

Encontro Especial

Enquanto as pessoas se cumprimentam e trocam pequenos presentes após a missa, chega uma figura especial na Aldeia, vindo da direção do rio, chega na praça o Papai Natal! Um velho homem de longa barba branca, veste mantos de palha e flores. Seus longos cabelos são enfeitados com flores e folhas. Tem a pele marcada pelo tempo e queimada pelo sol. Seus olhos são dourados como o pôr-do-sol no rio. Chega sorrindo e distribuindo frutas, flores e sementes.

Se os personagens forem olhar no rio, vão encontrar uma canoa iluminada por vagalumes. Da mesma maneira que ele chega, vai embora sem ser notado. Ele não fala,

apenas sorri e afaga as pessoas. Naquela noite todos de Gravatahy vão sonhar com o Papai Natal. Os personagens devem jogar na tabela abaixo para ver qual presente vão ganhar do Papai Natal:

Presentes do Papai Natal

2	Sementes esverdeadas: plante-a em solo seco e no dia seguinte ela produzirá muito alimento suficiente para todos. No outro dia, toda a sobra desaparecerá.
3	Cabaça do rio: qualquer líquido derramado nela se transforma em água potável e fresca.
4	Rede de dormir dos bons sonhos: quem dormir nela tem sonhos maravilhosos e recupera toda energia perdida.
5	Fruta dourada: ao ser dividida entre duas pessoas em conflito, dissolve os ressentimentos fazendo com que cheguem em um acordo bom para ambos.
6	Punhado de terra: pode ser espalhada sobre qualquer objeto, transformando-o em alimento nutritivo.
7	Colar de bromélias: enquanto usado, animais não hostis se aproximam sem medo, inclusive peixes surgem em águas próximas.
8	Vagalume da canoa: invoca uma única vez, a canoa dos vagalumes e leva o grupo com segurança pelas águas.
9	Máscara de madeira: quem a veste recebe a resposta para um dilema.
10	Sementes marrons: se plantadas junto com algum objeto quebrado ou destruído no outro dia está consertado.
11	Cesto do nunca vazio: um cesto feito de palha pelos indígenas sempre contém comida.
12	Fruto do axé: ao ser repartido entre muitos, elimina qualquer maldição ou problema espiritual.



A Noite das Três Fogueiras

JOÃO RICARDO BITTENCOURT



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



Ilustração criada no Gemini

A Noite das Três Fogueiras

JOÃO RICARDO BITTENCOURT

Na noite quente de Natal em Gravatáhy, quando o solstício de verão ainda pulsa no ar e o Terno de Reis se prepara para sair às ruas, um antigo ritual falha: o Fogo da Mata, responsável por conter os excessos Sol Escaldante, não se acende. Com o calor sufocante, a mata crescendo de forma inquietante e rumores de uma presença ardendo entre as árvores, os personagens são chamados a agir antes da meia-noite, enfrentando não apenas uma entidade ancestral despertada pelo desequilíbrio, mas também o conflito entre a fé e a tradição da comunidade. Aventura ideal para pequenos grupos de 3-4 jogadores iniciantes com 100 pontos. Podem ser escolhidos os arquétipos disponíveis n'A Saga de Gravatáhy. Ela também pode ser jogada solo ou de forma cooperativa se desejarem. Importante é aproveitar o recesso natalino em Gravatáhy!

Os Relógios

Esta aventura usa três marcadores que definirão o final da aventura. Faça três círculos divididos em quatro partes para ser os marcadores:

Relógio do Sol (0-3): O tempo passar ou houver falhas críticas (resultados menores que 6) incrementa o Sol.

Relógio do Desequilíbrio (0-3): Usar força, morte sem razão, crueldade ou destruição aumenta o Desequilíbrio

Relógio do Destino (0-3): Resolver algo por diálogo, rituais ou sacrifícios pessoais em pró da coletividade incrementa o relógio em um ponto o Destino
O epílogo da aventura depende dos três relógios.

O Começo

É Natal em Gravatáhy. Verão intenso. O ar está pesado, as cigarras ensurdecedoras e o sol se põs há pouco. Como é tradição, As Três Fogueiras precisam ser acesas antes da meia-noite da véspera de Natal.

As fogueiras são acesas em ordem. Primeiro, o **Fogo da Mata** é aceso em uma clareira da Mata dos Espíritos próximo ao rio, acesa junto com os Carijós representando as forças naturais e a união entre as ancestralidades. Depois um açoriano traz uma tocha e acende a segunda fogueira, o **Fogo da Estrada**, que leva até o Morro *Itakumuni*. Desta fogueira parte o Terno de Reis em direção à Aldeia dos Anjos. Padres Jesuítas e

quente da mata, o calor se torna insuportável. Quando a missa encerra, as pessoas voltam para suas casas. Este Natal nunca será esquecido.

Epílogo

O epílogo dependerá dos relógios. Siga a prioridade, ou seja, se o Relógio do Destino tiver um valor superior à 3, ocorrem seus efeitos e ignora-se os demais relógios. Se um relógio não tem o valor 3, consulta-se o próximo relógio. Se nenhum relógio atingiu a marca, não terá epílogo e a aventura termina na cena 5.

Relógio do Destino, se o valor for 3:

- As chamas das fogueiras ardem de maneira calma, contida;
- A noite fica super refrescante;
- O verão terá temperaturas amenas;
- O Natal acontece em paz e tem o encontro no rio Gravatáhy. Veja abaixo.

Os personagens são recompensados com a Bênção do Sol Contido, poderão ignorar qualquer falha (resultado inferior à 6) que desejar em testes futuros.

Relógio do Desequilíbrio, se o valor for 3:

- As chamas das fogueiras estão violentas, podem acontecer acidentes com crianças;
- Será a noite mais quente do ano;
- O verão terá temperaturas altíssimas, destruindo as plantações e matando os animais de sede.
- O Natal será triste, as pessoas irão para suas casas e não acontece o encontro no rio Gravatáhy.

Todos os jogadores terão uma marca espiritual permanente, representando uma falha automática no próximo teste que realizar envolvendo o atributo Espírito.

Relógio do Sol, se o valor for 3:

- O Fogo do Presépio foge do controle durante a missa do galo! Um grande incêndio toma conta da Aldeia dos Anjos.
- O verão será marcado com incêndios descontrolados.
- O verão será muito quente.
- A mata começará a se aproximar das casas nos dias seguintes. Plantas começarão a brotar nas construções.

- Orações, cânticos e ritos tradicionais entraquecem o Guardião.

Se o Guardião for derrotado pela força:

O Guardião se desfaz em cinzas e galhos queimados. O fogo se apaga de forma abrupta, deixando a clareira silenciosa demais.

Além de aumentar em mais um ponto o Relógio do Desequilíbrio, aumenta o risco de acender o Fogo da Mata. Realizar um teste 2d6 + Espírito + qualquer bônus adequado: 10+: o Fogo da Mata é aceso

7-9: o Fogo da Mata é aceso, mas causa uma pequena explosão que causa 1d6 de dano em quem fez o teste e todos que estejam próximos da fogueira.

6-: o Guardião Solar retorna com todos os pontos de vida e deverá ser eliminado novamente. Aquele que fez o teste recebe 2d6 de dano de fogo!

Se apaziguado:

O fogo diminui, o vento retorna e a vegetação para de crescer. O ritual se completa.

É possível acender a Fogueira da Mata em paz. Levantar a tocha com o fogo para o Fogo da Estrada.

Cena 5 – O Retorno

As pessoas que estão na estrada comemoram quando enxergam a tocha com fogo da Mata! O Terno de Reis sai com os seus cânticos em direção à Aldeia dos Anjos. Os personagens retornam à vila pouco antes da meia-noite junto com o termo. A missa do galo acontece em paz. Sopra uma brisa suave, o calor se torna suportável e o Natal é celebrado em harmonia.

As pessoas agradecem os personagens, dão pequenos presentes como comida, doces e roupas. Durante a missa, o padre fala o nome dos personagens que estão abençoados.

Abaixo uma alternativa caso aconteça alguma falha em conter o Guardião.

As pessoas que estão na estrada choram quando enxergam vocês com a tocha sem o fogo da mata! A tradição não será cumprida! O Terno de Reis sai pela primeira vez em silêncio em direção à Aldeia dos Anjos. Os personagens retornam à vila pouco antes da meia-noite junto com o termo. As pessoas na praça comentam, alguns choram. A tristeza toma conta do local. A missa do galo acontece silenciosa e sopra um vento

guaranis missioneiros acompanham o termo. Por último, é acesa o **Fogo do Presépio**, em frente à igreja da Aldeia dos Anjos, onde é celebrada a missa.

Cena 1 – A Aldeia em Alerta

Os personagens estão na praça central, diante da igreja decorada para a missa do galo. Velas derretem rápido demais; o ar está parado e o suor escorre mesmo após o pôr do sol. Dona Emerenciana, uma benzedeira conhecida da Aldeia, chega pela estrada montada em uma mula. Suando muito. Aproxima-se dos jogadores e fala em voz baixa:

"Na noite que o Menino Jesus nasceu não tava tão quente como hoje. Meu Jesus Amado! O fogo do mato não foi aceso. O gurizinho que entrou na mata, não voltou com o fogo! O pessoal não sabe o que fazer, pegar meu burrico e vim falar com vocês. Podem ajudar?"

Conforme os jogadores falam com ela, poderá explicar que Mateus, o rapaz açoriano encarregado de levar a tocha ritual apagada até a clareira na mata e voltar com o fogo, saiu antes do entardecer e não voltou.

O que os personagens podem descobrir: as madeiras para fogueira do Presépio estão só esperando a chama da Fogueira da Estrada; a Fogueira da Estrada também só aguarda a chama da Mata para a saída do Terno de Reis.

Os personagens podem partir imediatamente ou tentar entender melhor o ritual conversando com moradores. A demora atrasa a saída do termo e até a meia-noite todas as três fogueiras precisam estar acesas. Incrementa em +1 o Relógio do Sol. Aceitar o chamado imediatamente incrementa o Destino em +1. Caso já tenham feito algo negativo, realizarem algum ritual de sua ancestralidade reduz 1 ponto de Desequilíbrio. Duvidar, zombar as tradições aumentam o Desequilíbrio.

Cena 2 – O Caminho da Mata

Quando os jogadores entrarem na trilha da mata:

A trilha que leva à clareira está abafada e viva demais. Insetos se acumulam, galhos parecem crescer diante dos olhos e o cheiro de selva é muito forte. O calor é intenso, parece que nem o suor evapora, deixa as roupas grudadas na pele. As cigarras permanecem gritando.

Com testes de observação, investigação poderão perceber: plantas recém-brotadas rompendo o solo duro; árvores marcadas por antigas oferendas; o silêncio estranho dos pássaros.

No caminho, cipós animados se desprendem do chão! Três Cipós para cada jogador atacam para conter intrusos. Abaixo a estatística dos cipós assassinos que estão na página 61 do livro:

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

Inteligência: Não é inteligente. Atacam 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.

Em caso de envenenamento, o personagem sofre 1d6 de dano imediato e +1d6 a cada cena até ser tratado. Para tratar o envenenamento, role 2d6 +Mente e +bônus de alguma perícia que possa 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, agora causando 2d6 de dano por cena.

Cena 3 – O Encontro com Mateus

Quando chegarem próximo a clareira:

A clareira ritual está tomada por calor intensa. O círculo de pedras está incompleto, e o fogo que deveria permanecer contido arde alto demais, espalhando luz dourada e sombras vivas. Mateus está escondido atrás de uma árvore caída, exausto e apavorado.

Se os personagens falarem com ele vão notas que ele está chorando, muito

apavorado:

"Eu acendi... mas o fogo cresceu. Ele não ficou parado! Algo se ergueu da mata, logo após o fogo ser aceso. Os carijós não conseguiram controlá-lo! Ele vai matar todo mundo!"

Não adianta insistir que Mateus está em pânico. Avance o Relógio do Sol em +1.

Cena 4 – A Clareira

Do fogo emerge o Guardiã Solar, feito de galhos, cipós e brasas. A entidade não ataca de imediato. Ela observa, pulsa, respira... A vegetação cresce em volta, rachando o solo.

Inteligência: É uma entidade ancestral muito inteligente, mas não se comunica com palavras, somente por rituais.

PV: 25

Proteção: P4

Reação (1d6):

1-2: O Guardiã avança com força total, golpeando com um braço incandescente. D1 + 2

3: Uma explosão de ar quente atravessa a área. Causa D1 em todos os alvos próximos

4: Cipós queimados emergem do solo e se enrolam nos pés dos personagens. Deixa o personagem imobilizado, incapaz de agir até se soltar.

5-6: O Guardiã avança como um touro de fogo. Causa D2 de dano e derruba o personagem.

O Guardiã não é maligno, ele somente reage ao desequilíbrio das forças naturais. Os personagens podem atacar diretamente, enfrentando a entidade em combate.

Incrementa o Relógio do Desequilíbrio. Realizar algum ritual para apaziguar,

Incrementará o Relógio do Destino. Importante observar durante o encontro:

- Cada rodada de combate aumenta o calor na clareira e aumenta as dificuldades de qualquer teste em -1. De forma acumulativa, o tempo vai passando e aumenta-se esta dificuldade em função do calor. Se a penalidade acumular -3 incrementa em +1 o Relógio do Sol.
- Ações violentas demais provocam reações da mata, fazendo com que surjam dois Cipós Assassinos para cada jogador.