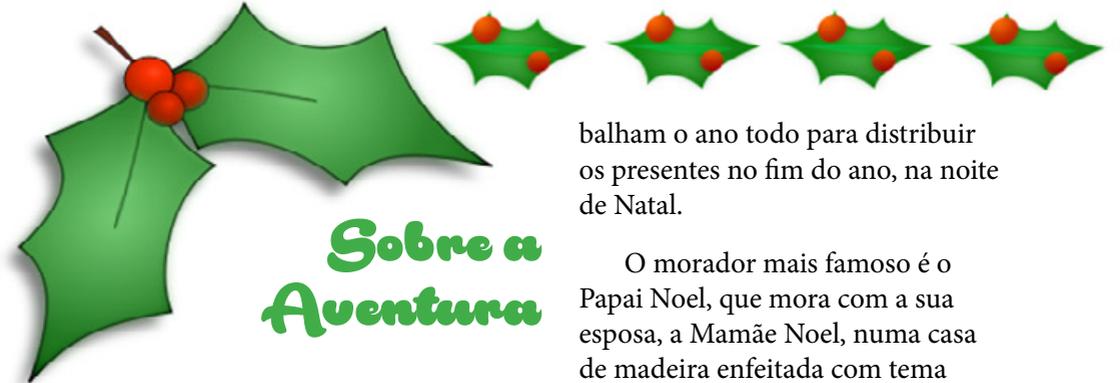




**Aventura
de Natal**





Sobre a Aventura



Esta é uma história bem simples e curta, com conflitos bem simples para serem resolvidos por um pequeno grupo de personagens. Alguns dos obstáculos foram pensados para se resolver por um esforço conjunto de dois personagens. Assim, esperamos que as crianças, ou seja, os jogadores, trabalhem em equipe e ofereçam soluções para os problemas que se apresentam. Por ser destinada ao público infantil, alguns podem parecer óbvios demais, com soluções praticamente pré-prontas nas fichas dos personagens, mas a criatividade também vale, então se aparecerem soluções inesperadas, como narrador, deixe correr!

A Vila do Natal

Leia para as crianças:

A história acontece na Vila do Natal, um lugar mágico, escondido nas nevascas do Polo Norte. É lá que moram todos aqueles que tra-

balham o ano todo para distribuir os presentes no fim do ano, na noite de Natal.

O morador mais famoso é o Papai Noel, que mora com a sua esposa, a Mamãe Noel, numa casa de madeira enfeitada com tema natalino, com um IMENSO galpão ao lado, para onde são mandados os presentes criados pelos duendes.

Os duendes moram por toda a vila, em casinhas menores. Eles vão todos os dias trabalhar na fábrica de brinquedos e levam tudo que fabricam ali para o galpão do lado da casa do Papai Noel. Eles são bem baixinhos e vestem agasalhos verdes e vermelhos. Cada um é especialista em construir algum tipo de brinquedo.

Do lado do galpão tem um bosque nevado, onde vivem as renas encantadas. Quando chega o Natal, Papai Noel as chama com seu apito e elas vêm voando, para puxar o trenó dele para que possa distribuir presentes por toda a parte.

O último morador da Vila é o Resmungo, também conhecido como Monstro do Natal. Ele vive numa caverna que fica numa montanha de pedra, um pouco afastada das casas dos duendes. O Resmungo não gosta de dar presentes e sempre arruma confusão, mas Papai Noel acaba dando um jeito





nele sempre que é preciso.

Obs.: mostre a imagem para as crianças. Ela também servirá como mapa para que elas saibam onde podem ir durante o jogo.

Personagens

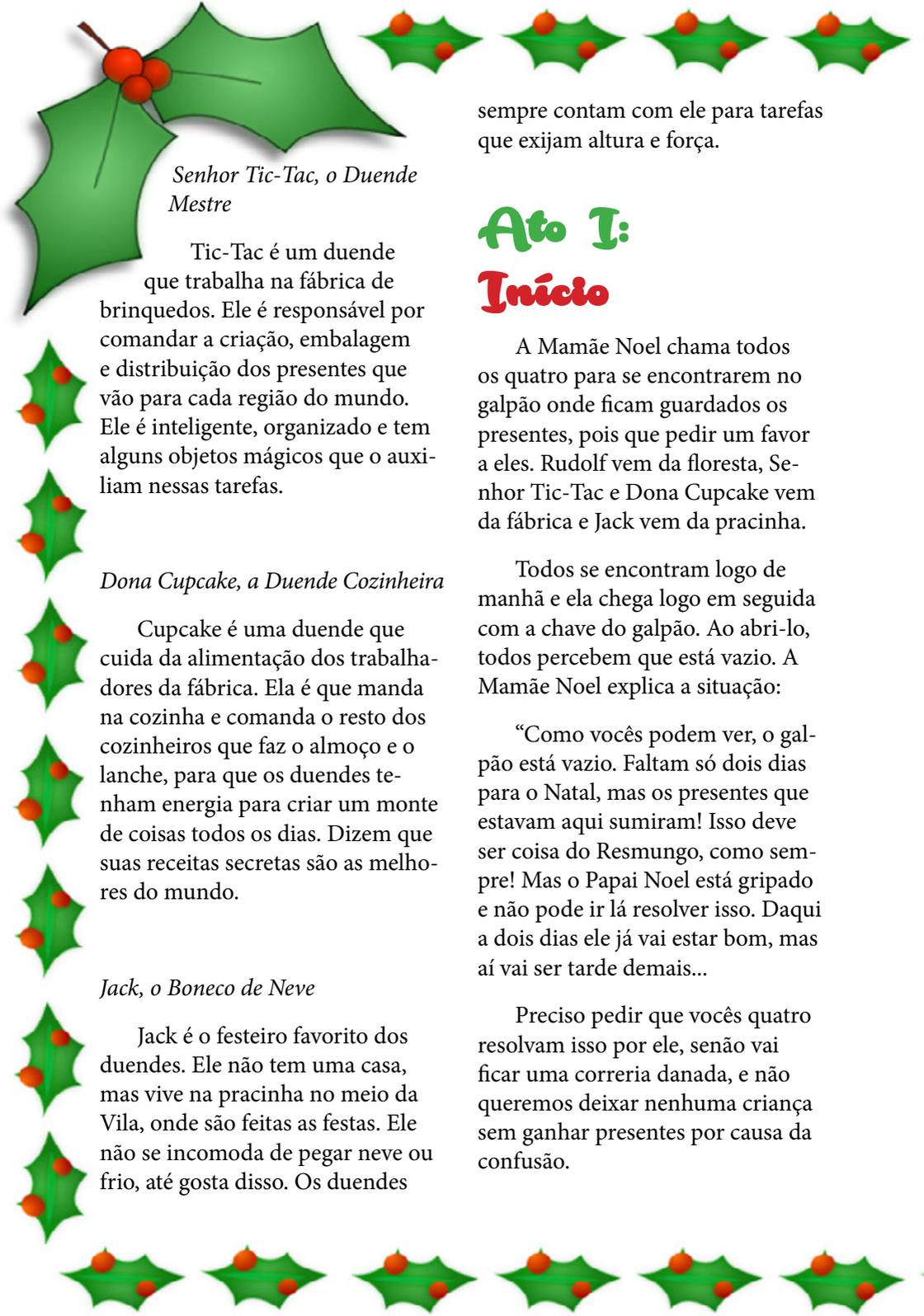
Explique para as crianças que elas devem escolher cada uma um personagem e que devem “ser” ele. Diga para elas que devem fingir que são o personagem e falar como ele. Mostre as fichas de cada um, para que escolham - ajude para não haver confusão. Se achar melhor, sorteie as fichas para cada um.

Diga para eles como funcionam as coisas que aparecem em cada ficha e como eles podem usar seus Elementos Acessórios (cada personagem usa um nome diferente para eles).

Rudolf, a Rena do Nariz Vermelho

Rudolph é uma das renas que puxam o trenó do Papai Noel na noite de Natal. Além de ser capaz de correr no ar, ou seja, voar, seu nariz vermelho brilha e pode ser usado como uma lanterna, para que Papai Noel possa guiar o trenó no escuro ou no meio de tempestades de neve.





Senhor Tic-Tac, o Duende Mestre

Tic-Tac é um duende que trabalha na fábrica de brinquedos. Ele é responsável por comandar a criação, embalagem e distribuição dos presentes que vão para cada região do mundo. Ele é inteligente, organizado e tem alguns objetos mágicos que o auxiliam nessas tarefas.

Dona Cupcake, a Duende Cozinheira

Cupcake é uma duende que cuida da alimentação dos trabalhadores da fábrica. Ela é que manda na cozinha e comanda o resto dos cozinheiros que faz o almoço e o lanche, para que os duendes tenham energia para criar um monte de coisas todos os dias. Dizem que suas receitas secretas são as melhores do mundo.

Jack, o Boneco de Neve

Jack é o festeiro favorito dos duendes. Ele não tem uma casa, mas vive na pracinha no meio da Vila, onde são feitas as festas. Ele não se incomoda de pegar neve ou frio, até gosta disso. Os duendes

sempre contam com ele para tarefas que exijam altura e força.

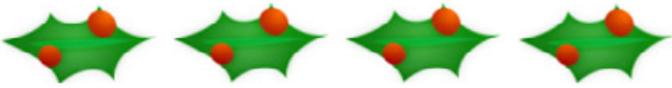
Ato I: Início

A Mamãe Noel chama todos os quatro para se encontrarem no galpão onde ficam guardados os presentes, pois que pedir um favor a eles. Rudolf vem da floresta, Senhor Tic-Tac e Dona Cupcake vem da fábrica e Jack vem da pracinha.

Todos se encontram logo de manhã e ela chega logo em seguida com a chave do galpão. Ao abri-lo, todos percebem que está vazio. A Mamãe Noel explica a situação:

“Como vocês podem ver, o galpão está vazio. Faltam só dois dias para o Natal, mas os presentes que estavam aqui sumiram! Isso deve ser coisa do Resmungo, como sempre! Mas o Papai Noel está gripado e não pode ir lá resolver isso. Daqui a dois dias ele já vai estar bom, mas aí vai ser tarde demais...

Preciso pedir que vocês quatro resolvam isso por ele, senão vai ficar uma correria danada, e não queremos deixar nenhuma criança sem ganhar presentes por causa da confusão.



O problema é que ninguém mais consegue fazer o Resmungo se comportar, então vocês vão ter que ser criativos para convencê-lo. Alguns moradores da Vila sabem algumas coisas sobre o Resmungo, então é melhor tentar falar com eles para ver o que vocês descobrem.”

Para a Mesa: mostre novamente o mapa da Vila, dizendo que os personagens devem conversar entre si para decidir o que querem fazer.

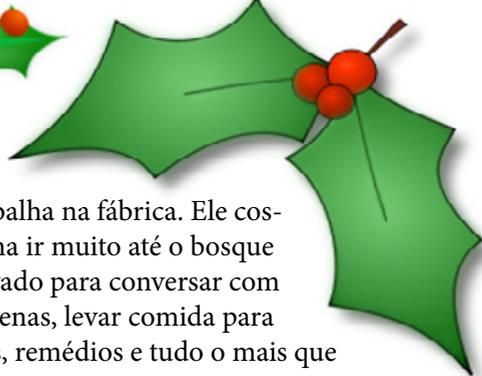
Ato II:

Locais e Informações

Para a Mesa: quando estiver narrando para onde os personagens vão, tente lembrar que o Senhor Tic-Tac pode anotar tudo no Caderno de Anotações dele. Assim, se as crianças esquecerem de algum detalhe, ele poderá consultar o Caderno, ou seja, relembre as informações importantes.

Casa do Pipo

O Pipo é um duende que ajuda a cuidar das renas, então ele não



trabalha na fábrica. Ele costuma ir muito até o bosque nevado para conversar com as renas, levar comida para elas, remédios e tudo o mais que precisam.

Ele está de muito mau humor, pois sua televisão não funciona, e não está afim de conversar. Ele diz que a antena no telhado está frouxa por causa do vento e que ele não é alto o bastante para consertar, pois ela está **Bem Alta (Dificuldade Boa)**.

- Jack pode consertar a antena, pois alcança o telhado da casa (ele é Bem Alto).
- Rudolf pode voar até lá (pois ele Voa Bem).

Depois de consertada a antena, Pipo corre para dentro da casa e liga a televisão, mas seu programa favorito já acabou, o que o deixa muito triste. Se o grupo fizer alguma pergunta sobre o Resmungo, ele dirá que não consegue pensar nisso agora porque está **Bem Triste (Dificuldade Boa)**.

- A Dona Cupcake pode oferecer a ele um biscoito, que irá deixar seu Ânimo Bem melhor feliz, o que irá melhorar seu ânimo.





Depois de comer o biscoito feliz, ele melhora bastante e diz que não tem problema, que pode assistir o programa amanhã. Com isso, ele contará o que sabe sobre o Resmungo:

“O Resmungo não deixa ninguém entrar na caverna dele. Para poder conversar, vocês vão ter que convencê-lo a sair de lá. Mas eu não sei como fazer isso, porque nunca cheguei perto da caverna dele. Vocês vão ter que perguntar para mais alguém.”

Fábrica de Brinquedos

Dentro da fábrica, os personagens não vão poder entrar para falar com os duendes, pois estão trabalhando. Quem os recebe na entrada é o Newton, o faxineiro da fábrica. Ele é um robô com três braços! No lugar de uma mão tem uma vassoura, na outra, um espanador e, na outra, um aspirador de pó.

A fábrica parece bem empoeirada, o que é incomum. Ele parece muito preocupado e diz que perdeu um parafuso importante da sua cabeça, por isso não pode varrer,

nem espanar, nem aspirar, pois tem medo de sumir com o parafuso.

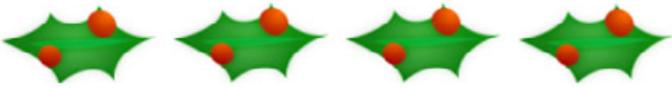
Se perguntarem sobre o Resmungo, ele irá dizer que sabe de alguma coisa, mas não consegue se lembrar. Ele sacode a cabeça e faz um barulho de que tem alguma coisa solta ali dentro. Se acharem o parafuso, ele com certeza vai se lembrar.

Como o parafuso é **Pequeno**, não vai ser fácil achá-lo (a **Dificuldade é Grande**, o **espelho do Tamanho**).

- O Senhor Tic-Tac pode usar a Lupa Mágica para encontrar o parafuso em um canto da fábrica, pois ela faz com que os objetos pareçam Grandes (Ampliação Grande).

Depois de recuperar o parafuso, ele pede que o Senhor Tic-Tac o coloque no lugar. Agora ele consegue pensar melhor e pode responder às perguntas sobre o Resmungo:

“Ah, vocês querem saber sobre o Resmungo?? Papai Noel sempre diz que ele só obedece aos que são mais fortes que ele. Por isso ele sempre desafia o Resmungo para uma queda-de-braço.”



Loja da Anita

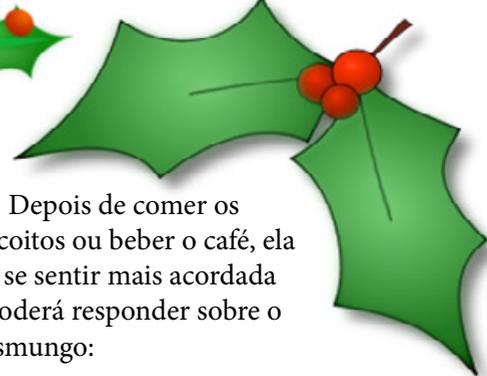
A Anita é a duende dona do mercadinho que vende tudo que os duendes precisam para suas casas: comida, roupas, utensílios, ferramentas, e tudo o mais.

Ela fica no balcão, mas parece que ela está com muito sono hoje. Tem um travesseiro em cima do balcão e ela está até vestindo a sua touca de dormir. Se os personagens quiserem saber o que houve, ela vai apenas dizer que precisou abrir a loja durante a noite e por isso não dormiu direito.

Depois disso, ela vai responder a todas as perguntas deles como se estivessem querendo saber sobre os produtos da loja. Use frases como “Ah, os pães estão no fundo a direita” ou “os guardanapos ficam no andar de cima, fiquem a vontade”.

Anita está **Meio Adormecida (Dificuldade Decente, espelho da Atenção Mediocre dela)** e precisa de alguma coisa para acordá-la. Se ficar muito difícil, ela pode falar alguma coisa sobre não ter tomado café, isso vai ajudar as crianças.

- A Dona Cupcake pode melhorar a situação com um pouco de café (mas os Biscoitos Energéticos também servem).



Depois de comer os biscoitos ou beber o café, ela vai se sentir mais acordada e poderá responder sobre o Resmungo:

“Apesar de ser um cliente muito chato, o Resmungo aparece aqui no mercadinho para comprar algumas coisas. Mas sempre vem durante a noite. Ele não gosta de claridade, por isso que ele vive dentro da caverna escura. É só isso que eu sei dele...”

Caverna do Resmungo

Ao chegarem lá, percebem que a caverna é muito escura e não dá para ver nada lá dentro. Se resolverem entrar assim mesmo, não vão conseguir achar nada.

Se tentarem falar com o Resmungo sem saber onde ele está, ele vai mandá-los embora.

Para a Mesa: eles podem consultar o Caderno de Anotações se precisarem descobrir alguma coisa: diga a eles que o Resmungo está lá porque ele gosta do escuro.





- Rudolf pode tentar usar seu Nariz Luminoso para clarear a caverna, mas parece que não é suficiente. Ele precisa de algo para aumentar a luz.

- Se combinar com a Lupa Mágica, a luz vai ficar forte o bastante e o Resmungo vai acordar e sair.

Encarando o Resmungo

Assim que o resmungo deixa a caverna, ele resmunga:

“Tá bom, agora que me tiraram da caverna, estão satisfeitos? O que é que você querem?”

Quando perguntarem sobre os presentes, ele vai rir e responder:

“Fui eu que escondi os presentes, sim, mas não vou contar onde estão porque vocês são mais fracos que eu. Não quero saber de natal esse ano! Hahaha!”

Os personagens já sabem que podem desafiá-lo para uma queda de braço. Como o Jack é **Bem Forte**, ele pode ganhar do Resmungo, então eles vão até uma pedra para disputar.

Jack percebe que o Resmungo é só **Um Pouco Forte (Força Decente, Dificuldade igual)** e está quase ganhando dele. Mas quando o Resmungo estava quase perdendo, o braço de neve de Jack se solta e cai no chão.

- Para refazer o braço, ele precisa que comece a nevar, e Rudolf pode fazer isso balançando os guizos dos seus chifres. Assim, o braço do boneco de neve pode ser refeito e ele pode desafiar o Resmungo novamente.

Depois que é derrotado, o Resmungo desiste e decide contar a eles onde estão os presentes:

“Droga, você é mais forte que eu. Vou te contar onde escondi os presentes. Eles estão no alto da montanha, em cima da minha caverna. Se quiserem pegá-los, é só subir lá. Eu vou voltar para minha caverna escurinha e vou dormir. Boa sorte.”

Os Presentes Escondidos

Ao voltarem até a caverna, os personagens notam que tem uma trilha subindo a montanha e que eles podem tentar seguir por ali.

- Se o Rudolf quiser, poderá voar até lá e encontrá-los, mas não vai conseguir carregar os presentes, ele



precisa de mais alguém para ajudar a pegá-los. Se ele carregar alguém nas costas, vai ficar cansado no meio do caminho.

- Se decidirem subir andando, irão chegar apenas na metade e já estarão cansados.
- De qualquer uma das formas, os Biscoitos Energéticos da Dona Cupcake resolvem o problema e eles podem continuar.

Ao chegarem aos presentes, percebem que são MUITOS. Vai ser impossível levar tudo. O Resmungo os levou até lá num trenó, mas não tem como puxá-lo montanha abaixo sem derrubar e quebrar os presentes.

Também é pesado demais para Rudolf levar voando, então eles precisam fazer com que o trenó fique mais leve.

- O Senhor Tic-Tac pode usar a Sacola Mágica, onde eles poderão guardar todos os presentes e levá-los.

Quando terminam de ensacar tudo, já está ficando muito tarde e a Mamãe Noel deve estar preocupada. Eles precisam Bem Rápido, então todos sobem no trenó, com os presentes na Sacola Mágica, e Rudolf os leva de volta voando (ele Voar Bem e é Bem Rápido).



Ato III: Voltando com os Presentes

Quando chegam de volta ao galpão, a Mamãe Noel está esperando e, como não vê os presentes, acha que eles não conseguiram. Ela começa a falar, agradecendo por terem tentado, mas que ficou feliz mesmo assim porque voltaram em segurança.

Assim que ela recebe a notícia de que os presentes estão na Sacola Mágica, ela fica ainda mais feliz e dá um abraço em cada um deles.

Ela diz que o Papai Noel vai ficar muito orgulhoso por terem salvado o natal e que, por causa disso, como eles foram bons e o ajudaram enquanto estava doente, também irão ganhar presentes neste natal, junto com as todas crianças.

FIM!

A **Grifo Editorial** deseja saúde, sucesso, felicidade e boas festas de final de ano para você e sua família.



Considerações Finais

Esta Aventura de Natal foi idealizada para ser jogada em mesa, como um RPG tradicional, embora não use dados, como a maioria deles. Ela também não usa a maioria das ferramentas disponíveis em GeneSys, mas pode ser incrementada com Habilidades e outros descritores, assim como testes que usem rolagens, caso a Mesa ache que isso pode enriquecer a experiência dos jogadores.

Uma possibilidade muito interessante é transformá-la em um LARP, um Live-Action Roleplay, ou uma espécie de teatro, onde os jogadores atuam como seus personagens. Se houver um espaço apropriado e reservado para tal prática, a Mesa pode melhorar ainda mais a **imersão**, adicionando elementos reais que contribuam para a noção de que as cenas estão sendo vividas pelos jogadores.

Cada personagem tem características únicas e distintas, que podem facilmente ser caracterizadas por objetos. Um nariz de palhaço (daqueles de plástico) e alguns guizos podem formar o figurino para o personagem Rudolf. O Senhor Tic-Tac pode ter uma lupa, uma sacola de pano e um caderno - e se o jogador usasse o caderno de verdade? A Dona Cupcake pode, de fato, carregar uma garrafa térmica

de café (ou outra bebida para representar), além de um pacote com **biscoitos de verdade**. Você pode dar um gorro e/ou um cachecol para o jogador que interpreta o boneco de neve, Jack.

Quem sabe, a Mesa não ache interessante adicionar uma cena onde os personagens param para lanchar? Convide as crianças com suco e biscoitos e as estimule a manterem-se nos personagens! Se você reservar este jogo para o dia de natal, os presentes também podem ser entregues aos jogadores assim que a história acabar, como a “recompensa” dos protagonistas.

Assim, o que começa como uma experiência simples de sentar-se à mesa para contar uma história, se torna uma brincadeira muito mais lúdica, divertida e estimulante. Ora, as crianças não brincam de faz de conta o tempo todo?

Não seria demais imaginar que esta aventura pudesse compor um exercício de teatro infantil, onde o professor ensina seus alunos a estudarem o papel, usarem as deixas que os outros atores colocam para eles, cederem o foco, interpretarem o ambiente, mesmo que ele seja imaginário, e assim por diante.

Esperamos que este presente de natal sirva para proporcionar momentos incríveis com as crianças e que elas se sintam interessadas por esta atividade, que é o RPG, nosso querido hobby.

