo do personagem é revelado publicamente em um momento crucial
2	Um aliado próximo se sacrifica para salvar o personagem, deixando uma dívida moral permanente
3	O objeto ou item mais precioso do personagem é destruído de forma irreparável
4	Uma decisão passada do personagem resulta na morte de um inocente que confiava nele
5	O personagem é forçado a trair seus próprios princípios para salvar alguém que ama
6	Uma maldição ou condição devastadora afeta o personagem, alterando sua essência

ocorre na história. Quando isso acontece role 1d6 na **Tabela Carma Destino**.

Interação com Coadjuvantes

Personagens coadjuvantes importantes também têm reservas de Carma e Destino (em geral iniciam em em o) que influenciam a narrativa. Suas ações impactam diretamente o mundo do jogo através de:

- Ações negativas (como manipular, trair ou agir de forma arriscada), que

acumulam Carma.

- Ações positivas (como ajudar, agir heroicamente ou se sacrificar), que acumulam Destino.

Durante as interações com os personagens coadjuvantes, os jogadores podem transferir 1 ponto de Carma e/ou Destino:

- **Ajudar/Inspirar:** transfere 1 ponto de Destino para o coadjuvante.
- **Enganar/Manipular/Trair:** transfere 1 ponto de Carma para o coadjuvante.

Essa transferência funciona em ambos os sentidos, ou seja, os coadjuvantes também podem transferir Carma e Destino para os jogadores.

Impacto na Narrativa

Quando um personagem coadjuvante acumula 3 ou mais pontos de Carma ou Destino, eventos significativos ocorrem:

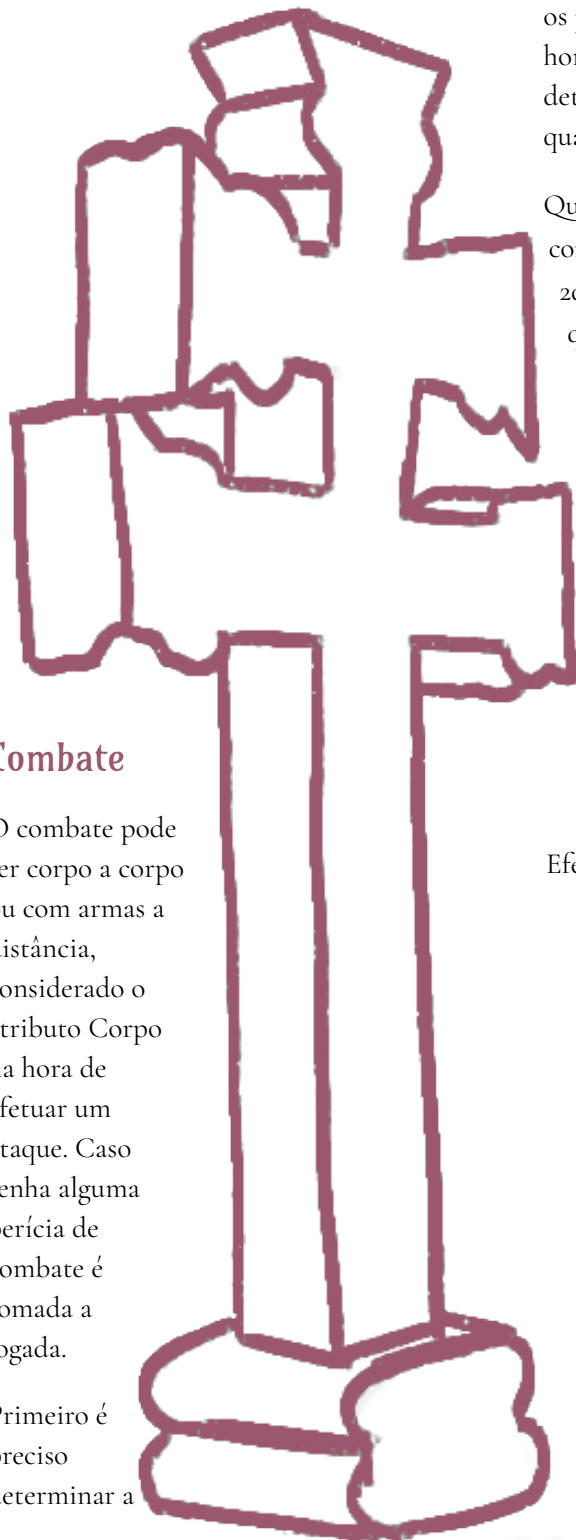
- **Carma (3+ pontos):** desencadeia uma complicação, como traição ou desastre.
- **Destino (3+ pontos):** resulta em um benefício, como um ato heroico ou ajuda inesperada.

Para determinar o evento específico, role 1d6 e consulte a **Tabela Impacto na Narrativa**.

Tabela de Impacto na Narrativa		
d6	Complicação (Carma)	Benefício (Destino)
1	O coadjuvante trai os jogadores	O coadjuvante salva os jogadores de um perigo
2	O coadjuvante comete um erro crítico	O coadjuvante descobre uma informação valiosa
3	O coadjuvante atrai inimigos aos jogadores	O coadjuvante fornece recursos inesperados
4	O coadjuvante falha em um momento crucial	O coadjuvante realiza um ato de heroísmo público
5	O coadjuvante causa um desastre acidentalmente	O coadjuvante une grupos em conflito
6	O coadjuvante é exposto por ações desonestas	O coadjuvante inspira os jogadores com um discurso

Resolução de Conflitos

Durante as aventuras podem ocorrer vários tipos de conflitos entre os personagens dos jogadores e NPCs. O SAGEN incentiva que os conflitos não sejam apenas resolvidos com violência, mas estimula outras formas de resolver problemas.



Combate

O combate pode ser corpo a corpo ou com armas a distância, considerado o atributo Corpo na hora de efetuar um ataque. Caso tenha alguma perícia de combate é somada a jogada.

Primeiro é preciso determinar a

ordem em que os personagens irão agir, usando a iniciativa. Se houve surpresa, os surpreendidos atacam por último. Para determinar a iniciativa jogue 1d6 e some o atributo Corpo. Para agilizar é possível determinar a iniciativa por grupo, escolhendo aquela personagem com maior atributo Corpo do grupo. Portanto, se o combate vai acontecer entre um Necromare, os jogadores, os aliados dos jogadores e uma horda de criaturas do lodo, é possível determinar a iniciativa para cada um dos quatro grupos.

Quando você atacar um inimigo em combate corpo a corpo ou a distância, role $2d6 + \text{Corpo}$. Aplicam-se modificadores quanto à perícia e podem ser aplicadas vantagens e desvantagens.

10+: você acerta o ataque e pode escolher 2 efeitos da lista abaixo.

7-9: você acerta o ataque, mas o oponente pode ativar uma reação. Escolha 1 efeito da lista abaixo.

6-: o inimigo se esquiva, bloqueia e contra-ataca. Efetua o ataque do oponente.

Efeitos:

- Você causa +1 dano além do normal da arma.
- Você evita completamente a reação do inimigo.
- Você força o inimigo a recuar, tropeçar ou perder a postura defensiva.
- Você cria uma abertura para um aliado, dando a ele +1 na próxima rolagem.
- Você atordoa o oponente, impedindo-o de usar uma reação no próximo turno.

Sempre que um inimigo sofrer um

ataque com um sucesso parcial (7-9), ele pode ativar uma reação. As reações estão descritas nos Antagonistas.

Sempre é subtraída a proteção do dano produzido, além de multiplicar pelo tipo de dano. O dano que ultrapassa a proteção é multiplicado conforme o tipo de dano: corte multiplica por 1.5, perfurante multiplica por 2 e mantém o mesmo dano se for contusão. Essa diferença é descontada dos pontos de vida.

Se os pontos de vida chegarem a zero o personagem desmaia e precisará de ajuda para continuar vivo. Primeiros socorros ou intervenções mágicas podem ser usadas. Cada turno inconsciente reduz um ponto de vida, quando atingir -5 pontos o personagem morre. Caso seu personagem morra, o jogador poderá criar outro personagem. Na seção de Rituais descreve-se um ritual para ressuscitar os mortos, mas tem uma série de desvantagens.

Mediação

Pode existir uma situação tensa entre as duas partes e o personagem pode tentar mediar.

Mediar Conflito

Quando o personagem tenta mediar um conflito entre duas partes, role 2d6+Mente. Aplicam-se modificadores quanto à perícia e podem ser aplicadas vantagens e desvantagens:

10+: Você consegue apaziguar as tensões e conduzir as partes a um acordo vantajoso. Escolha 2 opções da lista abaixo:

- As partes aceitam um compromisso equilibrado.
- Ganha a confiança de pelo menos uma das partes.
- O conflito é adiado, dando tempo para soluções futuras.
- Ninguém sai da negociação ressentido ou disposto a vingança.
- Você descobre uma motivação oculta que influencia a disputa.

7-9: Você evita que a situação saia do controle, mas deve escolher 1 opção da lista acima e cria-se uma complicação.

6-: A mediação falha e a tensão aumenta.

Negociação e Diplomacia

Resolver conflitos sem violência requer o uso de perícias como Diplomacia, incentivando a resolução de conflitos na base da estratégia, da negociação e da mediação, tendo o uso da violência como última alternativa.



Aventuras

5

Como Criar as Histórias?

A primeira coisa a se fazer é definir quantas pessoas vão contar essas histórias, de que maneira vão criá-las e em qual contexto elas serão contadas.

Começando pelo contexto, é importante definir se os encontros serão presenciais ou se serão utilizadas ferramentas online, de forma síncrona ou assíncrona, ou seja, se todos vão se reunir no mesmo horário ou vão mandar mensagens em um grupo de whatsapp cada um em seu horário. Também é importante saber se os jogadores são um grupo de amigos ou familiares que irão se reunir no final de semana, ou se são colegas de aula, que vão jogar no turno escolar com apoio do professor.

Depois é preciso definir quantas pessoas vão jogar e de qual maneira. Nesse ponto existem 3 formas:

Solo: você pode jogar individualmente, criando um personagem ou vários. Para isso vai utilizar oráculos para ajudar a responder perguntas e auxiliar no processo de criação da história. Você joga no seu tempo e é uma excelente técnica narrativa que ajuda a escrever contos, romances e novelas.

Cooperativa: duas ou mais pessoas criam a história de forma cooperativa. Os oráculos também podem ser usados para ajudar a responder questões da narrativa. Cada jogador controla um personagem e pensam juntos como a história vai se desenvolver.

Com narrador: forma mais tradicional, onde uma pessoa desempenha o papel de narrador e as demais controlam os personagens. Todas as questões que envolvem o processo de criação da história são mediadas pelo narrador, em alguns jogos chamado de mestre de jogo.

Tom

O tom é importante ser definido porque ajudará a definir certas temáticas narrativas

e os tipos de histórias que poderão ser contadas. Basicamente temos quatro possíveis tonalidades de histórias:

Espada & Feitiçaria: reforça os elementos mágicos do lugar, as aventuras são mais épicas, apesar de reforçar que a terra é hostil e os personagens são meio cinzentos. Também existem criaturas fantásticas habitando este mundo. O melhor exemplo são as histórias do Conan, o Bárbaro. A quantidade de violência dependerá do grupo etário dos jogadores.

Realismo Mágico: são histórias mais realistas, com menos poderes fantásticos mas com um tempero mágico e sobrenatural que não causa espanto no mundo. Por exemplo, o morro Itakumuni, o menino de pedra, pode simplesmente levantar, trocar de lugar e isso não causará espanto em ninguém.

História Alternativa: esse modo trabalha mais com o conceito “e se...” explorando outras formas de contar as histórias. E se os Carijó tivessem um domínio muito maior na região e os açorianos fossem minorias? E se os Guarani não fossem catequizados? São narrativas mais realistas explorando possibilidades históricas.

Faroeste Sombrio: trazer o ambiente do velho oeste americano, de uma terra desolada, permitindo a existência de seres sobrenaturais maléficos. Presença mais forte de demônios e de personagens que caracterizam anti-heróis. É uma tonalidade mais adulta, não se recomenda para um grupo de crianças, por exemplo.

Cada pessoa, cada grupo que jogar vai criar seu tempero, colocar seu olhar nas narrativas. Se o grupo deseja criar histórias mais semelhantes de super heróis, vão em frente e criem. Descobrir o tom permitirá fazer escolhas, principalmente relacionadas com poderes e magia. Por exemplo, em uma tonalidade mais de história alternativa toda a parte de poderes pode ser ignorada.



Quais histórias serão contadas?

Que aventuras os personagens enfrentarão em Gravatahy? É importante ter em mente o tom. Temos quatro formas de encontrar as histórias:

Mundo aberto: os jogadores exploram o mapa e deixam a aleatoriedade determinar. Eventos, personagens e aventuras são criadas conforme avançam pelo mapa.

Aventura aleatória: vão direto para a determinação de um enredo. As cenas são montadas e enfrentam uma ameaça.

Uso de um enredo: gera ou escolhe uma da lista de enredos e desenvolvem uma narrativa. Não que seja obrigatório, mas este formato é mais comum com um narrador que pré-desenvolveu uma aventura. Isso não impede os jogadores de criarem a história de forma cooperativa ou, até mesmo, solo.

Algo totalmente novo: cria-se uma trama totalmente nova sem inspiração nos enredos.

Na seção **Personagens Famosos** tem uma descrição do elenco principal do cenário com seus dramas. Eles podem e devem ser trazidos para as narrativas para interagir com jogadores de diferentes formas.

Setores

A região de Gravatahy é formada pelos seguintes setores com os respectivos indicadores de recursos:

- Banhados (escasso);
- Morro Itakumuni (abundante);
- Mata dos Espíritos (abundante);
- Planícies (escasso);
- Zonas Urbanas (equilibrado) - que inclui a Aldeia dos Anjos, comunidade dos Guarani, quilombos e grandes fazendas.

Se deslocar para um setor adjacente leva uma

hora a pé ou meia hora de cavalo, carreta ou carroça. Quando entrar em um novo setor:

- realize uma ação;
- role um evento na tabela do setor específico;
- ações adicionais vão custando tempo.

As ações que podem ser realizadas quando chega em um setor são as seguintes:

- Coletar recursos (artesanaria);
- Caçar ou pescar se fizer sentido;
- Procura abrigo, um lugar para montar acampamento e descansar.

Eventos e Encontros

Na próximas subseções serão apresentadas as tabelas com eventos e encontros para cada um dos setores. Também serão descritos os recursos setoriais.

Recursos encontrados no setor **Banhado:**

- **Comum:** hastes fibrosas das plantas, peixes, sapos, ervas medicinais, argila, ratão do banhado, bromélias, gravatás.
- **Incomum:** flechas de Carijó, madeira, pedras
- **Raro:** escama de sucuri gigante, ossos de necromares, garra de uma onça
- **Exótico:** névoa fantasmagórica, lágrima de um espírito, pêlo de lobisomem

Recursos encontrados no setor **Morro Itakumuni:**

- **Comum:** pedras, madeira, cinzas, cabras, mica (ouro do tolo)
- **Incomum:** argila, cristais, penas, ferramentas de mineração, Fel da Terra
- **Raro:** amuletos antigos, garra do urubu, cristais da cobra gigante
- **Exótico:** essência de um fantasma, pingos de lava

Tabela de Eventos nos Banhados	
2d6	Descrição
2	O rio está corrompido. Role 2d6 + Mente, ou sofra 1d6 de dano por envenenamento.
3	Uma carreta de colonos está presa na lama. Ajude-os para ganhar Destino ou ataque-os para ganhar Carma.
4	Espíritos indígenas caminham sobre a água.
5	Flores mágicas caem do céu. Colete 1d6 pétalas (rótulo Temporal) para usar em rituais.
6	Um gigante de pedra surge no rio. Derrote-o.
7	Um chamado para a aventura.
8	Role na tabela de Encontros Neutros.
9	Role na tabela de Encontros Violentos.
10	Pescando, você encontra um peixe místico. Liberte-o e ganhe +1 Destino ou coma-o para curar 2d6 PV.
11	Próximo ao Rio Gravatahy revela uma passagem para as Ruínas Antigas. Um chamado para Aventura!
12	Lendária Velha Balbina e sua parrelha de bois, aparece em troca de um pagamento, para ajudar a desatolar as carroças que ficam presas.

Tabela de Encontros nos Banhados		
2d6	Encontros Neutros	Encontros Violentos
2	Um pescador açoriano.	4 Capitães do mato caçando escravos.
3	Uma criança Carijó.	1 Sucuri gigante.
4	Um espírito/elemental da água.	2 Lobisomens.
5	Um grupo de tropeiros.	2 Necromares comuns.
6	Um grupo de capivaras.	1 Onça tomando água no rio.
7	Um padre está recolhendo água na beira do rio.	1 Acampamento com 5 soldados.
8	Avistam uma criatura metade mulher, metade peixe.	1 Fantasma do rio.
9	Um grupo de Carijó brincam na beira do rio.	1 Necromare Feiticeiro.
10	Um grupo de africanos fogem para o quilombo.	Espírito de Sepé Tiaraju.
11	Três garimpeiros tentando achar ouro no rio.	Anhangá.
12	Açorianos trabalham nos moinhos.	Diabo das Missões.



Tabela Eventos no Morro Itakumuni	
2d6	Descrição
2	O menino de pedra desperta, mas não se ergue somente abre os olhos e poderá conversar com os jogadores.
3	Escutam gemidos vindo das grutas. Chamado para a aventura!
4	Uma chuva de cinzas dificultando a visibilidade. A penalidade é -1 para testes que envolvam percepção visual.
5	Encontra pegadas gigantescas.
6	Um chamado para a aventura.
7	Entre as pedras do morro, encontram um altar de pedra.
8	Role na tabela de Encontros Neutros.
9	Role na tabela de Encontros Violentos.
10	Encontram 2d6 pedras de mica (ouro do tolo).
11	Um cemitério indígena dos carijós.
12	Uma forte tempestade com raios. Dificulta todas as ações.



Tabela de Encontros no Morro Itakumuni		
2d6	Encontros Neutros	Encontros Violentos
2	Uma gralha azul inteligente e falante conta sobre os tesouros do morro.	1 Golem de pedra.
3	Espírito do fogo fala que o morro é um vulcão.	3 Necromares comuns.
4	Um pastor de cabras procurando seu rebanho.	1 Cobra gigante de cristal.
5	Um ser alado machucado e acorrentado.	3 Homens realizando um ritual demoníaco.
6	Um menino com pele de rocha.	1 Urubu da mata faminto e agressivo.
7	Uma feiticeira das cinzas que utiliza pedras em seus rituais.	6 Soldados corrompidos.
8	Uma estátua inca animada.	1 Necromare feiticeiro.
9	Espírito da terra bastante agitado.	1 Fantasma da rocha.
10	Um açoriano interessado por artefatos indígenas, paga com ouro.	1 Bode enfurecido.
11	Um grupo de urubus devoram a carcaça de uma cabra.	Anhangá.
12	Espírito Carijó.	3 Lobos de lava.

Tabela de Eventos na Mata dos Espíritos	
2d6	Descrição
2	Almas Carijó marcham em silêncio.
3	Uma grande timbaúva revela segredos.
4	Uma lagoa no meio da mata. Um chamado para a aventura!
5	A mata escurece de repente.
6	Uma região da mata repleta de flores.
7	Uma névoa densa na mata.
8	Role na tabela de Encontros Neutros.
9	Role na tabela de Encontros Violentos.
10	Encontre uma rede com animais presos.
11	Os restos de algum ritual.
12	Uma timbaúva está morrendo



Tabela de Encontros na Mata dos Espíritos		
2d6	Encontros Neutros	Encontros Violentos
2	Uma criança perdida.	5 Lobos de lava.
3	Um cervo branco.	1 Alma Carijó furiosa.
4	Um catador de ervas.	1 Planta carnívora gigante.
5	Um espírito da mata.	3 Necromares caçadores.
6	Um pajé Carijó.	Anhangá.
7	Um açoriano coletando ervas.	1 Onça de pelagem negra.
8	Um homem preso em uma árvore. É um lobisomem arrependido.	4 Necromares comuns enfurecidos.
9	A cabana de uma bruxa.	1 Cipó assassino se prende em cada jogador.
10	Um Carijó com várias sementes.	1 Espírito de um guerreiro.
11	Uma curandeira Carijó.	1 Necromare feiticeiro.
12	Um cavalo tordilho com uma única guampa, semelhante às dos bodes.	1 bruxa corrompida.

Tabela de Eventos nas Planícies

2d6	Descrição
2	Espíritos de tropeiros gaúchos marcham carregando garruchas enferrujadas.
3	Chamas azuis dançam em um círculo.
4	Uma manada de cavalos selvagens.
5	O solo treme, parece que uma criatura passa por baixo da terra.
6	Ventania arrasa a região.
7	Um chamado para a aventura!
8	Role na tabela de Encontros Neutros.
9	Role na tabela de Encontros Violentos.
10	Os restos de um acampamento.
11	Um carcará voa na região.
12	Um altar de pedra com erva-mate e facas.

Tabela de Encontros nas Planícies

2d6	Encontros Neutros	Encontros Violentos
2	Uma revoada de quero-queros.	2 Lobisomens.
3	Tropeiros descansando com suas carroças.	3 Necromares comuns.
4	Um potro perdido relincha.	5 Capangas de um coronel pedindo pedágio.
5	Uma luz fantasmagórica brilha à distância.	1 Onça negra.
6	Fogo-fátuo ilumina um campo coberto por ossos de gado antigo.	1 Enxame de insetos de ossos emergem do chão.
7	Um curandeiro guarani.	1 Boi enfurecido.
8	Maria Cachaceira anda com sua carreteada.	1 Fantasma de um tropeiro.
9	Uma família de açorianos chegando na aldeia.	Um grupo de 5 soldados corruptos.
10	Alguns cavalos correm no campo.	1 Cobra cruzeira.
11	Um violeiro a cavalo.	Diabo
12	Mercador vendendo itens exóticos.	1 Necromare feiticeiro.

Tabela de Eventos nas Zonas Urbanas

2d6	Descrição
2	Uma celebração, uma festa com comidas típicas.
3	Pessoas brigando por algum recurso, por exemplo, água.
4	O Fel da Terra brota do chão.
5	Alguns símbolos estranhos aparecem no local.
6	Um mutirão de pessoas construindo alguma coisa.
7	Uma feira, ou similar, com vários produtos daquela ancestralidade.
8	Role na tabela de Encontros Neutros.
9	Role na tabela de Encontros Violentos.
10	Pessoas preocupadas com uma doença estranha.
11	Comunidade preocupada que uma criança sumiu.
12	Acontece uma invasão de necromares.



Tabela de Encontros nas Zonas Urbanas		
2d6	Encontros Neutros	Encontros Violentos
2	Uma criança curiosa.	5 Capangas exigindo pagamentos.
3	Um vendedor de alguma coisa.	1 Lobisomem invade o local.
4	Líder pedindo ajuda.	Acontece um motim.
5	Um bêbado tagarela.	1 Fantasma vingativo.
6	Um artista fazendo sua arte.	Um grupo de 5 necromares comuns e 1 necromare feiticeiro.
7	Uma pessoa ferida.	1 Boi enfurecido.
8	Animais domésticos brincando.	Chega uma tropa de soldados.
9	Uma pessoa desesperada com algo.	1 Necromare feiticeiro.
10	Gemido de um espírito.	1 Bruxa corrompida.
11	Um líder religioso preocupado.	1 Assombração inquietada.
12	Um viajante misterioso chega ao local.	Diabo das Missões.

Recursos encontrados no setor **Mata dos Espíritos**:

- **Comum:** madeira, ervas medicinais, folhas, argila, sementes, flores, raízes
- **Incomum:** água das lagoas, resinas das árvores
- **Raro:** garra da onça negra, chifre do cervo, cipó assassino
- **Exótico:** amuletos fantásticos de origem desconhecida, essência de um fantasma

Recursos encontrados no setor **Planícies**:

- **Comum:** pedras, argila, penas, ossos, ervas medicinais, garrafas
- **Incomum:** madeira, restos de acampamentos, rodas de carreta, chifre de boi, carvão, cordas, correntes
- **Raro:** dente de onça, escama de cobra, pêlo de lobisomem
- **Exótico:** amuleto mágico

Recursos encontrados no setor **Zonas Urbanas**:

- **Comum:** itens comprados em armazém - comida, roupas, pão, bebidas, itens para lida do campo, farinha de mandioca
- **Incomum:** madeira, pedras, argila, arma, proteção, ferramentas, palha, carvão, raízes
- **Raro:** Fel da Terra, itens sagrados
- **Exótico:** instrumento musical

Chamado para Aventura

Quando as tabelas de evento apontam um chamado para aventura, ou caso os jogadores não queiram fazer a exploração do local, mas ir direto para a ação, as seguintes regras podem ser usadas para criar uma nova narrativa.

As aventuras seguem a estrutura abaixo:

(A) quer (B) + (C), mas vocês devem (B) + (C), senão (D) + (C).

Sendo,

(A) Inimigos

(B) uma ação/verbo

(C) um objeto

(D) uma consequência negativa.

Esta estrutura permite criar mais de 1 milhão de combinações, praticamente infinitas possibilidades. Não gostando de um resultado é só rolar novamente. Segue abaixo a tabela para compor as narrativas:

Por exemplo, você deve jogar 2d6 para identificar o inimigo. Obtemos 3 e 1, consultando a coluna A da tabela encontramos **Mercadores Traiçoeiros**. Agora 2d6 na coluna B e na coluna C para definir o objetivo dos inimigos. Primeiro conseguimos 2 e 5, verbo **Invocar** e depois 3 e 3 que é o objeto **Poção**. Depois determine o que os

d6	d6	(A) Inimigos	(B)	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 Traíçoeiros		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

jogadores precisam fazer para evitar uma consequência, novamente 2d6 nas colunas B e C. Obtemos 4 e 2, verbo **Libertar** e 1 e 3 é o **Sangue Celestial**. Por fim estabeleça consequência seria essa, jogar 2d6 nas colunas D e C, obtemos 6 e 2 **os mortos vão se erguer** e 3 e 5, **uma relíquia missioneira**.

Assim a gente cria o que chamamos de **semente narrativa**, algumas provocações para pensarmos na sinopse da história, não precisa ter uma literalidade e podemos fazer adaptações.. O que temos no momento é “Os Mercadores Traiçoeiros querem invocar uma poção. Os jogadores deverão libertar o Sangue Celestial para evitar que os mortos se ergam e peguem a relíquia missioneira”. Que aventura podemos criar a partir disso?

“Um grupo de mercadores estranhos chega na aldeia vendendo produtos exóticos. Na verdade, são necromares que querem obter um frasco de Sangue Celestial de algum descendente de Caribé e, caso eles não consigam, vão amaldiçoar a aldeia, animando os mortos e trazendo uma ameaça zumbi. Os jogadores precisam de uma relíquia missioneira para expulsar esses necromares.”

Notem que houve uma mudança na ordem e está tudo bem. O fator aleatório serve para inspirar a criação de uma sinopse. A aventura vai se passar em vários lugares, onde as cenas vão se desenrolar.

Além destas tabelas é necessário criar uma tabela para possíveis **Lugares** e uma **Matriz** com possíveis elementos para adicionar um tempero.

Para ajudar as cenas/locais podem ter desafio, use a tabela abaixo para determinar o tipo de desafio, ou escolha livremente:

Realiza o processo até achar a Ameaça Principal. Assim que esta for vencida os jogadores são vitoriosos. Se visitar 4 locais e não encontrar a Ameaça Principal, ela sempre estará no quinto local. Também sugere-se no terceiro local colocar uma reviravolta, bom momento de uso de Carma e Destino. Abaixo tem uma tabela de possíveis reviravoltas:

Oráculo Sim/Não

Os oráculos podem ser usados no modo solo, cooperativo ou com um narrador, serve para inspirar, gerar algumas ideias disruptivas e auxiliar o processo criativo. O oráculo mais simples é do tipo SIM/NÃO:

- 1, definitivamente NÃO
- 2,3 Não
- 4,5 Sim
- 6 definitivamente SIM

Se precisar uma pergunta que não seja do tipo Sim ou Não pode ser usada a matriz de elementos como um tempero para inspirar.

Enredos

Abaixo estão listadas 12 possíveis ideias de enredos que se adaptam conforme a visão dos jogadores. Use o tom que achar melhor e inclua mais ou menos elementos mágicos. Também é possível escolher aleatoriamente.

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	Bébedos 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. A Profecia do Rio Seco

Os jogadores descobrem que o Fel da Terra está secando o Rio Gravatahy. Para evitar a profecia de Caribé, que diz que "os mortos caminharão entre os vivos", eles precisam encontrar a fonte da contaminação nas minas do Morro Itakumuni, enfrentando Necromares e criaturas de lodo.

Gancho: Uma criança Carijó desaparece após beber água corrompida do rio.

2. O Tesouro Maldito dos Jesuítas

Um mapa leva às ruínas subterrâneas sob o cemitério da Aldeia dos Anjos, onde livros amaldiçoados dos jesuítas guardam segredos milenares.

Gancho: Um padre agonizante entrega um fragmento do mapa com avisos sobre "letras que envenenam".

3. A Carreta de Maria Cachaceira

Maria Cachaceira pede ajuda: sua carreta de cachaça foi roubada por um Necromare. Os jogadores precisam recuperá-la antes que a bebida seja usada para corromper a Festa do Divino.

Gancho: Garrafas de cachaça corrompidas pelos Necromares aparecem nas casas dos açorianos.

4. O Despertar do Menino de Pedra

Itakumuni, o gigante adormecido, começa a se mover após anos de escavações pelos Necromares. Os jogadores devem acalmar seu espírito com rituais Carijó ou enfrentar sua fúria.

Gancho: Terremotos abalam a região e marcas luminosas aparecem no morro.

5. A Rebelião do Quilombo

O Quilombo do Seu Maneca é atacado por capitães do mato. Os jogadores precisam organizar a defesa, sabotar os invasores e libertar os escravizados.

Gancho: Um escravo fugitivo chega ferido à Aldeia dos Anjos pedindo socorro.

6. A Dança dos Espíritos da Mata

Uma névoa sobrenatural envolve a Mata dos Espíritos, transformando colonos em criaturas sem mente. Os jogadores devem encontrar a

fonte da maldição e negociar com o Anhangá, guardião da floresta.

Gancho: açorianos desaparecem após entrarem na mata para cortar madeira.

7. A Maldição do Ouro de Caribé

Moedas de ouro com o símbolo de Caribé surgem na região, mas quem as possui envelhece rapidamente. Os jogadores investigam uma mina abandonada.

Gancho: Um mercador oferece ouro abençoado na forma das moedas.

8. O Casamento do Diabo

Um demônio disfarçado de açoriano planeja se casar com a filha de um líder açoriano para drenar o Sangue Celestial da região. Os jogadores precisam expô-lo durante a cerimônia.

Gancho: Noivas da aldeia morrem misteriosamente após noivados.

9. A Pedra Estelar

Os jogadores ouviram falar que a pedra estelar está enterrada em algum lugar próximo aos moinhos da fazenda dos Fonseca.

Gancho: uma grande seca assola a região e a pedra pode ser uma esperança.

10. O Segredo da Cruz Sagrada

A Cruz Sagrada da Aldeia dos Anjos começa a sangrar, atraindo peregrinos e criaturas sombrias.

Gancho: Velas na cruz não se apagam, mesmo sob chuva.

11. A Cidade Submersa

Uma seca revela ruínas pré-colombianas no leito do Rio Gravatahy. Dentro, os jogadores encontram gigantes de pedra adormecidos e insetos de prata que envelhecem quem os toca.

Gancho: Pescadores relatam que estátuas saem do fundo do rio.

12. A Aliança das Ancestralidades

Líderes Carijó, Guarani, africanos e açorianos se reúnem para combater uma grande invasão de Necromares. Os jogadores devem mediar conflitos internos e sabotar o líder dos invasores.

Gancho: Uma frota de barcos invasores é avistada chegando no rio.

Ruínas

Portais para o Inferno

Algumas grutas no morro são entradas para o Inferno, onde os espíritos mortos em batalha esperam o Canto da Ressurreição – um ritual que só os Descendentes de Caribé conhecem. Quem entra sem o Sangue Celestial é devorado pelos diabretes que brincam com ossos humanos como se fossem piões.

O Ouro dos Padres

Existe uma entrada secreta no cemitério da cidade cujos jesuítas escondem um tesouro que trouxeram das Missões. Não é ouro, mas muitos livros com conhecimentos desconhecidos. Alguns livros são amaldiçoados, só podem ser lidos por pessoas que buscam o conhecimento, caso contrário as letras se transformam em cobras de tinta e atacam imediatamente o leitor.

O Povo Pré-Colombiano

Nas cavernas subterrâneas há vestígios de gigantes de pedra, os construtores dos rios. Seus corpos petrificados emitem um zumbido que atrai insetos de prata. A prata dos seus corpos pode ser vendida, mas os caçadores de tesouros que coletarem qualquer tesouro, pode ser uma mísera moeda, serão amaldiçoados! Envelhecem um ano a cada passo em direção à civilização. Se o aventureiro não quiser morrer terá que abandonar o tesouro.

A Senzala sem Fim

Um casarão decadente que aparece aleatoriamente na mata, com paredes sujas de

sangue e janelas que murmuram preces no idioma dos negros escravizados. Dentro da casa, os escravizados fantasmas repetem eternamente suas tarefas, e quem os ajuda a terminar ganha uma Moeda de Anastásia, um artefato que concede visões de futuros possíveis.

Os Desaparecidos

Aqueles aventureiros que morrem em alguma dessas ruínas surgem em Gravatahy como seres cambaleantes e balbuciantes, sem rosto, arrastando correntes fantasmas. Mas a salvação existe! Os Nguzu afirmam que é possível libertá-los com o **Ritual do Cipó-Cravo**, mas o preço é alto. A pessoa que ama muito o desaparecido deve oferecer em troca da vida do amado sua memória mais feliz de infância.





Bestiário

6

Todos os possíveis antagonistas são descritos com os seguintes atributos:

Descrição Física: uma breve descrição física da criatura.

Inteligência: nível de inteligência, se permite dialogar.

PV: pontos de vida.

Proteção: nível de proteção (Po, P1, P2).

Reação: em geral na forma de uma jogada de d6 para determinar a reação. Pode causar dano, define o valor (D1, D2, D3, ...).

Observação: alguma observação importante.

Seres Mágicos

Anhangá

Descrição Física: Criatura com chifres, olhos vermelhos e corpo deformado. Sua presença causa muito medo.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para semear medo.

PV: 18

Proteção: P3 (couro demoníaco)

Reação (1d6):

1-3: Garra Sombria (D2 Corte).

4-5: Grito da Perdição (teste de Espírito ou fuga em pânico).

6: Possessão (controla um alvo por 1 cena).

Observação: Vulnerável a símbolos indígenas sagrados. Dobro de dano.

Bruxa

Descrição Física: Mulher idosa com vestes muito velhas e rasgadas, cabelos grisalhos e quebrados com olhos sem pupila. Carrega um cajado de madeira retorcida.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para enganar ou ameaçar.

PV: 10

Proteção: Po (roupas comuns)

Reação (1d6):

1-2: Lança uma maldição causando alucinações no jogador, penalidade de -1 na cena.

3-4: Invoca a força dos espíritos malditos (2d6 de dano em área).

5-6: Foge transformando-se em corvo.

Observação: Imune a venenos. Derrotá-la exige queimar seu cajado, mesmo com zero pontos de vida se não queimar o cajado ela fica viva.

Cipó Assassino

Descrição Física: Cipó retorcido com espinhos venenosos que se move como serpente.

Inteligência: Não é inteligente. Ataca por instinto.

PV: 10

Proteção: P1 (casca resistente)

Reação (1d6):

1-3: Enredar (D1 Contusão + Prender).

4-6: Espinhos Tóxicos (D1 Perfurante + Envenenamento).

Observação: Vulnerável a fogo.

Cobra de Tinta

Descrição Física: Serpente negra feita de tinta viva, com olhos brilhantes e presas de letras distorcidas.

Inteligência: Não é inteligente. Ataca instintivamente.

PV: 4

Proteção: Po

Reação:

Mordida de Tinta (D1 Perfurante)

Observação: Surge apenas de livros amaldiçoados.



Criatura de Lodo

Descrição Física:

Humanoide deformado de lama e água podre, com olhos verde-escuros.

Inteligência:

Inteligência primitiva.

Emitem grunhidos guturais.

PV: 15

Proteção: P2





PV: 20

Proteção: P3 (couro demoníaco)

Reação (1d6):

1-2: Garra Infernal (D3 Corte + Fogo).

3-4: Sopros de Enxofre (D2 em área).

5-6: Invoca 1d4 Diabretes.

Observação:

Regenera 1d6 PV por turno. Só é derrotado com armas sagradas de qualquer ancestralidade.

Diabo das Missões

Descrição Física: Demônio com asas de morcego, vestes jesuíticas rasgadas e crucifixo invertido no peito.

Inteligência: Muito inteligente. Dialoga para corromper.

PV: 22

Proteção: P3

Reação (1d6):

1-4: Lâmina Profana (D3 Corte + Fogo).

5: Invoca Cruzados Mortos (2d6 dano em área).

6: Maldição das Missões (alvo perde 1 ponto permanente de Espírito).

Observação: Regenera 2d6 PV por turno. Só é derrotado com armas sagradas de qualquer ancestralidade.

O **Diabo das Missões** consegue se passar por um padre jesuíta. Deseja corromper o pacto de Sandoval e drenar o Sangue Celestial. Controla lobisomens, colonos corrompidos transformados em bestas. O Diabo das Missões pode invocar uma chuva de sal e esterilizar a terra e também apaga as memórias dos indígenas.

Diabrete

Descrição Física: Criatura pequena (50 cm), com pele verde, orelhas pontudas e dentes afiados.

Inteligência: Inteligência baixa. Ri de forma aguda, mas não dialoga.

PV: 6

Proteção: P0

Reação (1d6):

(corpo viscoso)

Reação (1d6):

1-3: Golpe de Lodo (D1 Contusão + Envenenamento).

4-5: Aprisionar (prende o alvo em lama, exigindo teste de Corpo para escapar).

6: Corromper Água (transforma a água da área em Fel da Terra).

Observação: Regeneram 1d6 PV por turno se estiverem próximos do rio/lagoa. Imunes a fogo.

Desaparecido

Descrição Física: Cadáver sem rosto, arrastando correntes fantasmagóricas. Move-se de forma descoordenada. Aventureiros que morreram nas ruínas de Gravatahy retornam como um Desaparecido.

Inteligência: Não são inteligentes. Somente gemem.

PV: 8

Proteção: P1 (aura fantasmagórica)

Reação (1d6):

1-3: Golpe de Corrente (D1 Contusão).

4-6: Eco da Morte (D1 de dano mental).

Observação: Ritual do Cipó-Cravo trás a alma de volta.

Diabo

Descrição Física: Figura alta com chifres retorcidos, pele vermelha e asas de morcego. Exala cheiro de podridão.

Inteligência: Muito inteligente. Dialoga para fazer pactos.

1-3: Arranhão (D1 Corte).
4-6: Rouba um item aleatório e foge.
Observação: Em grupos de 3+, ganham +1 de dano por ataque coordenado.

Gigante de Pedra

Descrição Física: Humanoide de 4 metros de altura feito de rochas musgosas. Emitem zumbidos baixos.

Inteligência: Não são inteligentes.

PV: 25

Proteção: P3 (couraça de pedra)

Reação (1d6):

1-2: Pancada (D3 Contusão).

3-4: Esmagar (D2 em área).

5-6: Atrai 1d6 Insetos de Prata.

Observação: Reduz dano de corte e perfurante pela metade.

Golens de Pedra

Descrição Física: Humanoides de rocha musgosa, com runas gravadas no torso. Movem-se lentamente.

Inteligência: Não são inteligentes. Seguem ordens simples.

PV: 20

Proteção: P3

Reação (1d6):

1-3: Pancada Sísmica (D2) deixa confuso.

4-6: Proteção Rúnica (absorve 1d6 de dano direcionado a aliados).

Observação: Imunes a venenos e efeitos mentais. Reduz dano de corte/perfurante pela metade.

Insetos de Ossos

Descrição Física: Enxame de insetos esqueléticos voadores, com asas transparentes e mandíbulas afiadas.

Inteligência: Não são inteligentes. Agem como um enxame.

PV: 10 (o enxame)

Proteção: Po

Reação (1d6):

1-3: Mordida Óssea (D1 Perfurante).

4-6: Nuvem de Ossos (cegueira por 1 cena).

Observação: Vulneráveis a fogo, sofrem o dobro de dano se baseado em fogo.

Insetos de Prata

Descrição Física: Besouros metálicos do tamanho de uma mão, com asas que tilintam como moedas de prata.

Inteligência: Não são inteligentes. Agem em enxame.

PV: 10 (enxame)

Proteção: P1 (carapaça prateada)

Reação (1d6):

1-5: Mordida (D1 Perfurante).

6: Liberam Pó de Prata (cegueira por 1 cena).

Observação: Morrem se expostos ao fogo. A prata pode ser usada como mercadoria.

Lobisomem

Descrição Física: Humanoide coberto por pelos negros, olhos amarelados e garras afiadas. Em noites de lua cheia, assume uma forma híbrida assustadora entre homem e lobo.

Inteligência: Inteligência limitada. Não dialoga, apenas rosna ou uiva.

PV: 12

Proteção: P1 (couro espesso)

Reação (1d6):

1-2: Ataca com Garra (D1 Corte).

3-4: Uiva

5-6: Morde o alvo (D2 Perfurante), causando sangramento (1 PV perdido por cena).

Observação: Imune a dano de armas comuns. Somente armas mágicas ou prata causa dano.

Lobos de Lava

Descrição Física: Lobos com pelagem vermelha incandescente e olhos de fogo. Deixam rastros de cinzas.

Inteligência: Inteligência animal. Não dialoga.

PV: 12

Proteção: P2 (pele vulcânica)

Reação (1d6):

1-3: Mordida de Fogo (D1 Perfurante + Fogo)

4-6: Rajada de Cinzas (cegueira por 1 cena).

Observação: Imunes a dano por fogo. Vulneráveis a água.

Planta Carnívora Gigante

Descrição Física: Planta de 3 metros com folhas em forma de mandíbulas e líquido digestivo ácido.

Inteligência: Não dialoga. Reage a movimento.

PV: 20

Proteção: P2 (couro vegetal)

Reação (1d6):

1-3: Engolir (D2 Contusão).

4-6: Espalhar Esporos (D1 em área + Envenenamento).

Observação: Imune a venenos.

Animais

Bode Enfurecido

Descrição Física: Bode de chifres longos e olhos vermelhos.

Inteligência: Animal selvagem. Não dialoga.

PV: 10

Proteção: P1

Reação (1d6):

1-4: Investida (D1 Contusão).

5-6: Chifrada (D2 Perfurante) + derruba o alvo.

Observação: nenhuma.

Boi Enfurecido

Descrição Física: Boi de chifres largos, com olhos enraivecidos

Inteligência: Não dialoga. Age com fúria cega.

PV: 15

Proteção: P1 (couro espesso)

Reação (1d6):

1-3: Investida (D2 Contusão).

4-6: Chifrada (D3 Perfurante).

Observação: nenhuma.

Cão de Caça

Descrição Física: Cães magros e musculosos, treinados para perseguir furtivos.

Inteligência: Não dialoga. Segue ordens de donos.

PV: 8

Proteção: Po

Reação (1d6):

1-3: Mordida (D1 Perfurante).

4-6: Perseguição em Grupo (+1 de dano se atacarem em trio).

Observação: nenhuma

Cobra Cruzeira

Descrição Física: Serpente de 2 metros com padrão de cruz nas costas e presas venenosas.

Inteligência: Não dialoga.

PV: 6

Proteção: Po

Reação (1d6):

Mordida Venenosa (D1 Perfurante + Envenenamento).

Observação: nenhuma



Gralha Azul Inteligente

Descrição Física: Ave de plumagem azul-metálica, capaz de falar e imitar vozes humanas.

Inteligência: Muito inteligente.

PV: 6

Proteção: Po

Reação (1d6):

1-4: Ilusão Sonora (cria sons falsos para confundir). Alvo perde 1 turno
5-6: Foge e alerta outros inimigos.

Observação: Conhece segredos da mata.

Onça

Descrição Física: Felino de pêlo dourado e manchas negras, músculos definidos e garras afiadas.

Inteligência: Animal selvagem. Não dialoga.

PV: 10

Proteção: P1 (pele resistente)

Reação (1d6):

1-4: Arranhão (D1 Corte).

5-6: Salto Predatório (D2 Perfurante) + derruba o alvo.

Observação: Ignora penalidades em ataques noturnos.

Onça Negra

Descrição Física: Onça com pelagem negra brilhante e olhos amarelos.

Inteligência: Não dialoga. Astuta e furtiva.

PV: 12

Proteção: P1 (pele resistente).

Reação (1d6):

1-3: Ataque Furtivo (D2 Perfurante).

4-6: Salto Sombrio (desconsidera a proteção do alvo no próximo ataque).

Observação: Ganha vantagem em ambientes escuros.

Sucuri Gigante

Descrição Física: Cobra de 10 metros, escamas escuras e olhos amarelos. Capaz de esmagar presas com seu corpo.

Inteligência: Não é inteligente. Age por instinto.

PV: 18

Proteção: P2 (escamas resistentes)

Reação (1d6):

1-3: Constrição (D2 Contusão) + alvo preso (teste de Corpo para escapar).

4-6: Mordida Venenosa (D1 Perfurante + veneno: 1d6 PV/cena).

Observação: nenhuma.

Urubu da Mata Faminto

Descrição Física: Ave de grande porte, penas negras e bico amarelado. Olhos famintos e agressivos.

Inteligência: Animal selvagem. Não dialoga.

PV: 8

Proteção: Po

Reação (1d6):

1-4: Bicada (D1 Perfurante).

5-6: Ataque em Mergulho (D2 Perfurante).

Observação: nenhuma.

Humanos

Capanga Comum

Descrição Física: Homem armado com facão e pistola, vestindo roupas surradas.

Inteligência: Inteligência baixa. Obedece aos líderes.

PV: 8

Proteção: Po

Reação (1d6):

1-3: Disparo de Pistola (D1 Perfurante).

4-6: Golpe de Facão (D1 Corte).

Observação: nenhuma.

Capitão do Mato

Descrição Física: Homem robusto com chapéu de couro, chicote e botas enlameadas. Carrega correntes para capturar escravizados.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para intimidar ou negociar resgates.

PV: 14

Proteção: P1 (colete de couro)

Reação (1d6):

1-2: Chicote (D1 Corte) + prende o alvo com corrente (teste de Corpo para libertar).

3-4: Invoca 1d4 cães de caça.

5-6: Golpe Traíçoeiro (D2 Perfurante) com adaga escondida.

Observação: Ganha +1 em testes de perseguição em áreas selvagens.

Cultista

Descrição Física: Figura encapuzada com símbolos profanos bordados nas vestes. Carrega um grimório.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para recrutar ou ameaçar.

PV: 10

Proteção: P1 (túnica ritualística)

Reação (1d6):



1-2: Maldição Sombria (D1).
3-4: Invoca Demônio Menor (1 Diabrete).
5-6: Escudo de Ossos (absorve 1d6 de dano).
Observação: nenhuma

Necromare Caçador

Descrição Física: Caçador corrompido com um arco de osso e pele marcada por símbolos sombrios.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para ameaçar.

PV: 14

Proteção: P1 (couro reforçado)

Reação (1d6):

1-3: Flecha Sombria (D2 Perfurante).

4-6: Armadilha de Ossos (prende alvo).

Observação: Rastreia alvos feridos com +2 de bônus.

4-6: Invocar 1d6 Criatura de Lodo.

Observação: nenhuma.

Necromare Líder

Descrição Física: Figura alta com armadura corroída, capa de pele e machado dourado.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para ameaçar ou negociar vantagens.

PV: 18

Proteção: P2

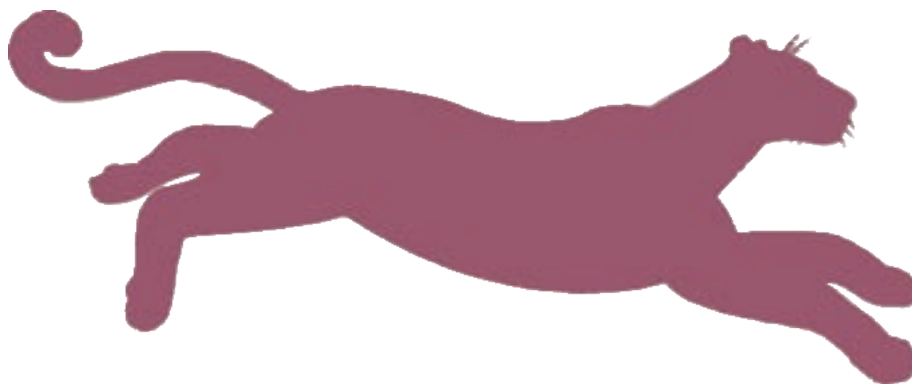
Reação (1d6):

1-2: Machado da Ganância (D2 Corte).

3-5: Convocar Necromares (1d4 Necromares comuns).

6: Aura de Corrupção (área perdem D1 por turno).

Observação: Imune a efeitos mentais.



Necromare Comum

Descrição Física: Humanoide de pele pálida e olhos vazios, vestindo trapos sujos. Carrega ferramentas de mineração.

Inteligência: Inteligência baixa. Rosna palavras desconexas.

PV: 10

Proteção: P1

Reação (1d6):

1-3: Picareta Enferrujada (D1 Contusão).

4-6: Grito de Desespero (causa -1 em testes por 1 cena).

Observação: sangra ouro quando é ferido.

Necromare Feiticeiro

Descrição Física: Bruxo envelhecido com vestes negras e um cajado de ossos humanos.

Inteligência: Muito inteligente. Dialoga para lançar maldições ou fazer pactos.

PV: 15

Proteção: P1 (manto encantado)

Reação (1d6):

1-3: Bola de Fel (D2).

Soldado

Descrição Física: Homem armado com uniforme colonial, espada e mosquete.

Inteligência: Inteligência média. Segue ordens, mas pode negociar subornos.

PV: 12

Proteção: P2 (armadura de couro reforçado)

Reação (1d6):

1-2: Espadada (D1 Corte).

3-4: Disparo de Mosquete (D2 Perfurante).

5-6: Chama reforços (1d4 soldados).

Observação: nenhuma.

Espíritos

Assombração

Descrição Física: Vulto translúcido com olhos vazios e mãos esqueléticas.

Inteligência: Não dialoga. Emite gemidos assustadores.

PV: 10

Proteção: P1

Reação (1d6):

1-3: Toque Gélido (D1).
4-6: Medo Paralisante (alvo perde ação).
Observação: Imune a dano físico, só sofre dano de armas sagradas de qualquer ancestralidade.

Espírito Carijó

Descrição Física: Guerreiro indígena etéreo, com pinturas tribais luminosas e arco espiritual.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para proteger a mata.

PV: 14

Proteção: P1

Reação (1d6):

1-2: Flecha Ancestral (D1 Perfurante).

3-4: Camuflagem Espiritual (torna-se invisível por 1 turno).

5-6: Chamado dos Animais (invoca 1d4 cães selvagens).

Observação: nenhuma

Espírito de Sepé Tiaraju

Descrição Física: Guerreiro guarani etéreo, vestindo trajes tradicionais e carregando uma lança.

Inteligência: Muito inteligente. Dialoga para proteger os Guarani.

PV: 16

Proteção: P2 (aura sagrada)

Reação (1d6):

1-2: Lança da Justiça (D2 Perfurante).

3-4: Chamado dos Ancestrais (cura 1d6 PV em aliados).

5-6: Barreira Espiritual (bloqueia ataques por 1d6 turnos).

Observação: nenhuma

Espírito de um Guerreiro

Descrição Física: Fantasma de um guerreiro indígena com uma lança etérea.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para proteger locais sagrados.

PV: 16

Proteção: P2 (aura ancestral)

Reação (1d6):

1-3: Golpe de Lança (D2 Perfurante).

4-6: Barreira Espiritual (Concede mais proteção P1 para aliados).

Observação: Imune a dano físico. Só sofre dano de armas sagradas de qualquer ancestralidade.

Fantasma da Rocha

Descrição Física: Espírito petrificado com fissuras luminosas, flutuando sobre o solo.

Inteligência: Inteligência limitada. Emite sons de pedras se quebrando.

PV: 12

Proteção: P2

Reação (1d6):

1-3: Projétil de Pedra (D1 Contusão).

4-6: Aprisionamento Mineral (prende alvo em rocha por 1 turno).

Observação: nenhuma

Fantasma do Rio

Descrição Física: Figura translúcida de um afogado, com algas presas ao corpo e olhos vazios.

Inteligência: Inteligência limitada. Sussurra frases incompreensíveis.

PV: 8

Proteção: P1 (aura aquática)

Reação (1d6):

1-3: Toque Gélido (D1).

4-6: Afogamento Espectral (D1) e deixa confuso

Observação: Imune a danos físicos.

Vulnerável a água benta.

Fantasma Tropeiro

Descrição Física: Espírito de um tropeiro com chapéu de couro e botas fantasmas.

Inteligência: Inteligência média.

PV: 12

Proteção: P1 (intangibilidade)

Reação (1d6):

1-3: Chicote Fantasma (D1).

4-6: Nevoeiro dos Pampas (reduz visibilidade, penalidade de -1).

Observação: nenhuma

Fantasma Vingativo

Descrição Física: Espírito distorcido com correntes presas ao corpo e olhos flamejantes.

Inteligência: Não dialoga.

PV: 18

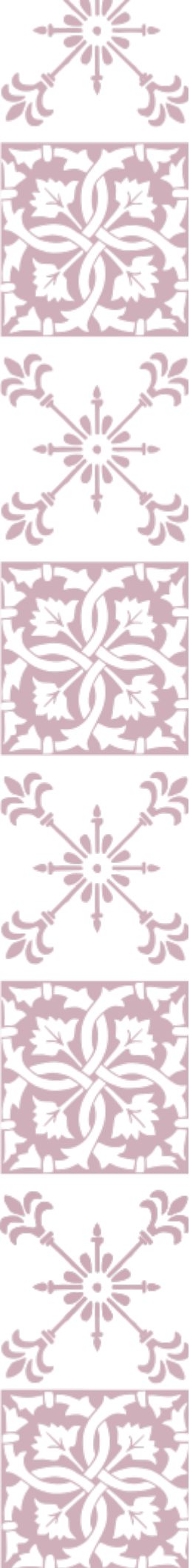
Proteção: P2 (aura de ódio)

Reação (1d6):

1-3: Corrente da Vingança (D2).

4-6: Explosão de Raiva (D2 em área).

Observação: Regenera 1d6 PV por turno.



Elementais

Espírito da Água

Descrição Física: Entidade fluida e translúcida, com forma humana feita de água.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para proteger rios e fontes.

PV: 12

Proteção: P1 (corpo aquático)

Reação (1d6):

1-2: Jato d'Água (D1 Contusão).

3-4: Névoa Curativa (cura 1d6 PV em aliados).

5-6: Enchente (derruba todos em área, perde jogada).

Observação: Vulnerável à poluição ou Fel da Terra.

Espírito da Terra

Descrição Física: Entidade robusta feita de rochas e raízes, com olhos de cristal.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para defender locais sagrados.

PV: 18

Proteção: P3

Reação (1d6):

1-2: Terremoto Local (D2 Contusão).

3-4: Armadura de Pedra (ganha +1 Proteção por 1 cena).

5-6: Cura Telúrica (regenera 2d6 PV).

Observação: Imune a dano de perfuração.

Espírito do Ar

Descrição Física: Figura esvoaçante com asas de vento, quase invisível.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para propor enigmas.

PV: 10

Proteção: P0

Reação (1d6):

1-2: Rajada de Vento (D1 Contusão).

3-4: Invisibilidade (imune a ataques por 1 turno).

5-6: Tornado (arrasta alvos para longe).

Observação: Vulnerável a ataques em espaços fechados.

Espírito do Fogo

Descrição Física: Figura flamejante com contornos humanos, irradiando calor intenso.

Inteligência: Inteligente. Dialoga para desafiar

ou testar coragem.

PV: 14

Proteção: P2 (chamas defensivas)

Reação (1d6):

1-2: Lança-Chamas (D2 Fogo).

3-4: Explosão de Brasas (D1 em área).

5-6: Renascimento das Cinzas (regenera 1d6 PV).

Observação: Extingue-se se exposto a grandes quantidades de água.





Referências Bibliográficas

ACERVO HISTÓRICO DO RIO GRANDE DO SUL (org.). **Os Índios D'Aldeia dos Anjos**: Gravataí - Século XVIII. Porto Alegre: EST, 1990. 96 p.

ALMEIDA, A. J. DE .. Sociedade armada: o modo senhorial de atuação no Brasil Império. **Anais do Museu Paulista: História e Cultura Material**, v. 23, n. 2, p. 93–138, jul. 2015.

COSTA, Amon. **A Aldeia dos Anjos**: um lugar no mundo. Gravataí: Plana Comunicação, 2023.

JACHEMET, Célia Silva. O Povoamento Açoriano do Rio Grande do Sul. In: CASA DOS AÇORES (Rio Grande do Sul). **CAERGS**. [S. l.], [s.d.]. Disponível em: <https://www.casadosacores-rs.org.br/povoamento>. Acesso em: 1 maio 2025.

ESPECIAL Aldeia dos Anjos: Surge uma Aldeia - parte 2. In: **SEGUINTE**. Seguinte. Gravataí, 9 abr. 2019. Disponível em: <https://seguinte.inf.br/especial-surge-uma-aldeia-parte-2/>. Acesso em: 1 maio 2025.

FAGUNDES, Antônio A.; **Indumentária Gaúcha**. 3 ed. Porto Alegre: Ed. Martins Livreiro, 1986.

HISTÓRIA de Gravataí. In: PREFEITURA MUNICIPAL DE GRAVATAÍ. **Site Oficial da Prefeitura Municipal de Gravataí**. Gravataí, [s.d.]. Disponível em: <https://gravatai.atende.net/cidadao/pagina/a-historia-de-gravatai>. Acesso em: 1 maio 2025.

JOÃO Batista Soares da Silveira e Souza. In: **Wikipedia**. [S. l.], 7 out. 2007. Disponível em: https://pt.wikipedia.org/wiki/Jo%C3%A3o_Batista_Soares_da_Silveira_e_Souza. Acesso em: 1 maio 2025.

LIMA, Tânia A. **Sincretismo Religioso: O Ritual Afro**. 4. ed. São Paulo: Editora Massangana, 1996.

OLHOS de Anastácia: **Olhos de Quilombolas**. Direção: Jhonatan Gomes e Vanessa Rodrigues. Produção: Vanessa Rodrigues. Fotografia de Giuliano Lucas. Gravataí: [s. n.], 2021. Disponível em: <https://www.youtube.com/watch?v=BeleGwliaxo>. Acesso em: 17 abr. 2025.

PEDROSO, Wagner de A. **Escravos, senhores, posses, partilhas e um plano Insurrecional na Freguesia de Nossa Senhora da Aldeia dos Anjos, RS (1863)**. Orientador: Profa.Dra. Regina Célia Lima Xavier. 2013. 249 f. Dissertação (Mestrado) - Programa de Pós-Graduação em História (UFRGS), Porto Alegre, 2013.

SILVEIRA, Tayane P.; GONÇALVES, Lucas de O.; WAVGINIAKJ, Sarah. **Gravataí Histórica**. Gravataí: Ed. dos Autores, 2021.

THOMASSIM, Marli A.; MEDEIROS, Nestor O.; MEDEIROS, Helena T. **Gravataí: entre anjos e gravatás**. 1 ed. Gravataí: Projetos Culturais Irmãs TM, 2021.

Inspirações

Livros

Macunaíma, de Mário de Andrade
O Povo Brasileiro, de Darcy Ribeiro
Os Varões Assinalados, de Tabajara Ruas.
O realismo mágico das obras de **Gabriel Garcia Marquez**

Filmes/Séries

A Missão (1986), de Roland Joffé
O Abraço da Serpente (2015), de Ciro Guerra
A Cidade Invisível (2021), de Carlos Saldanha
Cem Anos de Solidão (2024), de Alex García López e Laura Mora

Livros de RPG

O Desafio dos Bandeirantes (1992), de Carlos Klimick, Luiz Eduardo Ricon e Flávio Andrade
Mini GURPS: O Descobrimento do Brasil (1999), de Luiz Eduardo Ricon
Parnahyba: A Lenda da Vila Segredo(2024), de Tate Falcone





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

GRAVATAHY

MORRO ITAKUMUNI

GUARANS

ALDEIA DOS ANJOS

GUILOMBO

MOENHOS

CARIJOS

RIO GRAVATAHY



Um mundo onde lendas ganham vida... e o rio decide quem vive ou morre.

Gravatahy. Século XVIII, sul do Brasil. A Aldeia dos Anjos é cercada por florestas mágicas, morros sagrados e um rio que guarda segredos antigos. Espíritos Carijó, guerreiros bantu, Guarani missioneiros refugiados e açorianos colonizadores dividem um mesmo território — mas a ganância dos invasores ameaça destruir tudo. O **Fel da Terra** corrompe a água. Os mortos começam a se erguer. Em **A Saga de Gravatahy**, você joga com personagens que lutam por sua terra, seu povo e seu futuro. Caçadores, curandeiras, navegadores ou contadores de histórias — todos têm seu papel na resistência contra os **Necromares**.

Aqui você vai encontrar:

Um cenário de fantasia histórica inspirado nas culturas indígenas, africanas e açorianas da cidade de Gravataí, no Rio Grande do Sul, baseado no **SAGEN**: um sistema remixado, livre, gratuito, simples, rápido e narrativo, ideal para mesas com ou sem mestre.

Oito arquétipos de personagens para começar a jogar rapidamente.

Cinco linhagens mágicas: **Descendentes de Caribé, Filhos de Poracy, Nguzu, Marinhos** e os temidos **Necromares**.

Incentivo para resolver conflitos com negociação e diálogo, além do combate.

Recursos para criar suas próprias aventuras.

Um bestiário repleto de criaturas fantásticas, incluindo Anhangá, bruxas corrompidas, diabos e lobisomens.

Aventuras que misturam **Espada & Feitiçaria, História Alternativa, Weird Western** e **Realismo Mágico**.

Defenda o rio. Elimine o Fel da Terra.

Honre o Sangue Celestial.

Torne-se uma lenda.



Quintal
de Criativos

