



Círculo de Gravatahy

JOÃO RICARDO BITTENCOURT & LUCIANO RODRIGUES



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



Ilustração criada no Gemini

Círculo de Gravatahy

JOÃO RICARDO BITTENCOURT & LUCIANO RODRIGUES

Introdução

Material oficial criado para **A Saga de Gravatahy** de João Ricardo Bittencourt. Complemento para ser usado principalmente no modo de jogo chamado **West Marches**, ou seja, grupos grandes e/ou com dificuldade de marcar horário para todos os participantes. Permite uma maior flexibilidade nas aventuras.

Símbolo da Guilda

Um círculo entrelaçado de quatro linhas — vermelha (africana), azul (açoriana), verde (carijó) e dourada (guarani) internamente contendo uma bromélia vermelha e o rio.

Objetivo

Preservar o equilíbrio entre o mundo dos vivos e o dos espíritos, impedindo que o Fel da Terra corrompa as águas do rio Gravatahy e comprometa os pactos ancestrais. A guilda atua como mediador entre ancestralidades e linhagens (Descendentes de Caribé, Filhos de Poracy, Nguzu e Marinheiros). Promovem alianças e evitam novos conflitos. Eles são guardiões da memória, das ruínas antigas e dos pactos entre povos. O **Círculo de Gravatahy** funciona como um elo temático central, uma fraternidade espiritual e política que permite aventuras envolvendo alianças, reconciliações, traições internas e rituais para restaurar o equilíbrio da natureza.

Benção do Círculo

Os jogadores devem fazer parte da guilda. Todos os membros recebem esta vantagem. Uma vez por sessão, o jogador pode rolar novamente um teste de **Espírito** ou **Mente** e escolher o melhor resultado, representando o auxílio da união das ancestralidades. Além disso, ao realizar ações de **Cura**, **Diplomacia** ou **Mediação entre povos**, ganha +1 em suas jogadas.

Mãe Aruanã (Líder Atual)

Uma anciã de origem mestiça, neta de africanos e guaranis. Ela vive à sombra do Morro *Itakumuni*, onde mantém o **Salão das Três Águas**, lugar sagrado em que as águas doces do rio e lagos vivem com a água salgada do mar. Mãe Aruanã acredita que os

invasores não são apenas estrangeiros, mas as sombras que cada povo guarda dentro de si, e que somente a união das linhagens poderá proteger e curar o Gravatahy.

Locais da Guilda

Salão das Três Águas

Sede principal, com o altar sagrado no Morro Itakumuni. Principal ponto de encontro dos membros da guilda. Onde mora a Mãe Aruanã.

Casas dos Quatro Ventos

Quatro refúgios espalhados pela Mata dos Espíritos, pelos Banhados, pelo Morro Itakumuni e talvez em alguma ruína antiga. Cada uma é guardada por um representante de uma ancestralidade. Sabe-se que o refúgio da Mata dos Espíritos é um sábio africano chamado Mestre Raimundo.

Modo *West Marches*

A guilda é o coração do mundo compartilhado. Ela conecta múltiplos grupos de jogadores, expedições e tempos de campanha. Funciona como base, registro, oráculo e início/fim de missões/aventuras. Cada grupo de jogadores faz parte de uma **expedição** enviada pela guilda. Essas expedições:

- exploram setores inexplorados,
- enfrentam ameaças,
- e trazem de volta memórias, recursos e saberes.

A guilda anota tudo no **Livro das Águas**, registros compartilhados entre mesas e mestres.

Pontos de Alinhamento

Cada missão bem-sucedida concede Pontos de Alinhamento à guilda. Esses pontos representam harmonia entre as ancestralidades (guarani, africana, açoriana e carijó).

+ 1 Ponto: Expedição que resolve conflitos de forma cooperativa.

- 1 Ponto: Expedição que destrói, corrompe ou rompe pactos.

O total de pontos afeta os favores espirituais que a guilda pode conceder. Antes de partir para o campo, cada expedição pode pedir uma bênção:

Da Terra: +1 ponto de proteção que sempre é reduzido do dano recebido.

Das Águas: +1 em Cura e Diplomacia.

Do Vento: +1 em testes que envolva velocidade e rapidez.

Do Fogo: +1 em Combate tanto na jogada de ataque quanto de dano.

Se gasta um Ponto de Alinhamento para conceder a benção ao grupo. Se a guilda estiver com zero pontos, não poderá ser usada esta vantagem. Por exemplo, um grupo fez uma missão bem-sucedida e concede um Ponto de Alinhamento. Mantendo o registro no Livro das Águas. Agora outro dia, um outro grupo de aventureiros vai sair em uma exploração e utiliza este ponto de alinhamento para conceber uma benção das águas ganhando +1 em testes de Cura e Diplomacia.

Recursos Compartilhados

Os jogadores podem deixar ou pegar recursos da guilda, como num inventário comunitário. Tudo é registrado no **Livro das Águas**.

Evolução

Importante ajustar a evolução dos personagens de forma coletiva, mais um acordo entre o grupo para que todos possam evoluir até mesmo aqueles jogadores que jogam menos. Isso significa em manter os personagens equilibrados fáceis de entrar em grupos e para fins narrativos enquanto não estavam jogando, estavam em outras aventuras.

Quadro de Missões da Guilda

No **Salão das Três Águas** há um grande mapa de madeira com pinos coloridos representando os setores de Gravatahy. Verde é um local seguro e mapeado, laranja está parcialmente explorado e vermelho é um lugar de cuidado, corrompido ou amaldiçoado.