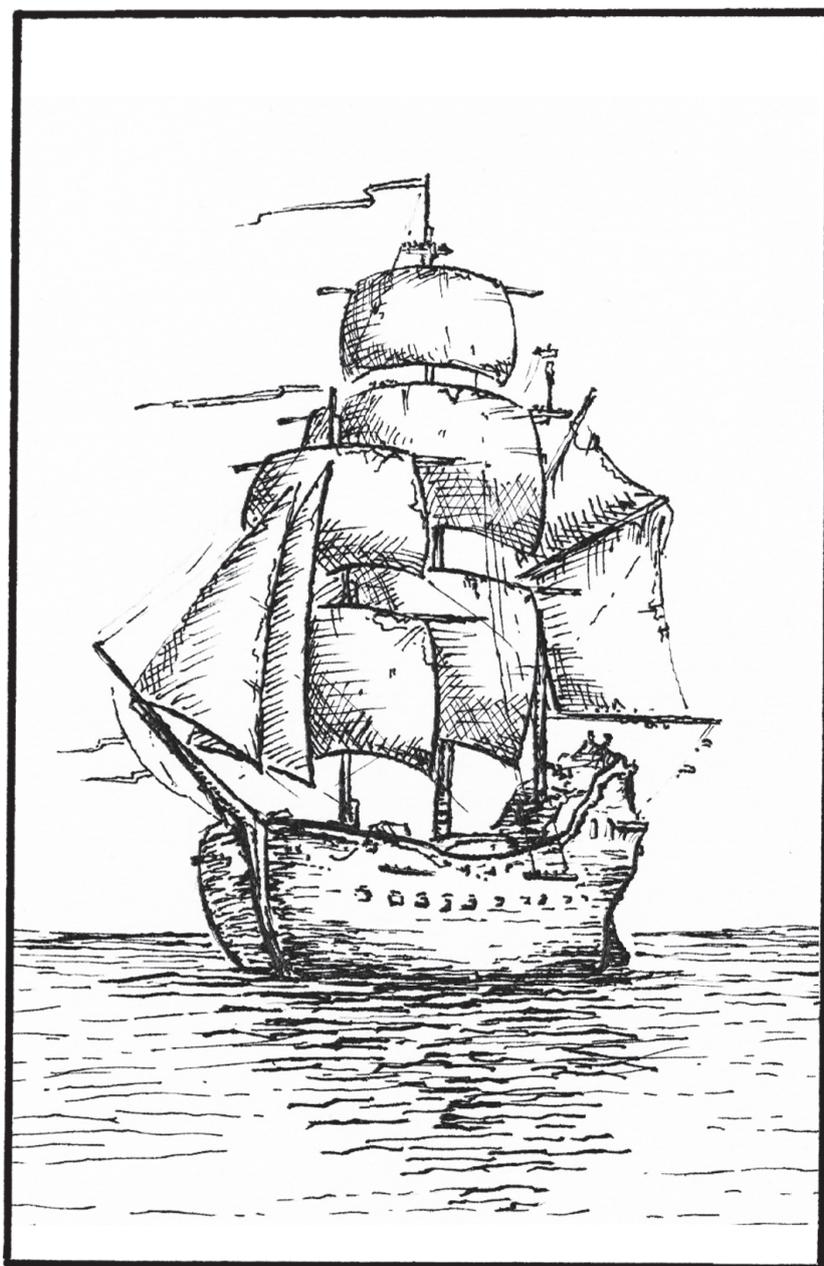


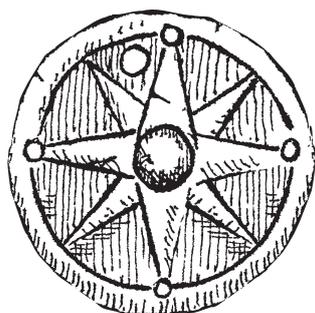
Barlavento



Barlavento

Autor: Lucas Basso Salgado
Edição: Rayana Fridlund
Projeto Gráfico e Diagramação: Iago Pacheco
Ilustração: Lucas Basso Salgado
Revisão: Rayana Fridlund

Editora Balde Galáctico



Esse é um resumo parcial das regras do RPG Barlavento, para facilitar com que seja jogado a qualquer hora, em qualquer lugar. Mais informações e detalhes podem ser encontrados no livro de jogo.



"O SENHOR BARLAVENTO"

Um dia você se encontrou em uma situação mais do que desesperadora e, quando achou que não tinha mais saída, um cavaleiro lhe fez uma proposta. E, como eu e todas as grandes lendas do mar, assim como Simbad, Barbanegra, Vasco da Gama e Popeye, apertou a mão do Sr. Barlavento.

Barlavento é um jogo sobre audácia, exploração e oportunidade. Os marinheiros mais formidáveis, do bravo explorador ao traiçoeiro pirata, enfrentam os perigos e desvendam as maravilhas de seu ofício.

Tempestuosos combates navais no fim do mundo, as escapadas mais improváveis dos mais severos cabalouços da coroa, duelos épicos ao topo do mastro contra um temível capitão fantasma. Os jogadores escreverão os feitos que serão mencionados em músicas e lendas através de gerações de marinheiros pelos mares de Barlavento.



UM SACO DE PÉROLAS E UMA MOEDA



Quando finalmente cedeu à tentação de olhar o conteúdo do seu saco, de certo encontrou 6 pérolas brancas, 6 pérolas pretas e 1 moeda. Elas são o tesouro mais precioso, a substância do marinheiro de pérolas.

Moeda:

Para usar a moeda é só puxar de dentro do saco com intenção de usar, o tempo então pára, e o próprio Sr. Barlavento lhe

dará as caras. Nessa hora você pede o que precisa, mas no final é ele quem decide o tamanho do milagre que a sua moeda vale. Se atente que, quando já tiver desembolsado a sua, em algumas ocasiões, será o Senhor Barlavento quem lhe oferecerá uma em troca de um favor.



PÉROLAS DO CORPO



Além das 12 pérolas que recebeu em seu saco, cada marujo tem também mais 5 dentro de si.

O corpo só tem espaço para 5 pérolas, e de início todas são brancas. Toda vez que sofrer uma injúria você perde algumas, mas não se inquiete, pois as pérolas do corpo voltam quando estiver ocioso (Não se afobe ainda, veremos mais sobre ócio a frente).

Algumas estão no corpo e algumas estão no saco, mas no final, pérolas são pérolas e podem ser puxadas de um para o outro. O marinheiro de pérolas, numa situação de aperto, pode colocar algumas pérolas de corpo brancas em seu saco, para melhorar sua sorte, por outro lado, pode também colocar pérolas brancas de seu saco em seu corpo, para compensar uma injúria. Em combate isso só pode ocorrer bem no início de sua vez, antes de quaisquer outras coisas.



SUJANDO O CORPO



Por fim, vou te ensinar um feitiço do corpo que é tão útil quanto arriscado, é preciso tempo e recolhimento, portanto faça quando estiver ocioso.

Tire uma pérola preta de seu saco e troque por uma branca de seu corpo. A pérola preta não tem uso no corpo e só ocupa

espaço, mas o seu saco fica muito mais rico.

Não dá pra sustentar mais do que uma pérola preta no corpo, mas do mesmo modo em que o feitiço foi feito, ele pode ser desfeito e refeito o quanto achar devido, mas sempre em um período ocioso.



A MORTE



O marinheiro de pérolas só morre quando quer, quando resolve abrir mão de seu saco, ou sob os caprichos do Senhor Barlavento. Isso não significa que não há consequências na derrota, afinal, sua jornada pode virar de cabeça para baixo.

CRIANDO SEU MARUJO:

NOME E CICATRIZ

Bem, todo mundo tem que ter um nome, ou, ao menos, qualquer coisa que possa ser gritada no convés, seja seu nome de batismo, um apelido, uma alcunha ou um título.

Já a cicatriz, é um pedaço da nossa história do qual o destino decidiu não nos deixar esquecer.

Todo marinheiro possui uma cicatriz, algo como uma perna de pau, um medo ou um sonho recorrente, uma marca qualquer do passado... seja ela uma memória feliz ou infeliz, visível ou não.

TESTES: SAL, ÁGUA E FUMAÇA

O oceano é repleto de marinheiros, alguns são de pérolas como eu e você, outros nem sabem o que isso significa, mas todos navegam suas vidas e seus ofícios com SAL, ÁGUA e FUMAÇA, os atributos de todos os filhos do mar.

SAL:

É a experiência crua do mar e da vida, é a mão na massa, o ardil, a essência do marinheiro calejado, vivido nas cordas e criado pelo mar.

- Trapacear em um jogo de cartas é SAL.
- Cortar gargantas e manter a cabeça baixa no calor da batalha é SAL.
- Manejar o cordame, intimidar, tapear, tudo isso é SAL.

ÁGUA:

Conhecimento formal, eloquência e compostura. ÁGUA

é a técnica e a disciplina de quem foi ensinado por um tutor, mestre ou academia.

- Ganhar um jogo de cartas honestamente é ÁGUA
- Duelar contra um oficial em um embate um-contrá-um, ou disparar uma pistola, é ÁGUA.
- Navegar, persuadir, comandar, tudo isso é ÁGUA.

FUMAÇA:

Intimidade com o oculto, as sabedorias antigas e alquimia. FUMAÇA é o resultado da curiosidade sobre as sombras e como delas fazer uso.

- Curar as feridas do corpo ou da mente é FUMAÇA.
- Saber das lendas e mitos dos sete mares é FUMAÇA.
- Maldições, feitiçaria, alquimia, ilusões, truques, tudo isso é FUMAÇA.

HABILIDADES FLUIDAS

A vida no mar exige artes e saberes distintos que demandam toda uma vida para dominar. Por sorte, o marinheiro de pérolas pode desfrutar destas usando suas pérolas.

É um truque simples.

Quando estiver ocioso, escolha uma habilidade da lista e nela deixe o valor em pérolas brancas tiradas do seu saco. Você terá essa, e quantas outras habilidades houver escolhido, pelo tempo que achar útil.

Do mesmo modo, você pode fazer o oposto, se livrar da habilidade e devolver essas pérolas para o saco.

Veja a ficha de personagem para conhecer as habilidades fluidas.

Não é possível alcançar habilidades do atributo em que é incompetente.



PERFIL

Cada *marinheiro* é único e tem inclinações para atributos diferentes, mas, com muita ajuda, consegui desvendar seis perfis singulares.

Todos possuem um atributo em que são competentes, um em que são medíocres e um em que são incompetentes, portanto é crucial saber identificar perfis, sobretudo o seu próprio.

A competência em cada atributo é o que dita quantas pérolas você pode puxar do saco para arremeter uma tarefa. Marujos (quase sempre) puxam 5 quando são competentes, 4 quando são medíocres e 3 quando são incompetentes.

PERFIL

Andorinha do mar
Albatroz
Peixe espada
Raia leopardo
Polvo da areia
Caranguejo ermitão

SAL

(4) Medíocre
(3) Incompetente
(5) Competente
(5) Competente
(4) Medíocre
(3) Incompetente

ÁGUA

(5) Competente
(5) Competente
(4) Medíocre
(3) Incompetente
(3) Incompetente
(4) Medíocre

FUMAÇA

(3) Incompetente
(4) Medíocre
(3) Incompetente
(4) Medíocre
(5) Competente
(5) Competente

PROFISSÕES

Um navio só navega direito sob a mão da tripulação toda, com cada marujo cuidando da sua parte do trabalho.

No mar se conta que todo marinheiro digno tem que conhecer o ofício todo, mas que todos têm uma profissão do coração e, nessa parte do guia, você encontrará a sua.

Profissões também são separadas em SAL, ÁGUA e FUMAÇA de acordo com sua atividade, e você pode ser competente ou medíocre, mas **jamais poderá ser incompetente no atributo da sua profissão do coração.**

CONTRAMESTRE (SAL)

O contramestre é a ponte entre o comando e a tripulação. É quem acompanha o trabalho, treinando e disciplinando, conferindo as amarras, a limpeza, os estoques e a manutenção. Ele é a mãe e o pai de cada tripulante, é dele que vem o apoio, a sabedoria e também a cinta.

“Ele conhece cada palmo do convés e cada alma que ali trabalha.”

Traço da profissão:

- Cantor - Nada é mais reconfortante e estimulante que uma boa cantiga do mar. O contramestre tem +1 sucesso ao acalmar e inspirar a tripulação.
- “Um de nós” - Quando realizar um teste pela tripulação, o contramestre faz sem penalidade.

ARTILHEIRO (SAL)

O artilheiro só está feliz quando escuta a trovejada de uma carreira bem disciplinada de canhoneiros.

É responsável pela condição das armas do navio e pelo treinamento de cada equipe de canhão, mas seu verdadeiro chamado é no combate.

“O artilheiro é o maestro, os canhões são sua orquestra. Seja lá o que isso signifique.”

Traço da profissão:

- Olhos de águia - “Não está tão longe assim”. Para o artilheiro, é como se o alvo de seus canhões estivesse 1 zona mais próximo.
- Cheiro de pólvora - Encontrar uma pistola alheia ainda é uma questão de sorte, mas, quando consegue, tem sempre a certeza de que está propriamente carregada.

IMEDIATO (ÁGUA)

O imediato é o braço direito do capitão. Treinado nas artes do duelo, diplomacia, combate naval e comando.

É o líder, a mente estratégica dentro e fora de combate e o responsável por unir e coordenar os outros oficiais.

“Qualquer marujo sabe marear o navio, mas poucos sabem o que devem fazer com ele. É aí que o imediato entra.”

Traço da profissão:

- Sagaz - Não há vantagem maior no combate do que andar um passo à frente do inimigo. Uma vez por combate naval, o imediato consegue prever a próxima ação do oponente.

- Reconsiderar - Uma vez por sessão de aventura, após ver o resultado de seu teste de proeza, ele pode decidir mudar seu curso de ação usando o mesmo resultado.

NAVEGADOR (ÁGUA)

O navegador é quem faz pé e cabeça da difícil ciência que é a navegação em alto mar. Ele é responsável por dezenas de pequenos instrumentos e o acervo com os quais planeja cursos, acompanhando o clima e as correntezas.

A atividade do navio é tão eficiente quanto a capacidade do navegador de saber para onde estamos indo.

“Há de se admirar, que caiba tanta coisa em uma cabeça só.”

Traço da profissão:

- Ex cartógrafo - Conhece o oceano como a palma da própria mão. Se for um local comum, o navegador sabe onde é.
- Memória eidética - Uma passada de olho em um mapa ou outro documento é o suficiente para guardar na memória.

CIRURGIÃO (FUMAÇA)

O cirurgião é o especialista em corte e costura de marujos. Tem conhecimento sobre o corpo e os modos de manter ele funcionando, ou não, com uma pitada de medicina e uma mão cheia de alquimia e ocultismo.

É responsável pela enfermaria e pela saúde dos tripulantes a todo custo.

“Todo mundo é educado com ele, ninguém quer agravar o cirurgião e mais tarde deitar embaixo do bisturi de um inimigo.”

Traços da profissão:

- Médico de almas - A cura pros marinheiros de pérolas é estranha, mas o cirurgião resolve. Com um teste de FUMAÇA de dificuldade 2, cura uma pérola de um companheiro.
- Triagem - Com um cirurgião a bordo, a enfermaria do navio tem o dobro da capacidade.

“COZINHEIRO” (FUMAÇA)

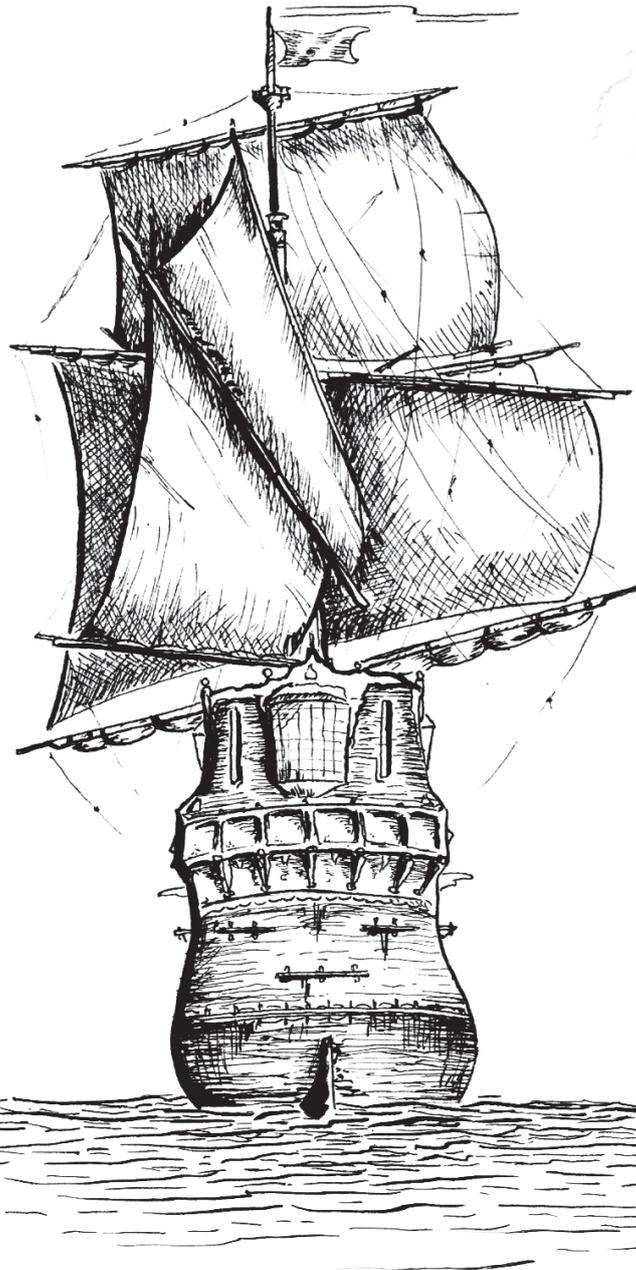
Sim, ele também consegue cozinhar, mas todos sabem que a galé é seu laboratório das artes ocultas.

Todos vem até o “cozinheiro” quando precisam ler os maus agouros e ouvir as lendas e maldições dos mares, principalmente quando o assunto é remover, ou infligir, males sobrenaturais.

“Todo navio precisa de um ‘cozinheiro’, no mar as maldições te rodeiam como moscas na carniça.”

Traço da profissão:

- Transferir pecado - Somente o “cozinheiro” para pôr as mãos nas pérolas de outro marujo. Temporariamente troca, com um companheiro, uma pérola branca por uma preta ou o inverso.
- Aguardo o caldo - “Um dia mal comido é um dia comido”. A tripulação fica satisfeita, mesmo se não houver razão para todos naquele dia.



A BANDEIRA.

Posses mundanas, como embarcações e tesouros, podem ser tragadas, naufragadas, vendidas, roubadas ou confiscadas. Mas há um bem que o mundo não pode arrancar do marinheiro: A bandeira.

Não é apenas um pedaço de pano, e sim a representação da sua tripulação.

Nome e desenho: Toda bandeira tem um nome e um desenho do qual se tem orgulho de navegar sob.

Alinhamento: Legítimos? Neutros? Criminosos? Qual é o alinhamento da sua tripulação?

Reputação: Como os outros descreveriam sua tripulação em um único termo ou expressão. É algo que todos sabem sobre vocês e pode mudar de acordo com suas ações.

COMO SE JOGA BARLAVENTO

REALIZANDO TESTES.

Uma proeza notável desafiará um dos seus três atributos de marinheiro e poderá ter diversos graus de dificuldade.

- Quase corriqueiro (1)
- Descomplicado (2)
- Desa ador (3)
- Rigoroso (4)
- Duvidoso (5)
- Desmedido (6)
- Quimérico (7)

Contra esse grau de dificuldade, você puxará uma quantidade de pérolas igual ao atributo adequado, agregando também quaisquer habilidades e sabedorias que possam te amparar neste teste.

Cada pérola branca revelada é um grau de sucesso, e é preciso que a quantidade dessas seja igual ou maior que a dificuldade do teste para que sua proeza seja bem sucedida.

Fracassar em um teste pode resultar em nada ou em consequências, se houver riscos envolvidos.

COMBATE

Há dois tipos de combate, o **duelo** e a **bulha**, e esses dois podem ocorrer de modo isolado, ou ao mesmo tempo em um reboliço só. Afinal, não é incomum se encontrar em uma multidão de combatentes, enquanto se duela com o capitão deles.

Duelo

É um confronto direto entre figuras formidáveis. Isso pode ocorrer com um ou diversos oponentes.

O duelo demanda estratégia, técnica e concentração, tornando ataques e defesas testes de ÁGUA. Contudo, algumas habilidades e sabedorias podem tornar outros atributos valiosos nos duelos.

Um ataque certo geralmente fere 1 pérola de corpo.

Bulha

Todo marinheiro em uma zona de batalha com uma

multidão está envolvido na bulha e terá que se defender no início de todo turno.

A integridade da multidão é dada pelo número de combatentes, e atacar a multidão reduz o número deles. Uma investida certa contra uma multidão usualmente tira de ação 1 combatente e mais 1 adicional para cada pérola de sucesso além do grau de dificuldade. Sim, a bulha também tem nível de dificuldade, como os oponentes.

Se sua tripulação estiver na zona de batalha, ela se ocupará de combater a multidão oponente e os marinheiros somente são importunados pelo número restante de combatentes.

Quando as forças forem equivalentes em ambas as partes, os marinheiros na bulha não terão que se defender em todo turno.

AÇÕES EM UM TURNO DE COMBATE

• Atacar um alvo em seus arredores. Estando em uma mesma zona, cômodo ou região, qualquer alvo pode ser atacado.

• Se deslocar para uma outra área. Cobrir uma distância significativa para outra zona próxima, como subir do convés para o castelo de popa, descer para o porão, desembarcar de um navio ou adentrar um cômodo de um palácio.

• Usar uma habilidade ou fazer uma proeza. Intimidar um inimigo, disparar uma pistola, interagir com os arredores, realizar um feitiço, balançar com os pés em uma corda sobre o convés enquanto toca uma Concertina.

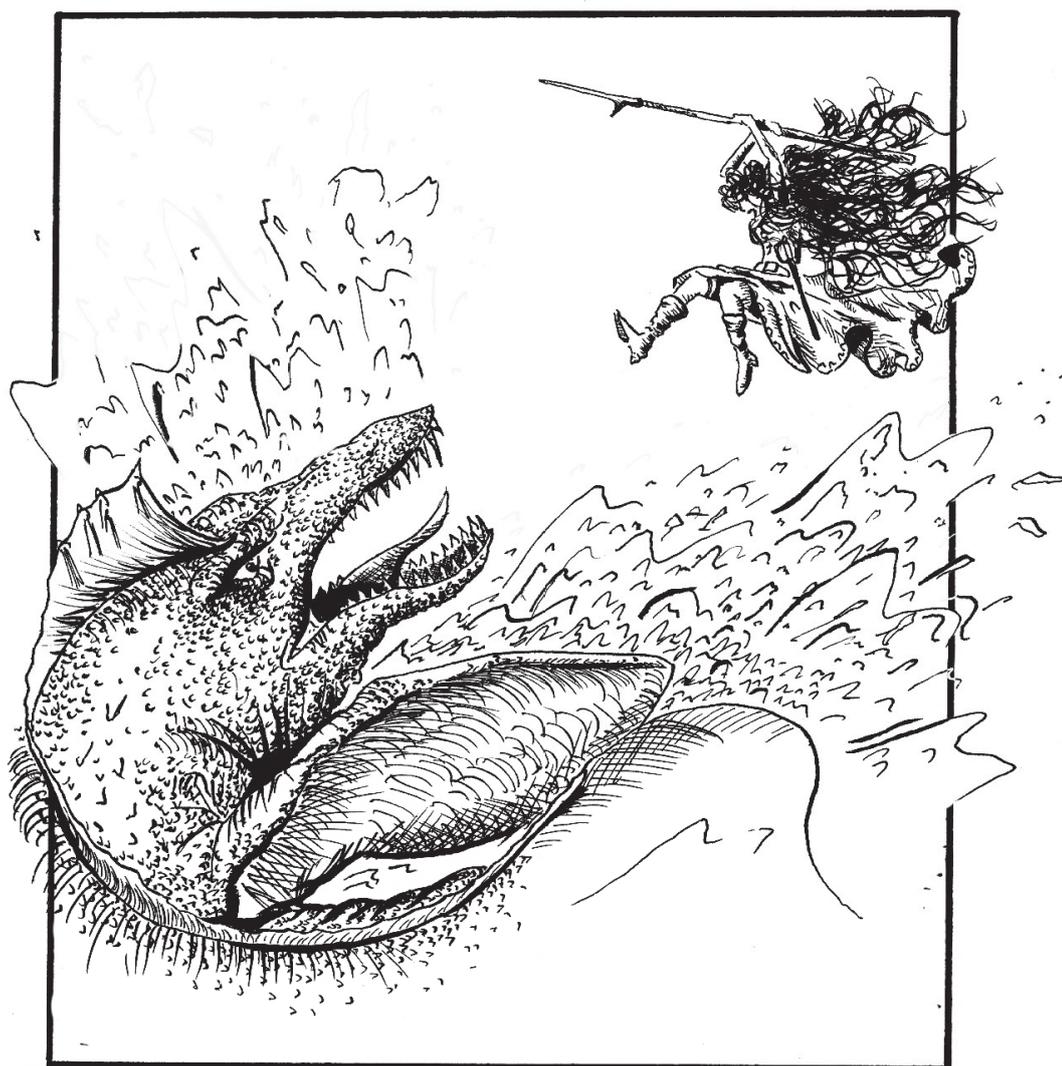
Ações livres, como dialogar ou observar não ocupam seu turno.

PERÍODO OCIOSO

É quando recuperamos todas as nossas pérolas de corpo e nos desfazemos de penalidades passageiras, também é o momento de meditar sobre nossas habilidades fluidas, sujar ou limpar as pérolas do corpo, apontar um novo capitão, etc... já maldições não resolvidas não se desfazem sozinhas durante o ócio.

O que se considera um período ocioso?

Todo período significativo de tranquilidade. Quando não há perigos ou preocupações iminentes e podemos desprender nosso tempo apenas para trabalho corriqueiro ou repouso.



E OS INIMIGOS?

Para oponentes excepcionais, pode-se criar oficiais e marinheiros de pérola seguindo a mesma lógica de criar o seu próprio marujo.

Para os oponentes em outras situações, use um único número para o nível de dificuldade, digamos, de 1 a 5. Bem razoável, não?

