004 - A Ordem das Heroínas

Nos últimos dias, fenômenos estranhos começaram a ocorrer em Gravataí. Crianças relatam vultos atravessando ruas vazias, postes piscam como se algo interferisse na energia, um vento gelado sopra nomes que ninguém deveria conhecer. Especialistas tentam explicar, mas os moradores sentem que há algo mais profundo acontecendo.

Coincidentemente ou não, tudo começou quando jovens da cidade se reuniram para jogar *Dungeons & Dragons*. Quando descreviam uma batalha contra criaturas vindas de outro plano, a energia da sala mudou… até que um rasgo brilhante se abriu no ar, um portal instável, como uma rachadura entre mundos. Não era mais narrativa de jogo: era real. E estava crescendo.

Movidos por medo e curiosidade, quatro jovens de cada equipe se aproximaram e foram puxadas para dentro. Arrancadas de Gravataí, caíram em uma dimensão paralela: um lugar frio, distorcido, onde sombras parecem ter vontade própria. Um reflexo quebrado do nosso mundo, marcado por magia antiga e perigo constante. Este lugar passou a ser chamado de Reino Sombrio, um plano fragmentado e instável, digno dos livros de D&D, onde até a luz hesita em existir.

O que aquelas jovens ainda não sabiam era que o Reino Sombrio não era um lugar desconhecido. Ao longo dos anos, diversas obras da cultura pop passaram a retratar acontecimentos surpreendentemente semelhantes. Em *Dungeons & Dragons*, heróis enfrentam criaturas de outros planos e atravessam portais entre mundos. Em A Caverna do Dragão, jovens comuns são transportados para outra dimensão após um evento inexplicável. E em *Stranger Things*, uma fenda entre realidades revela um reflexo sombrio do nosso mundo. Talvez essas histórias nunca tenham sido apenas ficção. Talvez todas descrevam, de formas diferentes, o mesmo Reino Sombrio.

Nessa dimensão, as quatro jovens assumiram novas formas, moldadas por magia:

- A Barda;
- A Feiticeira;
- A Guerreira;
- A Ladina.



Para retornar ao mundo real, devem encarar desafios obscuros, decifrar enigmas e combinar suas forças. Apenas aquelas que provarem coragem, astúcia e união conseguirão atravessar o portal e fechá-lo antes que algo do Reino Sombrio atravesse junto.

Agora, cabe a cada equipe reunir suas quatro heroínas. E, para abrir os caminhos, queremos conhecer as representantes de cada equipe.

- As quatro heroínas de cada equipe deverão ser do sexo feminino e naturais do município de Gravataí ou possuir domicílio eleitoral no município. Para comprovar a naturalidade, deverão apresentar documento de identificação que contenha essa informação. Para comprovar o domicílio eleitoral, deverão apresentar documento de identificação e o aplicativo e-Título instalado em aparelho celular.
- As heroínas devem permanecer caracterizadas durante toda a gincana.
- As heroínas são insubstituíveis, trocas só serão permitidas em casos extremos, mediante comprovação e avaliação da organizadora. A nova integrante também deverá comprovar naturalidade ou possuir domicílio eleitoral no município de Gravataí.

<u>Caracterização Mínima</u>

A Barda

- Colete
- Chapéu com penas
- Botas
- Bandolim ou alaúde com o logotipo da equipe

A Feiticeira

- Vestido longo
- Cinto
- Capa longa
- Cajado com o logotipo da equipe



A Guerreira

- Túnica
- Cinto
- Botas
- Escudo de madeira com o logotipo da equipe

A Ladina

- Colete
- Botas
- Capa com capuz
- Adaga de madeira com o logotipo da equipe

Caracterização de referência



Entrega de Tarefas

Para as tarefas intituladas “A Ordem das Heroínas” haverá dispensa da entrega/apresentação na presença de uma liderança, bastando estarem presentes as quatro heroínas portando os seus itens: bandolim ou alaúde, escudo, cajado e adaga.

Para fins de questionamentos com a organizadora e demais atribuições que possam ser de grau mais complexo, essas deverão ser realizadas personagem “Guerreira”, a líder do grupo.

Não será aceito o cumprimento de qualquer tarefa caso esteja ausente uma das heroínas ou qualquer um dos itens obrigatórios no momento de sua entrega ou apresentação.

Jogando os Dados

Ao concluir corretamente uma tarefa, a equipe receberá o direito de lançar os dados místicos, que poderão ser D20, D12, D10, D8 e D6, conforme indicado na própria missão.

O resultado obtido representa a energia conquistada pelas heroínas e será acumulado ao longo da aventura.

Ao final da jornada, as equipes que tiverem reunido mais energia estarão mais próximas de estabilizar o portal e, por isso, terão prioridade para enfrentar a etapa final da missão.

A ordem de liberação da última tarefa será definida pela soma de todos os resultados obtidos nos dados.

Exemplo de Pontuação

Equipe A

- Tarefa 1 concluída → rola os dados → 15 pontos
- Tarefa 2 concluída → rola os dados → 3 pontos
- Tarefa 3 não concluída → não rola os dados
- **Total: 18 pontos**

Equipe B

- Tarefa 1 concluída → rola os dados → 10 pontos
- Tarefa 2 concluída → rola os dados → 12 pontos
- Tarefa 3 concluída → rola os dados → 4 pontos
- **Total: 26 pontos**

No ranking, a Equipe B ficou acima da Equipe A e, portanto, receberá a última tarefa 10 minutos antes.

Como há 3 equipes, a divulgação final seguirá intervalos fixos de 10 minutos entre cada colocação. Assim, a diferença entre a primeira e a última equipe será de 20 minutos.

Exemplo:

Equipe	Horário de recebimento da última etapa
Equipe B	10:00
Equipe A	10:10
Equipe C	10:20

Lançamento dos dados

Para o correto cumprimento desta primeira etapa, a equipe poderá lançar os dados D20, D12, D10, D8 e D6.

Instruções: Apresentem-nos conforme o solicitado.
Horário: Reunião pré-gincana
Recompensa: 125 pontos por cada heroína apresentada corretamente | Recompensa Máxima: 500 pontos.

