

mini **G U R P S**®

Ⓞ Descobrimento do Brasil



RPG para iniciantes

Luiz Eduardo Ricon

Devir
DEVIR EDITORA

mini G U R P S®



Ⓢ Descobrimento
do
Brasil

Escrito por
Luiz Eduardo Ricon

Devir

DEVIR EDITORA

Créditos

Copyright da marca **GURPS** ® Steve Jackson Games Incorporated, 1986, 1987, 1988, 1991, 1992, 1993, 1994, 1996.

Todos os direitos reservados

Publicado sob licença da Steve Jackson Games Inc., Austin, TX, EUA

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 5988 de 14/12/73.

É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios sem autorização prévia, por escrito, da editora.



Editora Chefe: Deborah Monegaglia Fink

Coordenação Editorial: Devir Livraria Ltda.

Ilustração da Capa: Cabral em Porto Seguro, Oscar Pereira da Silva, Museu Histórico Nacional.

Produção da Capa: Tino Chagas

Editoração Eletrônica: Tino Chagas

Ilustrações Internas: V. Bibliografia

Revisão: Douglas Quinta Reis, Deborah Monegaglia Fink, Cynthia Monegaglia Fink e Silvio Alexandre

ISBN 85-85443-54-5

Dados Internacionais de Catalogação na Publicação (CIP) (Câmara Brasileira do Livro, SP, Brasil)

Ricon, Luiz Eduardo
Mini Gurps : O Descobrimento do Brasil / escrito
por Luiz Eduardo Ricon.
São Paulo : Devir, 1999

1. Jogos de aventura 2. Jogos de fantasia

I. Título

99-1235

CDD-793.9

Índices para catálogo sistemático:

1. Jogos de aventura : Recreação	793.9
2. Jogos de fantasia : Recreação	793.9
3. "Roleplaying games" : Recreação	793.9

Todos os direitos desta edição reservados à

DEVIR LIVRARIA LTDA.

Rua Augusto de Toledo, 83 — Acimação — CEP 01542-020 — São Paulo — SP

Fone (011) 242-8200 — Fax (011) 279-5901

email: rpgdevir@unisis.com.br

INTRODUÇÃO	6	A VIDA A BORDO	23
O QUE É RPG	6	O ESCORBUTO	23
QUAL É O OBJETIVO DO JOGO?	6	O TRATADO DE Tordesilhas	24
COMO USAR ESTE LIVRO	7	O CAMINHO PARA AS ÍNDIAS	24
PLANILHA DE PERSONAGEM	8	QUEM FOI PEDRO ÁLVARES CABRAL?	24
COMECE A JOGAR RAPIDAMENTE	9	A VIAGEM DE CABRAL	25
AVENTURA SOLO	10	A TERRA DE VERA CRUZ	25
PRIMEIRO CONTATO	10	CABRAL NO BRASIL	25
INTRODUÇÃO	10	OS HABITANTES DO BRASIL	25
AVENTURA-SOLO É RPG?	10	OS COMEDORES DE GENTE	25
COMO JOGAR	10	A VIAGEM PARA AS ÍNDIAS	26
ENSINANDO SEUS AMIGOS	10	O REI DE SOFALA	26
AVENTURA SOLO	11	A AVENTURA DE DIOGO DIAS	26
CRIANDO O PERSONAGEM	17	DESASTRE EM CALICUTE	27
CRIE A HISTÓRIA DO SEU PERSONAGEM	17	A VOLTA PARA CASA	27
ESCOLHA O TIPO DE PERSONAGEM	17	O PORTO DE CALICUTE	27
COMPRE OS ATRIBUTOS	17	AVENTURA PRONTA	28
CALCULE O NÍVEL DE HABILIDADE		MISSÃO DE RESGATE	28
(NH) DAS PERÍCIAS	17	INTRODUÇÃO	28
PECULIARIDADES	17	CENA 1 - A MISSÃO	29
EXEMPLO DE CRIAÇÃO	18	CENA 2 - NÁUFRAGOS	29
EVOLUÇÃO DO PERSONAGEM	18	CENA 3 - PERDIDOS NA SELVA	30
REGRAS E TABELAS	19	CENA 4 - O ATAQUE	31
TIPOS DE PERSONAGENS	20	CENA 5 - A FUGA	32
MARUJO	20	CENA 6 - SÃOS E SALVOS	33
PILOTO	20	E DEPOIS ?	34
PADRE	20	PONTOS DE EXPERIÊNCIA	34
DEGREDDADO	20	BANCO DE IDÉIAS	34
GRUMETE	20	ESCREVENDO AVENTURAS	35
INTÉRPRETE	20	PLANEJAMENTO DA AVENTURA	35
ESCRIVÃO	21	CENÁRIOS	35
FIDALGO	21	ENREDO	35
SOLDADO	21	INTRODUÇÃO	35
ESPIÃO	21	OS PERSONAGENS DO GM	35
ÍNDIO	21	ENCONTROS	35
ESCRAVO	21	FINAL	35
O CENÁRIO	22	A CAMPANHA CONTINUA	35
O DESCOBRIMENTO DO BRASIL	22	PERSONAGENS PRONTOS	36
PARA SABER MAIS	22	PEDRO ÁLVARES CABRAL	36
O MUNDO DOS DESCOBRIMENTOS	23	PERO VAZ DE CAMINHA	36
AS GRANDES NAVEGAÇÕES	23	ANTÔNIO (GRUMETE)	36
O CABO DAS TORMENTAS	23	TOMÁS (MARUJO)	37
A VIAGEM DE COLOMBO	23	'DE SOUZA (ESPIÃO)	37
A IMPORTÂNCIA DAS ESPECIARIAS	23	PERO MAGALHÃES (SOLDADO)	37
AS CALMARIAS	23	BIBLIOGRAFIA	38
NAUS E CARAVELAS	23	PLANILHA EM BRANCO	39



Em 1991, a Devir trouxe o GURPS para o Brasil, por acreditar que este era o RPG que dava maior liberdade aos mestres e jogadores. Com o GURPS, é possível soltar a imaginação, criando aventuras e personagens em qualquer época que se desejar, em qualquer ambiente que se puder imaginar.

Um de nossos projetos, naquele momento, era criar uma linha de suplementos nacionais para o GURPS, mostrando cenários e personagens genuinamente brasileiros. Por diversas razões, esse sonho teve de ser adiado. Mas jamais foi esquecido.

A série mini GURPS é a realização desse sonho.

Criada com o objetivo de ensinar como se joga RPG de forma rápida, simples e divertida, uma das propostas do mini GURPS é apresentar cenários e personagens tirados da História do Brasil, para que os jogadores e mestres brasileiros possam descobrir toda a emoção e a aventura "escondidas" por trás dos fatos históricos.

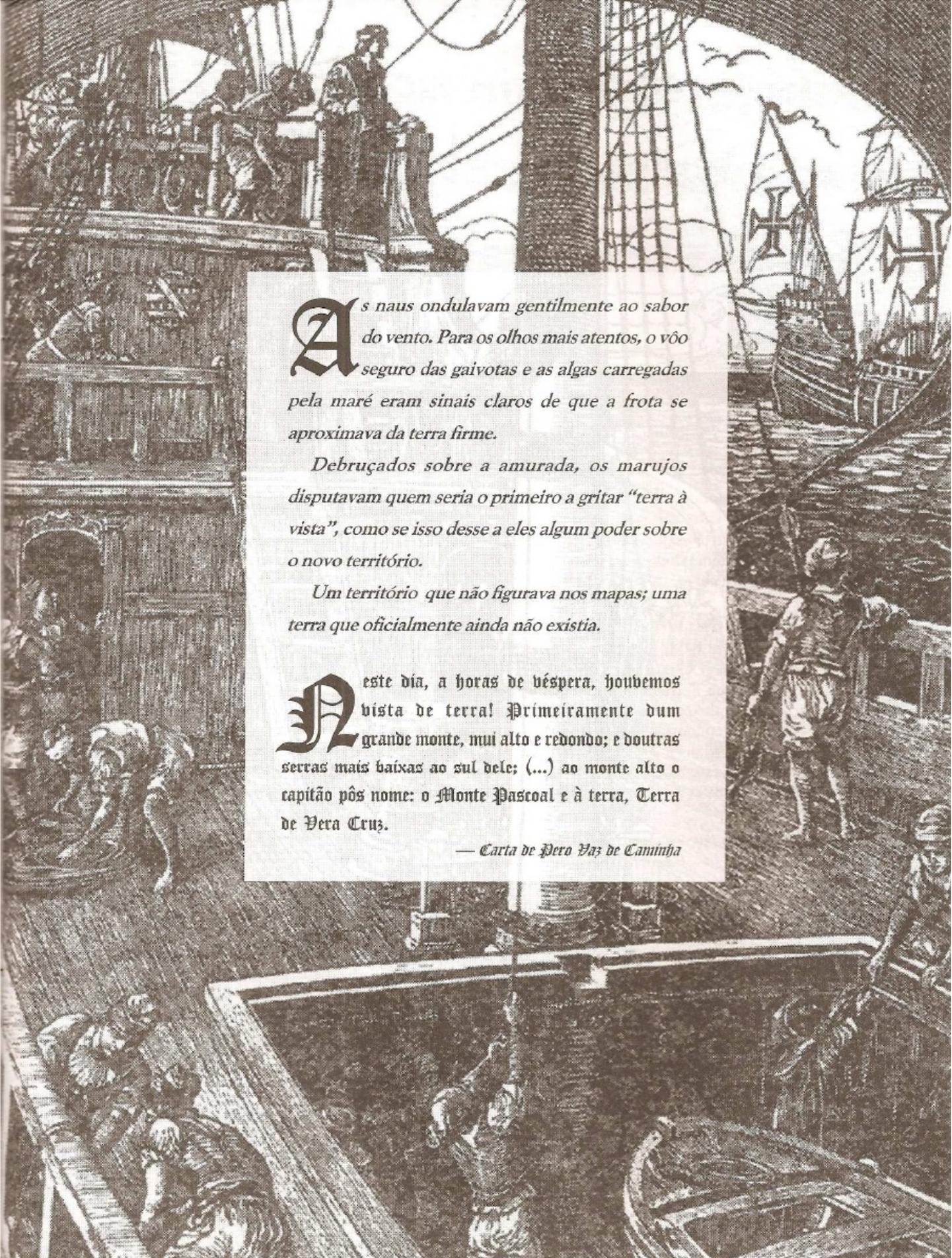
Para iniciar essa série, escolhemos **O Descobrimento do Brasil**, por vários motivos. Um deles é a proximidade dos 500 anos do Descobrimento, uma data que deveria ser aproveitada para fazermos uma releitura da nossa História.

As outras razões você terá que descobrir sozinho, embarcando na fantástica aventura dos homens que cruzaram o oceano em busca de glória e riqueza. E que, por acidente ou não, deram início a tudo o que somos hoje.

Boa viagem e boas aventuras!

Devir Livraria





As naus ondulavam gentilmente ao sabor do vento. Para os olhos mais atentos, o vôo seguro das gaivotas e as algas carregadas pela maré eram sinais claros de que a frota se aproximava da terra firme.

Debruçados sobre a amurada, os marujos disputavam quem seria o primeiro a gritar “terra à vista”, como se isso desse a eles algum poder sobre o novo território.

Um território que não figurava nos mapas; uma terra que oficialmente ainda não existia.

Neste dia, a horas de véspera, houvemos vista de terra! Primeiramente dum grande monte, mui alto e redondo; e doutras serras mais baixas ao sul dele; (...) ao monte alto o capitão pôs nome: o Monte Pascoal e à terra, Terra de Vera Cruz.

— Carta de Pero Vaz de Caminha



Bem-vindo a mini **GURPS O Descobrimento do Brasil**, um RPG que vai levar você a reviver o momento mais fascinante da História do Brasil: o seu começo!
Criado para ajudá-lo a descobrir o mundo fantástico do RPG, este livro traz aventuras e personagens já prontos, ambientados na época do Descobrimento do Brasil. Com eles, você vai aprender como jogar RPG, passo a passo.

O que é RPG?

O **RPG** (Role Playing Game) é um jogo de criar e contar histórias, onde cada ouvinte faz o papel de um personagem. O narrador dessa história (chamado de *Mestre do Jogo*) descreve as situações, mas são os ouvintes que decidem o que seus personagens vão fazer. O *Mestre do Jogo* (GM) é quem conduz a partida, criando o enredo da história, atuando como árbitro e fazendo o papel de todos os personagens que os jogadores encontrarão durante suas aventuras.

O RPG não necessita de tabuleiro ou peças de jogo. Ele é como uma *conversa*, na qual os jogadores rolam dados, fazem anotações e "interpretam" seus papéis, imaginando o cenário onde se passa a história, enquanto pensam e falam como seus personagens. Tudo acontece mais ou menos assim:

GM — *Vocês descem do barco e pisam na areia da praia. Tudo parece calmo e a praia está deserta. De repente, vocês ouvem um barulho vindo da mata.*

Jogador 1 — *Eu consigo ver alguma coisa?*

GM — *Não. A mata é muito fechada.*

Jogador 2 — *Eu me aproximo e presto atenção, tentando descobrir de onde veio o som.*

(O GM rola os dados para saber se ele conseguiu ou não. Dessa vez o jogador teve sorte!)

GM — *Bem, você anda até a margem da floresta e ouve o mesmo ruído de novo. Parece vir de uma moita à sua direita.*

Jogador 2 (falando como seu personagem) — *"Ei, parece que tem alguma coisa aqui!"*

Jogador 1 — *Eu vou até onde ele está, mas o meu personagem não está gostando nada disso...*

Qual é o objetivo do jogo?

O objetivo principal do RPG é a diversão. Durante a partida, o jogador cria um personagem e faz com que ele enfrente as situações narradas pelo Mestre. Numa aventura de RPG, você pode ser um samurai japonês, um poderoso mago, um destemido explorador... ou qualquer outra pessoa!

Cada aventura pode ter um objetivo definido: salvar a princesa, encontrar um tesouro, deter uma invasão; ou pode ser como uma história sem fim, onde os personagens passam de uma aventura para outra, numa *campanha* que pode durar anos!



Como Usar Este Livro

O livro *mini GURPS O Descobrimento do Brasil* é a introdução ideal aos jogos de RPG. Lendo este livro com atenção, você vai aprender as principais regras, descobrindo ainda como se tornar um Mestre e como escrever suas próprias aventuras.

Para facilitar o seu trabalho, siga o roteiro abaixo:

As Regras Básicas

1 Na página 9, você encontra um resumo das 3 Regras Básicas do **GURPS**, explicadas em apenas **uma página!** É ali que deve começar sua leitura.

A Aventura-Solo

2 Em seguida, você deve ler a *Aventura-Solo* (página 10). Ela vai lhe ensinar como e quando usar as 3 Regras Básicas e vai apresentar o cenário onde se passam as aventuras. Você pode jogá-la quantas vezes quiser, testando opções e caminhos diferentes.

Criando um Personagem

3 Depois de passar pela Aventura-Solo e aprender as 3 Regras Básicas, você precisa descobrir como se cria um personagem. Na página 17, você vai encontrar instruções passo a passo sobre como construir personagens para uma aventura na época do Descobrimento do Brasil.

O Cenário

4 Agora, chegou a hora de se tornar um Mestre. Porém, para guiar seus amigos numa partida de RPG, você precisa conhecer um pouco mais sobre o "cenário" onde se passam as aventuras. Neste livro, você vai descobrir como era a vida a bordo de uma caravela, como viviam os índios e muitas outras histórias incríveis sobre a Viagem de Pedro Álvares Cabral, que parecem ter saído de uma autêntica aventura de RPG!

O Mestre

5 Para ser um bom GM, você vai precisar de algumas dicas sobre como conduzir uma partida, como usar as regras e muitos outros truques. Mas já que o que você quer mesmo é começar a jogar, que tal aprender a ser Mestre durante uma partida de RPG? Para isso existe a *Aventura Pronta*.

Você deve ler todo o texto antes da partida, até ter certeza de que entendeu tudo. Só então chame alguns amigos para jogar com você. Se eles nunca jogaram, explique apenas as 3 Regras Básicas e comece logo a aventura!

A série mini GURPS

A série *mini GURPS* se divide em dois tipos de livros: os *Livros de Cenário* e o *Livro de Regras*.

Os *Livros de Cenário* (como este) trazem aventuras e personagens já prontos, e ensinam tudo o que os jogadores e mestres iniciantes precisam saber para entrar no mundo fantástico dos RPGs.

Com os livros de cenário, mesmo alguém que nunca tenha jogado RPG antes é capaz de aprender e se divertir.

Já o *Livro de Regras*, traz as regras para você criar qualquer personagem que quiser, em qualquer cenário que puder imaginar. Ele pode ser usado em conjunto com os *Livros de Cenário* ou de forma independente.

O Que é GURPS

GURPS é um sistema de RPG, um conjunto de regras para você criar personagens e aventuras em qualquer época, em qualquer ambiente.

GURPS foi criado por Steve Jackson e é um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, tendo recebido vários prêmios.

A série *mini GURPS* utiliza um resumo das regras, publicado em inglês com o título de *GURPS Lite*.

A versão completa dessas regras está no livro *GURPS Módulo Básico*, que é indicado para jogadores e mestres mais experientes.

Suporte e Apoio aos Leitores

Se você tiver alguma dúvida sobre as regras de *mini GURPS* ou se quiser mais informações sobre esse ou outros RPGs, entre em contato com a gente:

Pelo telefone: (011) 242-8524
ou

Pelo fax: (011) 242-8264.

Se preferir, escreva para:

Devir Livraria

Caixa Postal 15239

São Paulo - SP

CEP 01599-070

e-mail: rpgdevir@unisys.com.br

Sobre o Autor

Luiz Eduardo Ricon é autor de *O Desafio dos Bandeirantes*. Depois de um caminho tortuoso pelo mundo do RPG, ele veio aportar na Devir, onde trabalha na edição dos livros em português.

Luiz Eduardo mora em São Paulo e seus hobbies incluem RPG, quadrinhos, música e História do Brasil (especialmente a vida de D. Pedro II).



A Planilha de Personagem

Num RPG, o personagem é representado por uma Planilha como essa. Ela mostra todas as características do personagem e também os seus valores numéricos (que serão usados durante o jogo). No final desse livro existe uma Planilha em branco, que pode ser foto-copiada e preenchida por cada jogador para criar seu personagem.

Nota: Não se preocupe em entender toda a Planilha agora. Mais adiante você vai aprender em detalhes o que significa cada um desses itens. Você deve consultar sempre esta página (e o texto *Comece a Jogar Rapidamente* na página 9) para tirar qualquer dúvida durante sua leitura.

Os Atributos descrevem as características físicas e mentais do personagem

A Força (ST) é a força muscular

A Destreza (DX) é a agilidade

A Inteligência (IQ) é a capacidade mental

A Vitalidade (HT) é a saúde e resistência física

A Velocidade Básica indica se um personagem é mais rápido que outro

Veja aqui como calcular esses valores

Arredonde o valor da Vel. Básica para calcular o Deslocamento

Esquiva é quando você se desvia de um golpe

Aparar um golpe é usar sua arma para desviar a arma do inimigo

Bloqueio é usar um escudo para aborver o golpe do inimigo

As Vantagens são características positivas que facilitam a vida do personagem

As Desvantagens são características negativas e defeitos que atrapalham o personagem

As Peculiaridades são características marcantes que individualizam o personagem

GURPS

PLANILHA DE PERSONAGEM

Nome: Tomás Jogador

Apáncia: Jovem robusto, cabelos negros e estatura mediana

História do personagem: Aldeão pobre. Tomou-se marujo em busca de aventura e riqueza.

Data de Criação: _____

Seqüência: _____

Pontos P/ Gastar: 5

Total de Pts: 95

PERÍCIAS	Custo Pts.	NH
Perícias		
Marinhagem	8	14
Natação	1	11
Briga	4	13
Armas de Mão (faca)	1	11
Sobrevivência (no mar)	2	10
Jogo	1	9

ST 12 FADIGA

DX 11 DANO BÁSICO

IQ 10 GDP: 1D-1

HT 14 Bal.: 1D+2

Mvmt Velocidade Básica: 6.25 Deslocamento: 6

CARGA Nenhum (0) = ST

DEPESA PASSIVA Armadura: 0 Escudo: 0

DEPESAS ATIVAS ESQUIVA: 6 APARAR: 5 BLOQUEIO: 0

RESISTÊNCIA A DANO Armadura: 0 Roupas de Verão: 0

VANTAGENS, DESVANTAGENS, PECULIARIDADES

Vantagens: Ouvido Aguçado +2, Visão Aguçada +2, Senso de Direção

Desvantagens: Status -1 (Ralé)

Peculiaridades: Medo de Serpentes Marinhas, Se Benze quando fica nervoso, Está sempre bem humorado, Fala pelos cotovelos, Não gosta de tomar banho

ARMAS E OBJETOS PESSOAIS

Item	Dano	NH	\$	Peso
Roupas de Verão				
Cinto de Couro				
Faca	GDP 1D-2			
Bal	1D			
Soco	GDP 1D-3			
Chute	GDP 1D-1			

TOTAIS: \$ _____ kg

ALCANÇE DAS ARMAS

Arma	TR	Prec	> D	Máx

RESUMO Total de Pontos: 75

Atributos: 13

Vantagens: -5

Desvantagens: -5

Peculiaridades: -5

Perícias: 17

TOTAL: 95

Conte a história do personagem

Descreva o personagem em poucas palavras

Escreva o nome do seu personagem

Escreva o seu nome

Faça um desenho do personagem ou cole uma figura para representá-lo

Anote os Pontos de Personagem que não foram usados e os Pontos ganhos durante as aventuras. Esses pontos serão usados para evoluir o personagem (veja a página 18)

Anote o dia em que o personagem foi criado

Anote quantos Pontos de Personagem foram gastos no total

As Perícias representam as coisas que o personagem sabe fazer

O Nivel de Habilidade (NH) é o valor numérico da Perícia, usado nos testes de habilidade (veja a página 9)

Anote os valores de Dano Básico do Personagem (veja a página 19)

Os Pontos de Vida são a "energia" do personagem, medindo quanto dano ele pode sofrer. Seu valor é igual à HT do personagem

O dano é calculado somando-se o Dano Básico da Força do Personagem com o dano da arma (veja a página 19)

Anote o valor da DP da armadura do personagem (veja a página 19)

Anote o valor da RD da sua Armadura (veja a página 19)

Anote quantos Pontos foram gastos em cada etapa da criação e calcule o total de Pontos do seu personagem

COPYRIGHT © 1988 STEVE JACKSON GAMES TODOS OS DIREITOS RESERVADOS

Nota: As áreas escuras da planilha de personagem devem ser ignoradas. Elas não serão usadas nas Regras Básicas.

Comece a Jogar Rapidamente

Este é o seu guia de apenas uma página para o sistema de jogo do **GURPS**. Apesar das regras completas ocuparem muitas páginas, o principal está aqui, e na verdade é *muito fácil*.

GURPS foi criado para ser entendido facilmente por qualquer pessoa, mesmo por quem nunca jogou RPG antes. E apesar de ser muito detalhado, a maior parte das regras são *opcionais*. Elas devem ser usadas *apenas* quando isso tornar o jogo *mais divertido*.

As 3 Regras Básicas de GURPS

Para começar a jogar, você só precisa aprender 3 regras muito simples:



1) **Testes de Habilidade:** Um "Teste de Habilidade" é feito quando você precisa "testar" **qualquer uma** das características do seu personagem (atributos, perícias etc).

Por exemplo, você pode **testar** a sua Força para tentar evitar que uma porta pesada se feche.

Para isso, basta jogar 3 dados. Se a soma do resultado dos dados for *menor ou igual* ao valor da característica que você está testando, você conseguiu. Caso contrário, você fracassou.

Se, por exemplo, você estiver *testando* a sua Força (ST) e seu valor é 12, um resultado *menor ou igual* a 12 garante o seu sucesso.

De vez em quando, um teste recebe alguns *modificadores*. Se você estiver tentando evitar que uma porta *muito mais pesada* se feche, o GM pode pedir que você teste a sua Força *diminuída* em 2 pontos (ou abreviadamente ST-2). Nesse caso, se sua Força (ST) vale 12, você precisa de um resultado *menor ou igual* a 10 nos dados ($12-2=10$). Tirar 10 ou menos é *mais difícil* do que tirar 12 ou menos, da mesma forma que segurar uma porta *muito pesada* é mais difícil do que fazer o mesmo com uma porta normal.

Os *modificadores* também podem ser positivos (chamados de *bônus*), no caso de você estar tentando fazer algo *muito fácil*. Você poderia testar sua *Perícia de Adestramento de Animais +4* (com um bônus de 4 pontos), para verificar se é capaz de fazer amizade com um cãozinho bem manso. Se o seu **Nível de Habilidade** (NH) fosse 11, qualquer resultado *menor ou igual* a 15 ($11+4$) seria um sucesso. Conseguir 15 ou menos é *bem mais fácil* do que 11 ou menos.

Os Testes de Habilidade são feitos quando o personagem quer testar um de seus *Atributos* (ST, DX,

IQ ou HT), usar uma de suas *Perícias* (teste contra o seu Nível de Habilidade naquela perícia), quando quer testar se *viu* (teste de *Visão*), *ouviu* (teste de *Audição*) ou *percebeu* (teste de *Percepção*) alguma coisa (teste contra o seu atributo IQ), quando precisar manter a calma e o auto-controle (teste de *Vontade* IQ), além de muitas outras situações.

2) **Testes de Reação:** Um Teste de Reação é feito pelo Mestre para determinar qual será a *reação* de um personagem controlado por ele diante de um dos jogadores. Este teste é *opcional*, ou seja, GM sempre pode escolher ele mesmo qual será essa reação. Mas às vezes, é mais interessante deixar que os dados decidam.

Para saber qual foi a reação, o GM rola 3 dados e consulta a Tabela de Reação (que se encontra no Livro de Regras).

Alguns personagens podem ter *modificadores* que são somados ao (ou subtraídos do) resultado dos dados.

ATENÇÃO: O Teste de Reação do personagem é feito *somente pelo GM, em circunstâncias especiais*. Por isso, você *não precisa se preocupar com ele por enquanto*.

3) **Avaliação de Dano:** Essa jogada é feita para calcular os ferimentos causados a um adversário numa luta. Cada arma ou animal tem uma *fórmula* para calcular o dano, escrita em termos de "dados + bônus". Por exemplo, **3D** significa que devemos jogar 3 dados e o adversário sofrerá um número de pontos de dano igual ao resultado da jogada; **3D+1** significa jogar 3 dados e somar 1 ao resultado final; **2D-2** significa lançar 2 dados e subtrair 2 do resultado final.

O dano é subtraído da HT do personagem. Quando o valor chegar a zero, o personagem estará inconsciente.

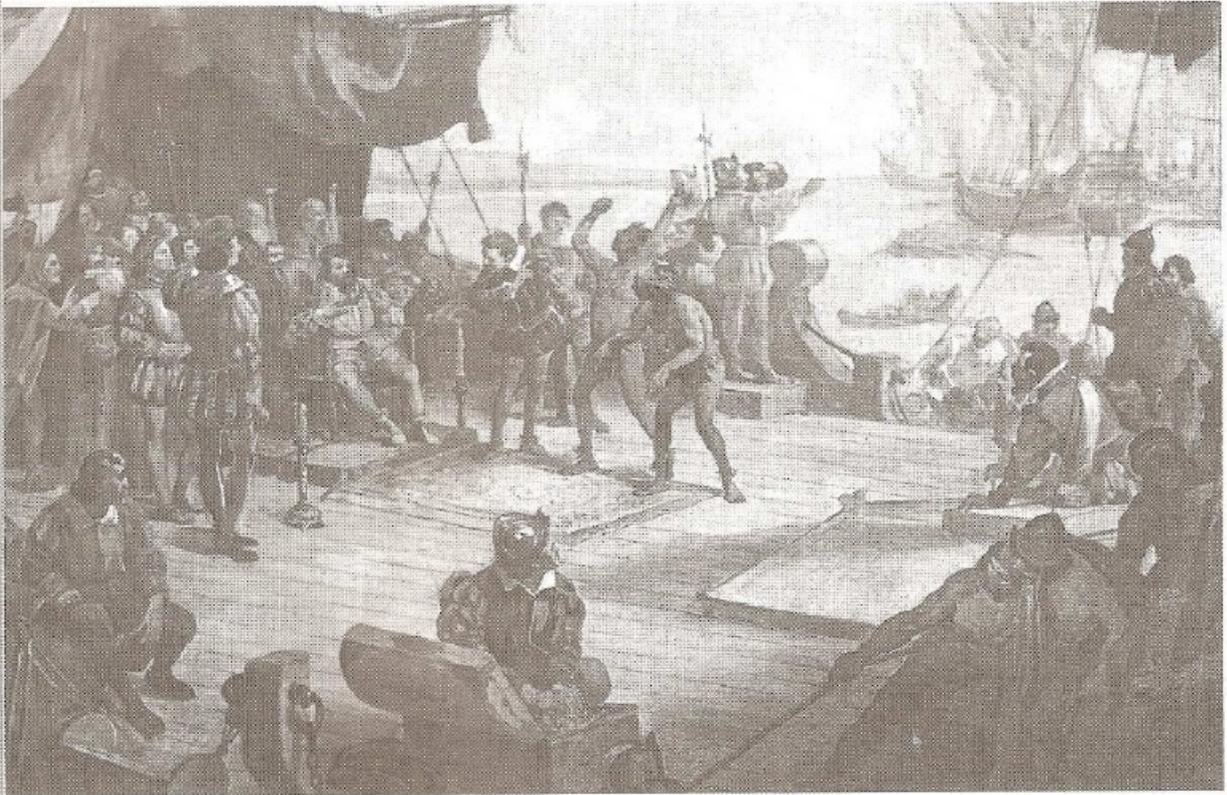
As Armaduras protegem o personagem, diminuindo o dano dos golpes (veja página 19).



Viu como é simples?
Agora que voce já aprendeu as regras,
chegou a hora de embarcar em sua primeira aventura.
Boa Sorte!

Primeiro Contato

Aprenda as regras de **GURPS** nessa aventura inspirada na carta de Pero Vaz de Caminha



Introdução

Esta é uma Aventura-Solo, ou seja, uma aventura para um único personagem. Não há necessidade de Mestre.

Você pode começar a jogar imediatamente, mesmo que ainda não conheça muito bem as regras. Esta aventura foi planejada para lhe ensinar as 3 Regras Básicas, durante o seu desenrolar. Se você tiver alguma dúvida, consulte a seção **Comece a Jogar Rapidamente** (veja a página 9).

Aventura-Solo é RPG?

Na verdade, uma Aventura-Solo é bem diferente de uma partida de RPG. Mas ela é ótima para você entender como o RPG funciona.

A maior diferença entre os dois é que o RPG é jogado em grupo, enquanto a Aventura-Solo (como o próprio nome diz) pode ser jogada por apenas um jogador, sem a necessidade de um Mestre. O texto da Aventura-Solo "faz o papel" do GM.

Como Jogar

Você vai precisar de lápis, papel e 3 dados. A Aventura é dividida em parágrafos numerados. *Eles não devem ser lidos na ordem numérica.* Ao invés disso, leia o texto nº 1 e pule para o texto indicado. Algumas vezes, você terá mais de uma opção, e terá de escolher que caminho seguir. Cada caminho leva a história para uma direção diferente, portanto escolha com cuidado!

Ensinando Seus Amigos

Depois de ler essa aventura e aprender as Regras Básicas de **GURPS**, você pode usá-la para ensinar outros jogadores.

Você pode deixar que eles joguem sozinhos, enquanto observa e esclarece as dúvidas, ou pode ler o texto em voz alta, deixando que seus amigos decidam em conjunto o que fazer. Eles estarão cooperando e não competindo entre si, e você já estará treinando para se tornar um Mestre de RPG de verdade!





1

Terça-feira, 21 de abril de 1500, em algum lugar do oceano

O sol desponta no horizonte e você desperta para mais um dia de trabalho duro. A vida no mar não deixa espaço para a preguiça, ainda mais para alguém como você, um jovem grumete em sua primeira viagem.

Felizmente, você não tem do que reclamar. Nascido numa família pobre de pescadores, você conseguiu, com seu padrinho rico, a oportunidade de embarcar na maior de todas as expedições marítimas de Portugal: a frota do capitão Pedro Álvares Cabral, que segue com treze navios em direção às Índias.

Consciente dos perigos do mar, você sabe que muitos dos que embarcaram jamais verão Lisboa novamente. Mas você sonha com as riquezas e as especiarias do Oriente, que podem lhe garantir uma vida de muito conforto. Afinal, além do seu salário, você tem o direito de trazer uma quantidade de especiarias livre de impostos e mais 5 quintais (cerca de 300 kg) de pimenta, que serão comprados pelo Rei ao preço de Lisboa, ou seja, 7 vezes mais caro do que nas Índias. É claro que você não tem esse dinheiro todo, mas em troca da maior parte do lucro, seu padrinho teve muito prazer em lhe fazer um pequeno "empréstimo".

Depois de partir de Lisboa no dia 9 de março, a frota de Cabral seguiu seu curso normal, passando pelas ilhas Canárias e depois pelo Arquipélago de Cabo Verde. Porém, na manhã do dia 23 de março, uma das naus, comandada por Vasco de Ataíde, simplesmente desapareceu, perdendo-se das demais sem motivo aparente.

— "Cameu-a o mar!" Disseram os marujos, fazendo o sinal da cruz.

Enfrentando as calmarias inquietantes, as naus seguiram lentamente para oeste, à espera dos ventos. Apenas o

carteado ou outros jogos e troças, proibidos pelos padres e reprimidos pelos mestres, distraíam a tripulação nesses dias de tédio e calor insuportáveis.

Felizmente, depois da frota completar um mês no mar, os ventos voltaram a soprar, e as velas gordas empurraram as naus adiante.

Vá para 12

2

Seu porrete atinge o braço do nativo e ele grita de dor.

Ao contrário dos filmes e videogames, num RPG os inimigos não morrem com apenas um golpe. Seu ataque feriu o nativo, mas ele ainda está de pé, e vai atacar você também.

Mas antes é preciso calcular a extensão dos ferimentos causados pelo seu ataque. Considere que o dano causado pelo porrete é 1D. Jogue um dado. O resultado será a quantidade de dano causado por seu ataque. Subtraia esse dano do valor da HT do nativo (que é 12). Quando a HT do nativo chegar a zero, você terá vencido o combate. (Nesse caso, *Vá para 28*).

Agora é a vez do nativo atacar você.

Vá para 26

3

Olhando para fora da amurada do navio, você observa distraidamente o mar enquanto trabalha. De repente, um dos marujos grita e aponta para alguma coisa. E então você vê, ao longe, algo boiando sobre as ondas.

O marujo chama um dos mestres, que diz que são *botelhos*, um tipo de alga marinha que cresce em regiões próximas a ilhas ou à terra. O mestre passa a notícia adiante e ela é confirmada pelas outras naus. Mais tarde, outras algas, dessa vez de nome *rabo-de-asno*, dão aos marujos experientes a certeza de que existe terra firme à frente. Entediados pela longa viagem, os tripulantes iniciam uma disputa, para saber quem será o primeiro a ver os sinais da terra, mas a noite chega sem nenhuma novidade.

Durante o sono, você sonha estar chegando às Índias, e consegue até mesmo sentir o perfume das especiarias no ar.

Quando o sol traz o novo dia, os marujos conservam um olho no trabalho e o outro no mar, atentos para qualquer sinal de terra. E ele vem, na forma de algumas aves marítimas, conhecidas como *fura-buchos*, que voam tão rijas e decididas que só podem estar nas proximidades da terra firme.

Animado ao saber das boas novas, o capitão dá ordem para que a frota prossiga.

Vá para 31

4

Apavorado, você vê o pequeno barco ser cercado pelos nativos. Eles são realmente pardos e estão totalmente nus, a não ser por alguns enfeites de penas e contas e algumas partes do corpo pintadas de vermelho e preto. Muitos deles estão armados de arco e flecha, e parecem prontos para o ataque. O escravo geme de medo e Gaspar da Gama também parece apreensivo. Aparentemente, apenas Nicolau Coelho mantém a calma. Olhando para você e depois para os nativos, ele levanta as mãos fazendo um sinal de paz, como se pedisse a eles que baixem seus arcos.

Durante alguns segundos, o tempo parece parar. Não se ouve nenhum ruído a não ser o barulho das ondas quebrando na areia, enquanto aqueles homens estranhos parecem estudar cada um de vocês atentamente.

Por fim, um deles baixa suas armas e diz algo para os outros, que fazem o mesmo.

Você suspira aliviado e sorri para Nicolau Coelho, que limpa algumas gotas de suor com as costas da mão.

Quando suas palavras parecem não ter efeito, Nicolau Coelho retira uma carapuça de linho que leva na cabeça e atira-a na areia, junto com um barrete vermelho e um chapéu preto. Os nativos respondem oferecendo um de seus estranhos "chapéus" de penas vermelhas e pardas e um colar de contas brancas.

Depois disso, Nicolau Coelho acena para que vocês voltem para o batel. Sabendo que jamais esquecerá esse momento, você retorna para a nau, onde os marujos querem saber em detalhes tudo o que aconteceu.

Vá para 33

5

Apesar de achar tentadora a proposta do marujo, algo lhe diz que não deve fazer aquilo. Com certeza, o capitão não aprovaria o "empréstimo" desse batel, e ninguém pode garantir que os nativos serão amigáveis novamente. Com uma resposta seca, você recusa a oferta e diz que é melhor vocês se concentrarem no trabalho.

Vá para 9

6

Infelizmente, parece que o nativo ficou muito nervoso com sua abordagem e não entende o seu gesto de paz. Soltando um grito de guerra, ele ergue o porrete e avança em sua direção. Você não vai ter outra saída a não ser lutar para se defender dele, usando um dos remos como um porrete.

Vá para 15

7

Para se defender de um ataque, um personagem tem três opções: **bloquear**, **aparar** ou **desviar-se** do golpe.

O **bloqueio** é feito com um **escudo** (ou algo semelhante), usando-se um valor igual à metade do NH na **perícia Escudo**. No caso do nativo, ele não possui nenhum escudo, e não pode bloquear o seu golpe.

Para **aparar** seu golpe, o nativo tem que acertar sua arma com o porrete para impedir que você o atinja. Para fazer isso, ele usa um valor igual à metade do NH na **perícia com Armas de Mão** (o porrete).

Finalmente, se quiser se desviar do seu golpe, o nativo usa seu valor de **Esquiva**.

Vamos considerar que ele vai tentar se esquivar do seu golpe.

Como não existe GM nessa aventura, é você quem joga os dados para o nativo. O valor da **Esquiva** dele é 6. **Teste a Esquiva**.

Se o nativo for bem-sucedido, ele se desviou do seu golpe e chegou a vez dele atacar você.

Vá para 26.

Mas se ele fracassou em sua **Esquiva**, isso significa que você o acertou, e é preciso agora calcular o **dano** que o seu ataque causou.

Vá para 2

8

E então, depois de se encantarem com os rosários de contas e alguns colares de ouro, os nativos acabam dormindo sobre o tapete, cobertos por uma manta. Você fica observando os dois ali deitados, convencido de que essa será mais uma das histórias incríveis que contará quando chegar a Lisboa.

Vá para 14

9

Quando a frota está pronta para zarpar, você recebe ordens para se juntar a outros marujos num barco pequeno, comandado por Afonso Lopes. Enquanto as naus seguem a uma distância segura da costa,

os navios pequenos (como esse de Afonso) avançam mais próximos da terra, como batedores explorando um território desconhecido. Afonso Lopes vai na proa, buscando um local seguro para ancorar as naus.

E, depois de avançarem cerca de dez léguas (60 km), vocês encontram um recife que forma um porto natural, e que parece muito bom e seguro. Ali, Afonso Lopes ordena que os barcos pequenos lancem âncora. As naus e caravelas acabam ancorando um pouco antes do pôr-do-sol, a uma distância de uma légua (6 km) do recife, numa profundidade de onze braças (24 m).

Vá para 22

10

Com os olhos correndo pelo horizonte, você mal consegue respirar quando avista um ponto escuro, que depois toma a forma de um morro muito alto e redondo.

Com toda a força dos pulmões e a alegria da descoberta, você grita:

"Terra à vista!"

Vá para 36

11

Desesperado, você nada contra a correnteza e contra as ondas, que tentam puxar seu corpo para o fundo. Debatendo-se febrilmente, você mantém seus braços e sua cabeça acima das ondas, gritando com todas as forças por socorro. Durante alguns instantes que parecem durar muitas horas, você flutua à deriva, e vai se afastando cada vez mais das naus. Porém, ao passar ao largo de uma das caravelas, um dos marujos ouve seus gritos e joga uma corda. Você se agarra na corda com as forças que lhe restam, sabendo que sua vida depende disso, enquanto seus companheiros puxam a corda, até trazerem você de volta a bordo. Subindo ao convés, você se joga sobre o chão de madeira, buscando recuperar o fôlego perdido.

Exausto, você adormece sobre o convés e quando o dia amanhece você já está refeito, e um batel o leva de volta para a nau capitânia, onde você é saudado por seus companheiros como um herói.

Vá para 38

12

A frota seguiu seu rumo em direção sudoeste, afastando-se de onde a costa da África deveria estar. Apesar da apreensão

dos tripulantes, os pilotos pareciam saber para onde navegavam. Para se tranquilizar, você pensava que aquela deveria ser a rota secreta que Vasco da Gama tinha descoberto. Você imaginava que enquanto estivesse seguindo os passos do grande navegador, a frota estaria segura, não importando o que diziam os marujos mais experientes.

E assim passaram-se os dias, até que nesta terça-feira, dois dias depois da Páscoa, enquanto você limpa o convés, algo acontece.

Faça um teste de Visão.

Jogue três dados e compare com o valor de IQ do seu personagem (no seu caso esse valor é 10).

Se a soma dos dados for menor ou igual ao valor da IQ, você teve sucesso e deve ler o texto número 29

Caso contrário, você terá falhado, e deve ler o número 3

13

Pela manhã, bem cedo, as naus içam suas velas e avançam. À frente vão os navios menores, como que abrindo o caminho para as caravelas e a nau capitânia, de onde você observa ansioso a beleza daquela terra, coberta de florestas. A todo momento, a profundidade é medida, para evitar que os navios encalhem num recife ou algo parecido. A contagem regressiva é enervante. Dezessete, dezesseis, quinze, quatorze, treze, doze, dez e nove braças (20 m), até que a ordem para ancorar é dada a cerca de meia légua (3 km) da terra, bem em frente à boca de um rio.

De onde você está, é possível avistar alguns homens andando pela praia. Então... aquela terra é habitada!

Enquanto as notícias correm entre os marujos, os capitães dos outros navios vêm até a nau do capitão-mor, onde reúnem-se para uma conversa.

Segundo contam os tripulantes dos navios menores, existem sete ou oito homens na praia. Eles parecem estar todos nus, e têm a pele parda. De repente, você ouve um dos mestres chamar o seu nome. Quando você chega diante dele, o homem vai te empurrando e dizendo:

— **Rápido, rapaz. O capitão quer falar com você. Não é de bom tom deixá-lo esperando!**

Se foi você quem avistou a nova terra, vá para 32

Se foi outro marujo quem a avistou, vá para 24

14

No dia seguinte, de manhã bem cedo, você ouve a ordem para que a frota avance em direção à terra. Lentamente, as caravelas entram no recife e ancoram a cinco ou seis braças (13 m) de profundidade. Em seguida, os capitães das outras naus se reúnem com o capitão-mor, enquanto Nicolau Coelho, o legendário Bartolomeu Dias e o escrivão Pero Vaz de Caminha, acompanhados de um jovem degredado, vão à terra num dos batéis, levando os dois nativos. Dessa vez, você fica no navio e o trabalho o impede de acompanhar o que acontece em terra. Você ouve apenas a marujada comentando sobre a enorme quantidade de nativos presentes na praia. "Mais de duzentos!" Alguém exclama, deixando você muito curioso. Depois de algum tempo, o batel retorna, com muitos arcos, colares e chapéus de penas.

Mais tarde, você recebe a ordem para embarcar num dos batéis, e o capitão-mor se junta a vocês para um passeio, juntamente com vários outros capitães, que seguem em outros barcos. Avançando pela costa até uma pequena ilha, o capitão Cabral ordena o desembarque, e ali os membros mais importantes da tripulação se reúnem e conversam, enquanto você e os outros marujos se divertem com uma animada pescaria.

Na volta, você ouve o capitão comentar que aquela ilha parece bastante apropriada.

Mas para quê?

Vá para 40

15

O nativo está armado com um porrete e avança na sua direção. Você vai se defender com outro porrete. Chegou a hora do combate!

As regras para o combate são muito simples. Primeiro, é preciso determinar qual dos dois lados ataca primeiro (você ou o nativo). Isso se chama *Iniciativa*. A disputa de *Iniciativa* é feita rolando-se um dado. Quem tiver o resultado mais alto age primeiro.

No caso dessa aventura, vamos considerar que você tem a *Iniciativa*, e vai agir primeiro. *Teste sua Perícia com Armas de Mão* (que vale 12).

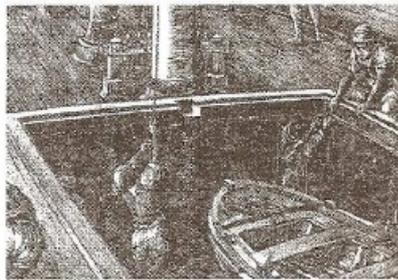
Se fracassar, você errou o golpe (seu adversário não precisa nem tentar se defender) e agora é a vez do nativo atacar você.

Vá para 26

Mas se você for bem sucedido na sua *Jogada de Ataque*, o nativo precisa se defender do seu golpe.

Vá para 7

16



Enquanto os preparativos para a partida estão sendo feitos, você é incumbido de cuidar de um dos batéis, junto com outros dois marujos. Observando a praia, você vê dezenas de nativos, que parecem esperar por uma nova visita.

Um dos marujos tenta puxar conversa com você. Quando o outro sai de perto para apanhar mais corda, ele lhe faz uma proposta ousada:

— *Eu soube que esses nativos gostam de trocar coisas. Pois bem, se levarmos alguns barretes e carapuças, podemos conseguir seus arcos, chapéus de penas e colares. Isso com certeza valeria algumas boas moedas lá em Lisboa. Nós poderíamos usar esse batel aqui, e estaríamos de volta antes da frota zarpar. E então, o que me diz?*

Você olha para o homem e pensa na proposta, sabendo que tem que se decidir rápido

Se você quiser ir à terra com esse marujo, vá para 25

Se preferir ignorar a proposta e ficar no navio, vá para 5

17

Jogado para fora do barco pela fúria da tempestade, você estica os braços em busca das cordas do navio. Por sorte, você consegue se agarrar, evitando a queda. Os marujos o ajudam a voltar para o convés, e você se senta no chão, desorientado. Um arrepio percorre a sua espinha quando você imagina o que poderia ter acontecido se tivesse caído no mar. Ao longe, algumas naus são arrastadas pela tempestade, e você imagina que eles também devem estar com problemas.

Felizmente, a tempestade cessa, e pela manhã, as naus arrastadas pelo vento se reúnem novamente à nau capitânia. A não ser por alguns barris e caixas jogados ao mar, nada de grave aconteceu, e os

marujos que caíram dos navios foram resgatados com vida e estão bem.

Vá para 38

18

Você aceita o convite sem hesitar. Afinal, quantos grumetes podem dizer que estavam entre os primeiros homens que pisaram numa terra desconhecida? Satisfeito, o capitão se retira e você é levado até um batel juntamente com um escravo de Angola. Nele também embarcam dois membros importantes da tripulação: o experiente Nicolau Coelho e Gaspar da Gama, que tem apelido de *o judeu das Índias*, e dizem conhecer todos os mistérios do Oriente.

Quando o pequeno barco começa a se aproximar da terra, você vê surgirem na praia cada vez mais daqueles homens pardos, que parecem estar esperando vocês chegarem. Quando o barco alcança a boca do rio, você avista mais ou menos vinte homens, que avançam como uma onda, cercando o batel.

Vá para 4

19

Algumas tochas são acesas e os nativos se aproximam. Sem nenhum gesto de cortesia ao capitão nem a ninguém, eles apenas observam tudo ao seu redor.

De repente, um deles põe os olhos no colar do capitão, e começa a acenar com a mão para a terra e depois para o colar. Ele olha em seguida para um castiçal de prata e da mesma forma acena para a terra e novamente para o castiçal.

Animado, um dos capitães diz que talvez ele esteja querendo dizer que existe ouro e prata na terra.

Sorrindo, o capitão Cabral responde que pode ser que eles estejam apenas pedindo o colar e o castiçal de presente.

Todos caem na gargalhada, assustando os nativos, que depois se juntam ao riso geral.

Quando alguém traz um papagaio que pertence ao capitão, os nativos sorriem e apontam para a terra, como se reconhecessem aquele animal. Em seguida, um dos marujos traz um carneiro, ao qual eles não dão muita atenção.

Porém, ao verem uma galinha, os nativos se assustam com o barulho da ave e nem querem se aproximar. Com o tempo, eles acabam se acostumando com ela, mesmo ficando um pouco desconfiados.

Vá para 27

20

Desesperado, você tenta vencer a correnteza e as ondas, que insistem em puxar seu corpo para o fundo. Debatendo-se febrilmente, você luta para manter seus braços e sua cabeça fora d'água, gritando com todas as forças por socorro, mas sem sucesso. Durante alguns instantes, que parecem durar muitas horas, você flutua à deriva e percebe aterrorizado que está se afastando cada vez mais das naus.

Você luta bravamente contra a fúria do mar, jamais se dando por vencido, mas depois de algum tempo, seus braços e pernas já não respondem aos seus comandos.

E enquanto seu corpo se precipita no abismo escuro e frio do oceano, você percebe que a glória das conquistas é sempre obtida com o custo de muitas vidas, como a sua.

Sua aventura termina aqui.

21

Debruçados na amurada, você e os outros marujos conservam os olhos pregados no horizonte, até que um deles aponta para alguma coisa e grita:

"Terra à vista!"

Olhando para a direção indicada por ele, você avista um morro muito alto e redondo.

Vá para 36

22

Dirigindo-se a você e aos outros marujos, Afonso Lopes diz que o capitão deu ordens para que ele fosse à terra e trouxesse alguns nativos, que deveriam ser levados até a nau capitânia. Tomando o rumo da praia, vocês se aproximam de uma enseada onde avistam dois nativos, numa espécie de canoa. Um deles possui um grande arco com flechas e o outro maneja o remo. Na praia, mais ao longe, você vê vários índios, armados com arcos. Abordando a pequena canoa, Afonso Lopes avança sobre o jovem que está com o arco e pede que você se encarregue do outro.

Vá para 34

23

Ao cair da noite, vocês são recebidos com muita alegria na nau capitânia. Os dois nativos parecem assustados, mas também bastante curiosos. Você se pergunta se porventura eles acham vocês tão estranhos quanto eles parecem estranhos aos seus olhos. Afinal, esse é o primeiro encontro entre dois mundos

completamente diferentes, e você pode ver no rosto de todos os presentes, nativos ou portugueses, que este é um momento muito especial.

Os jovens índios são conduzidos até onde se encontra o capitão Cabral. Ele está sentado numa cadeira alta, muito bem vestido, com um enorme colar de ouro no pescoço e um grosso tapete sob seus pés. Os capitães das outras naus e caravelas, entre eles Sancho de Tovar, Simão de Miranda, Nicolau Coelho, Aires Correia, além do escrivão Pero Vaz de Caminha e outros membros importantes da tripulação estão em volta de Cabral, enquanto o resto da marujada se espreme para tentar acompanhar mais de perto aquele momento incrível.

Vá para 19

24



Ao chegar diante do capitão, você repara como ele é imponente. Pedro Álvares Cabral é um homem muito alto e forte, com um porte nobre, que inspira muita confiança e respeito, nas não medo. Cordial, o capitão Cabral cumprimenta você:

— *Olá, meu jovem. Eu o chamei aqui porque tenho uma missão para você; uma missão muito importante!*

Levantando-se e andando em sua direção, ele diz:

— *Eu escolhi você para fazer parte do grupo que irá à terra. Devo avisá-lo de que pode ser muito perigoso, e saiba que isso não é um dever, mas um convite. Se quiser recusá-lo, sinta-se à vontade.*

E agora, o que você vai fazer?

Se decidir aceitar o convite para ir à terra, Vá para 18

Se preferir recusar essa missão, Vá para 37

25

Aceitando a proposta do homem, vocês soltam as amarras que prendem o batel e começam a remar na direção da terra. Em pouco tempo, vocês chegam à praia, puxando o barco até que ele se prenda na areia. Os nativos logo cercam vocês, levando-os para dentro da mata que margeia a praia.

Oferecendo seus gorros, suas camisas e mais algumas miudezas, vocês conseguem dois arcos, alguns colares e um daqueles curiosos chapéus de penas. Satisfeitos, vocês se despedem dos nativos com gestos cordiais e voltam correndo para a praia.

Porém, quando chegam na areia, vocês percebem que a frota já zarpuou, e podem ver, ao longe, as naus avançando pela costa. Mas o pior não é isso. Na pressa de desembarcar, vocês não se asseguraram de que o batel estivesse bem preso, e a correnteza o levou de volta para o mar, onde vocês podem vê-lo sendo arrastado para além da arrebentação.

Infelizmente, vocês estão ilhados, abandonados por seus companheiros e sem condições de alcançar a frota.

E agora?

Vá para 39

26

Agora é a vez do nativo revidar o seu ataque, e você vai ter a chance de se defender. Faça a *Jogada de Ataque* dele (um teste da perícia de *Armas de Mão*), simulando o golpe do porrete que ele tenta acertar em você. O NH dele nessa perícia é 13.

Se ele fracassar na jogada de ataque, essa rodada do combate terá se encerrado, e você deve repetir todos os passos novamente, ou seja, você deve realizar o seu ataque, a defesa dele e depois o ataque dele, a sua defesa e o cálculo do dano quando o ataque for bem sucedido. O combate só termina quando o valor do HT de um dos personagens chegar a zero. Nesse momento, o personagem estará inconsciente.

Nesse caso, vá para 15

Caso contrário, ou seja, se o nativo acertar o golpe, vá para 35

27

Ainda sob o efeito das risadas causadas pela galinha, o capitão oferece vinho aos nativos. Depois de provarem um pouco, eles afastam o cálice, fazendo uma careta. O mesmo acontece com toda a comida que lhes é oferecida, seja pão, peixe cozido, confeitos, fartéis, mel ou figos em conserva.



O capitão então pede que alguém traga água, mas eles a cospem no chão, como se o gosto também não lhes agradasse. Todos parecem supresos, enquanto você imagina que os nativos devem estar acostumados a beber água fresca dos riachos e nascentes, o que é bem diferente da água do navio, que fica armazenada em barris por semanas e semanas, e para eles deve ter um gosto horrível.

Vá para 8

28

O combate termina com a sua vitória, mas Afonso Lopes fica muito irritado com você e lhe dá uma bronca, mandando-o vigiar o nativo, enquanto ele se dirige à terra para conseguir outro jovem. Depois de algum tempo, ele volta acompanhado de um jovem índio, que está um pouco assustado, mas parece ter vindo pacificamente.

Depois desse contratempo, vocês seguem em direção à nau capitânia, chegando lá na hora em que o sol está se pondo.

Vá para 23

29

Olhando para fora da amurada do navio, você vê, ao longe, alguma coisa boiando sobre as ondas.

Observando com mais cuidado, você percebe que são algas, daquelas que os marujos chamam de *botelhos*. E elas só crescem em regiões próximas a ilhas ou à costa. Você chama a atenção de um companheiro e logo um mestre é avisado e a notícia é confirmada pelas outras naus. Mais tarde, outras algas, dessa vez de nome *rabo-de-asno*, indicam aos tripulantes mais experientes que existe terra firme em algum lugar à frente. Os marujos, entediados pela longa viagem, logo iniciam uma competição, disputando quem será o primeiro a ver os sinais da terra, mas a noite chega sem nenhuma novidade.

Durante seu sono, você sonha estar chegando às Índias, e pode até sentir o perfume das especiarias no ar. Quando o sol traz o novo dia, os marujos conservam um olho no trabalho e o outro no mar, em busca de algum sinal da terra. E ele vem, na forma de algumas aves, conhecidas como *fura-buchos*, que voam tão rijas e decididas que só podem estar nas proximidades da terra firme.

Animado ao saber das novas, o capitão dá ordem para que a frota prossiga.

Vá para 31

30

Jogado para fora do barco pela fúria da tempestade, você estica os braços em busca das cordas do navio, mas não consegue se agarrar nelas. Despencando do alto do convés, você mergulha nas águas escuras e frias, debatendo-se para voltar à superfície. Desorientado, você avista ao seu redor os cascos imponentes das caravelas, mas a escuridão da noite e a chuva incessante impedem que você veja mais do que vultos e formas indistintas. As ondas o jogam de um lado para outro, e a correnteza parece puxar seu corpo com grilhões invisíveis. Tentando manter a calma, você percebe que sua única preocupação agora é não se afogar. Com certeza, seus companheiros devem estar procurando por você, mas para ser resgatado, você precisa permanecer consciente, e na superfície

Faça um Teste de Destreza-4 (DX-4).

Jogue três dados e obtenha um resultado menor ou igual ao valor de Destreza do seu personagem subtraído de 4. (No caso dessa aventura, DX vale 12, logo, DX-4 vale 8).

Se tiver sucesso, vá para 11

Se fracassar, vá para 20

31

As naus seguem em frente com a marujada inquieta, buscando algum sinal no horizonte. No coração de cada um, a certeza de que será ele o primeiro a avistar a terra.

Faça um teste de Visão-2 (IQ-2)

Jogue três dados e obtenha um resultado menor ou igual ao valor de IQ do seu personagem subtraído de 2. (No caso dessa aventura, a IQ vale 10, logo, IQ-2 vale 8).

Se tiver sucesso, vá para 10

Se fracassar, vá para 21

32

Ao chegar diante do capitão, você repara como ele é imponente. Pedro Álvares Cabral é um homem muito alto e forte, com um porte nobre, que inspira muita confiança e respeito, mas não medo. Cordial, o capitão Cabral cumprimenta você por ter avistado a terra:

— Parabéns, meu jovem. Seremos para sempre gratos ao seu olhar agudo.

Levantando-se e andando até você, ele diz:

— Como forma de agradecimento, eu o escolhi para fazer parte do grupo que irá à terra. Devo avisá-lo de que pode ser muito perigoso, e saiba que isso não é um dever, mas

um convite. Se quiser recusá-lo, sinta-se à vontade.

E agora, o que você vai fazer?

Se decidir aceitar o convite para ir à terra, vá para 18

Se preferir recusar essa missão, vá para 37

33

A noite cai sobre essa terra nova, e você vê com preocupação uma grande tempestade se formando. Em pouco tempo, os ventos sopram fortes e a chuva desaba sobre as naus. À mercê da tormenta, os navios resistem, esticando as amarras e forçando as âncoras. Tentando se abrigar da chuva no convés, você e os outros marujos ouvem o ranger das cordas e o bater das ondas do mar nos cascos, enquanto a nau é jogada de um lado para outro pela fúria da tempestade.

De repente, você ouve um grito vindo de uma das naus, e todos se levantam quando o alarme de "homem ao mar" corre a frota. Debruçado sobre a amurada, você e os outros marujos tentam enxergar alguma coisa na escuridão da noite, na esperança de localizar o marujo que grita por socorro. Mas uma rajada de vento faz a nau se inclinar, pegando você de surpresa. Sem poder evitar, você é jogado por cima da amurada e sua única chance de não cair no mar é tentar se agarrar nas cordas.

Faça um teste de Destreza (DX).

Jogue três dados e obtenha um resultado menor ou igual ao valor de Destreza do seu personagem. (No caso dessa aventura, DX vale 12)

Se tiver sucesso, vá para 17

Se fracassar, vá para 30

34

Seguindo as ordens de Afonso Lopes, você se aproxima do nativo que, desconfiado, larga o remo e empunha uma espécie de porrete de madeira, enfeitado com penas. Sem querer assustá-lo, você levanta as mãos em sinal de paz, e torce para que ele entenda que você não quer lhe fazer mal.

Numa partida de RPG, essa seria a hora de um Teste de Reação. O GM deveria rolar os dados para saber se a reação do nativo seria hostil ou amigável. Porém, a reação também pode ser determinada pelo GM sem a necessidade de rolar os dados.

Para saber qual foi a Reação do nativo, vá para 6

35

Bem, o nativo teve sucesso na sua *Jogada de Ataque*, e chegou a hora de você se defender.

Como você não tem um *escudo* para *bloquear* o ataque, e *aparar* um golpe de porrete não parece ser uma boa idéia, você só tem a opção de se *desviar* do ataque do nativo, usando o valor de sua *Esquiva*.

Jogue 3 dados e obtenha um resultado menor ou igual ao valor de Esquiva anotado em sua planilha. No caso dessa aventura, sua Esquiva vale 6.

Se não for bem sucedido, você terá sido atingido pelo porrete, e precisará calcular o dano desse golpe.

Um porrete causa 1D de dano. Calcule o dano e subtraia esse valor da sua HT (que vale 10).

Tendo conseguido ou não se esquivar, você pode fazer um novo ataque. Vá para 15

Pratique essas regras durante todo o combate e, no final, se tiver vencido, você deve ir para 28

Se você for derrotado (se a sua HT chegar a zero), infelizmente, sua aventura termina aqui.

36



Em meio às comemorações pela visão da terra firme, o capitão ordena que seja medida a profundidade do mar naquela região, encontrando 25 braças (aproximadamente 55 m). Aproximando-se lentamente da terra, as naus avançam até o sol se pôr, ancorando num trecho com 19 braças (42 m) de profundidade, a uma distância de mais ou menos 30 km da praia.

A noite parece se arrastar, enquanto você imagina quais seriam os segredos e maravilhas que aquela terra guardaria. As histórias contadas pelos marujos enchem a sua cabeça de tesouros, monstros e coisas estranhas.

Quem sabe você não terá a chance de ver com seus próprios olhos todas as coisas fantásticas que devem existir ali?

Vá para 13

37

Então você tem a chance de ser um dos primeiros europeus a pisar no solo do Brasil e recusa a oferta?

Que espécie de aventureiro é você?

Bem, não tem problema. Vamos em frente assim mesmo. Afinal, a História tem que continuar!

Da amurada do barco, você vê um batel ser baixado ao mar e nele embarcam dois membros importantes da tripulação: Nicolau Coelho e Gaspar da Gama (conhecido como o *judeu das Índias*, e que dizem conhecer todos os mistérios do Oriente), além de um escravo negro e outro grumete, que com certeza vai contar essa história com muito orgulho quando chegar em Lisboa.

Depois de algum tempo, o barco retorna, e a tripulação entra num enorme alvoroço.

Pelos comentários, parece que eles encontraram homens pardos e nus, armados de arcos e flechas, que trocaram alguns chapéus feitos de penas pelas carapuças oferecidas por Nicolau Coelho.

Vá para 33

38

Já refeito do susto da noite anterior, você ouve as ordens do capitão. As naus da frota de Cabral devem seguir na direção norte, ao longo da costa, rebocando os batéis e esquifes, à procura de um ancoradouro mais seguro, onde possam conseguir água e lenha.

Vá para 16

39

Correndo em desespero pela praia, vocês tentam chamar a atenção dos navios, mas é inútil. Eles desaparecem no horizonte sem que vocês possam fazer nada. Vocês seguem pela floresta na direção tomada pelas naus, mas logo percebem que será impossível segui-las. Enquanto os ventos empurram os barcos velozmente pelo mar sereno, vocês se arrastam lentamente por entre árvores, arbustos e cipós, sem nem ao menos saber para que lado estão indo.

Os dias passam e com eles vem a certeza de que vocês foram deixados para trás. A frota já deve estar a caminho das Índias agora, e a vocês dois só resta a esperança de sobreviverem nessa terra nova e estranha.

Sua aventura está apenas começando, mas por enquanto nossa história termina por aqui.

40

No dia seguinte, um belo domingo, você ouve a notícia com alegria.

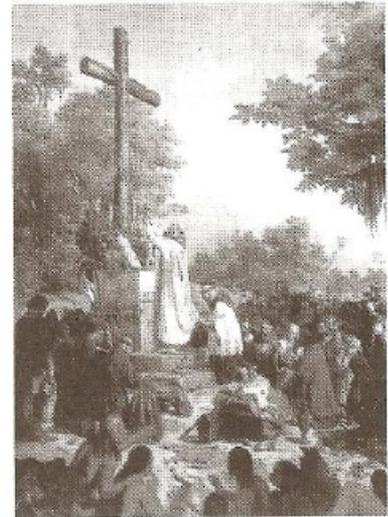
O capitão-mor Pedro Álvares Cabral convidou toda a tripulação para uma missa em terra!

Lá chegando, vendo o capitão-mor na companhia dos demais capitães e de muitos marujos, você se ajoelha para ouvir a missa, celebrada por Frei Henrique, auxiliado pelos demais padres presentes na frota.

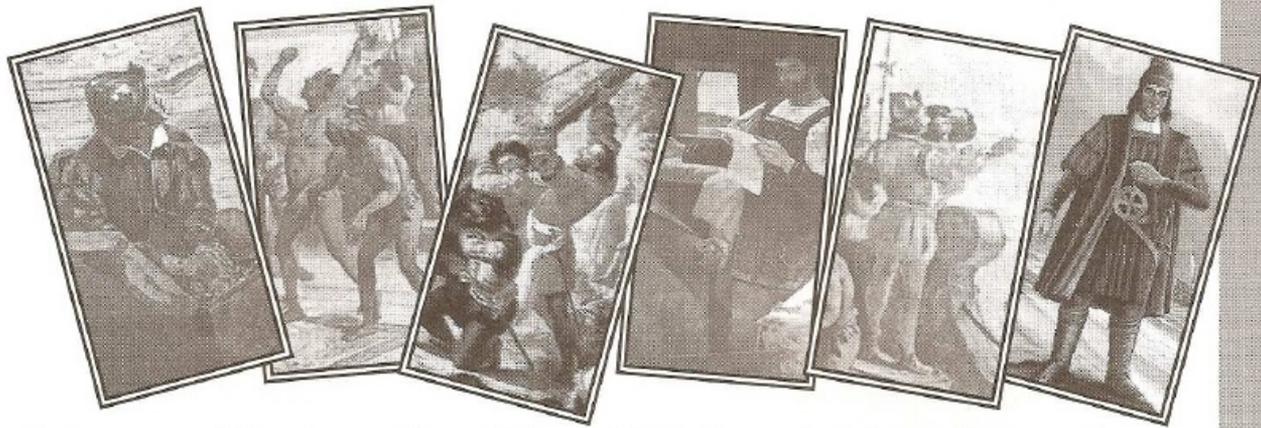
Olhando ao redor, você percebe que os nativos se aproximam em grande número, sentando-se em silêncio e em paz, como se estivessem curiosos.

Acabada a missa, todos observam Frei Henrique subir numa cadeira alta. Em seu sermão, além das histórias do Evangelho, o padre chama a atenção de todos para a importância dessa viagem e o descobrimento desta terra, abençoando-a com o sinal da Cruz.

Quando a missa acaba, os nativos levantam-se e começam a saltar e a dançar, enquanto você agradece a Deus por ter chegado são e salvo a essa terra nova, rezando para que Ele o proteja na grande viagem até as Índias, livrando-o de todos os perigos que ainda estão por vir.



F I M



Agora que você já conhece as 3 Regras Básicas de **GURPS**, chegou a hora de aprender como criar um personagem. Para isso, cada jogador recebe uma quantidade de *Pontos de Personagem*, que serão gastos para “comprar” as suas características. Cada característica tem um custo, e o jogador vai “gastando” os *Pontos de Personagem* para “pagar” esses custos.

Geralmente, os personagens de **GURPS** são construídos com 100 pontos. Um personagem de 100 pontos é um genuíno candidato a herói, um indivíduo acima da média, mas que está longe de ser um super-homem.

Crie a História do Seu Personagem

Antes de mais nada, tente imaginar uma história para o seu personagem. Onde ele nasceu? Como ganha a vida? Que tipo de pessoa ele é? Qual a sua personalidade? O que ele sabe fazer?

Isso vai ajudá-lo a criar um passado para o seu personagem, e pode guiar você durante todo o processo de criação.

Escolha o Tipo de Personagem

Agora é preciso escolher um dos *Tipos de Personagem* disponíveis para o cenário do *Descobrimto do Brasil*. Existem vários estilos de personagens diferentes para os jogadores escolherem. Cada um deles possui uma lista de *Vantagens*, *Desvantagens* e *Perícias* próprias, que os tornam diferentes dos demais.

Depois de escolher o *Tipo de Personagem* (veja páginas 20 e 21), você deve “pagar” o custo indicado, subtraindo aquele valor dos 100 pontos que você tem para gastar com seu personagem.

Copie as características (e seus valores) em uma folha de papel ou numa cópia da planilha (veja a página 39). Observe a página 8 para aprender como se preenche a planilha.

Você deve ter percebido que o *Nível de Habilidade* (o valor) das suas *Perícias* está indicado apenas como uma fórmula (IQ-2, DX+1, etc) e ainda não está calculado. Você não deve se preocupar com isso agora, pois nós voltaremos a esse assunto mais adiante.

Compre os Atributos

Com os pontos restantes você deve “comprar” seus atributos. Consultando a Tabela de Atributos, na página 19, você percebe que um atributo de valor 10 (o normal de um ser humano) tem custo zero, enquanto um atributo de valor 11 custa 10 pontos. Porém, um atributo de valor 9 (que está abaixo da média humana) custa -10, ou seja, ele lhe concede 10 Pontos de Personagem adicionais.

Desse modo, se você precisasse de 10 pontos para aumentar um atributo, bastaria diminuir o valor de um outro atributo qualquer, até obter esses 10 pontos.

Calcule o Nível de Habilidade (NH) das Perícias

Agora que você já sabe o valor dos seus atributos, fica muito fácil calcular o *Nível de Habilidade* (NH) de cada uma das perícias do seu personagem. Se tivéssemos um personagem com *Destreza* igual a 14, qualquer perícia indicada como *DX+1* valeria 15 para esse personagem. Para um outro personagem, com *Destreza* igual a 12, essa mesma perícia valeria 13.

Peculiaridades

Você pode escolher até cinco *Peculiaridades* para o seu personagem. As *Peculiaridades* são características marcantes como hábitos, expressões, crenças e pequenas manias que ajudam a “caracterizar” melhor o personagem. Cada *Peculiaridade* lhe concede um Ponto de Personagem adicional.



Como a maioria dos personagens de **GURPS**, o nosso também será criado com 100 Pontos. Antes de mais nada, precisamos inventar uma história para ele.

Nosso personagem será um Marujo, chamado Tomás. Ele nasceu numa pequena aldeia no interior de Portugal. Tomás é um jovem de família muito pobre, que fugiu de casa levado pelo sonho de conhecer novas terras (veja a Planilha de Tomás na página 8).

Consultando a lista de *Tipos de Personagem* (páginas 20 e 21), vemos que é preciso pagar 25 pontos para que o nosso personagem seja um Marujo. Esses pontos devem ser descontados do total de 100 Pontos de Personagem.

Depois de anotar numa planilha todas as *Vantagens, Desvantagens e Perícias* de um Marujo, chegou a hora de "comprar" os atributos. E para isso ainda temos 75 pontos.

Nós queremos que Tomás seja forte, mas não muito. Somente o bastante para suportar o trabalho duro do convés. Gastando 20 pontos, temos 12 de Força.

Força (ST) = 12

A agilidade é muito importante para um marujo, por isso, vamos gastar mais 10 pontos e dar a Tomás uma Destreza de 11.

Destreza (DX) = 11

Tomás não é muito brilhante, mas também não é burro! O melhor é não gastarmos nenhum ponto aqui. Assim, o personagem fica com 10 de Inteligência, o que é o normal para a maioria dos seres humanos.

Inteligência (IQ) = 10

A vida do mar exige muito sacrifício dos marujos, e seria bom que Tomás tivesse boa resistência física. Vamos gastar aqui os outros 45 pontos e teremos um marujo bem saudável, com 14 de Vitalidade!

Vitalidade (HT) = 14

Bem, lá se foram os nossos pontos. Mas agora que já temos o valor dos atributos, calcular o NH das Perícias do nosso Marujo Tomás fica bem simples:

Perícia	fórmula	cálculo	NH
Marinhagem	(IQ+4)	10+4	14
Natação	(DX)	11	11
Briga	(DX+2)	11+2	13
Armas de Mão (faca)	(DX)	11	11
Sobrevivência (no mar)	(IQ)	10	10
Jogo	(IQ-1)	10-1	9

Depois disso, vamos escolher as Peculiaridades de Tomás. Elas devem ser características marcantes, que ajudem a criar uma personalidade única para o nosso personagem. Que tal estas:

Tem medo de serpentes marinhas, costuma se benzer quando fica nervoso, está sempre bem-humorado, fala pelos cotovelos e não gosta de tomar banho.

Com isso, ganhamos mais cinco Pontos de Personagem, que podem ser usados mais tarde para aumentar o NH de alguma Perícia ou até mesmo para comprarmos uma Perícia nova. Eles são anotados como **Pontos por Gastar**, no espaço no alto à direita da Planilha.

Agora calculamos a Velocidade Básica (DX+HT divididos por 4), ou seja: (11+12) / 4, que é igual a 6,25 (os valores do Deslocamento e da Esquiva são arredondados para 6) e o Dano Básico que será 1D-1 de GDP e 1D+2 de Bal, para uma Força de 12 (veja a Tabela de Dano Básico, na página 19).

Depois disso, falta anotarmos o equipamento do personagem, isto é, suas armas, armadura e objetos pessoais (veja como e onde anotar esses itens em sua planilha na página 8).

Tomás é um marujo, de origem humilde. Por isso, não tem muita coisa de valor na vida. Vamos dizer que ele possui apenas suas roupas, um cinto de couro e uma faca, que carrega sempre na cintura. Seria impossível para um marujo usar armadura a bordo de uma caravela. Além disso, Tomás nunca teria dinheiro para comprar uma armadura, logo, anotamos sua Defesa Passiva (DP) e Resistência a Dano (RD) como zero (veja a Tabela de Armaduras, na página 19).

Consultando a Tabela de Dano das Armas, vemos que o dano da faca seria GDP-1 e Bal-2. Substituindo pelos valores de Dano Básico anotados na Planilha de Tomás (1D-1 de GDP e 1D+2 de Bal), devemos anotar o dano da faca como 1D-2 para golpes com a ponta da faca e 1D para golpes cortantes. No caso de uma arma possuir apenas um tipo de dano, anota-se somente um valor de dano para aquela arma.

Você deve anotar também os valores de dano de socos e chutes (usados com a Perícia **Briga**). Para Tomás, eles valeriam 1D-3 para socos e 1D-1 para chutes. Anote isso abaixo do dano das armas (veja a página 8).

E isso é tudo!

Nosso personagem já está pronto e, se você quiser, pode jogar novamente a **Aventura Solo** (veja a página 10), dessa vez usando Tomás como seu personagem, tomando o cuidado de usar os valores anotados na planilha de Tomás ao invés dos indicados no texto da aventura.

Evolução do Personagem

Depois de uma boa aventura, o GM premiará os personagens com Pontos de Experiência. Eles devem ser anotados no espaço **Pontos Por Gastar** da Planilha (veja página 8).

Entre uma aventura e outra, o jogador pode usar esses pontos para melhorar qualquer um dos Atributos, para aumentar o NH das suas Perícias ou para aprender Perícias Novas. Assim, seu personagem vai melhorando, tornando-se mais experiente, aprendendo coisas novas e evoluindo com o passar do tempo e das aventuras.

Para maiores detalhes sobre a Evolução dos Personagens, consulte o livro mini **GURPS** Regras Básicas para Jogar RPG.



Regras e Tabelas

Calcule o Dano das Armas

Consulte a tabela abaixo e anote o valor do dano para a arma escolhida, substituindo GDP e Bal pelos valores de Dano Básico do seu personagem (veja a Tabela de Dano Básico).

Ex.: Tomás tem força 12 e Dano Básico 1D-1 de GDP. Com uma espada, Tomás fará GDP+2, ou (1D-1)+2, o que dá um total de 1D+1 de GDP. Para Bal+2 teremos (1D+2)+2, ou seja 1D+4 de Bal.

Se usasse um tacape, que faz apenas dano de Bal, Tomás teria somente um valor de dano, igual a Bal+2, ou (1D+2)+2, que dá 1D+4.

Arma	Dano	
Arco e flecha	GDP+2	—
Besta	GDP+4	—
Chicote	—	Bal-2
Espada	GDP+2	Bal+2
Faca	GDP-1	Bal-2
Funda	—	Bal
Lança	GDP+2	—
Maça (porrete/tacape)	—	Bal+2
Machado	—	Bal+2

Soco

Para dar um soco, o personagem usa seu NH na Perícia Briga ou o valor do seu Atributo DX. O dano provocado por um soco é GDP-2. Calcule e anote o valor do dano de soco do seu personagem na Planilha, logo abaixo do dano das armas (veja a página 8).

Exemplo: No caso de Tomás, com Dano Básico GDP igual a 1D-1, o dano de seu soco é (1D-1)-2, ou seja, 1D-3.

Chute

Para o chute, o personagem usa como NH o valor de Briga-2 ou o valor de DX-2. O dano provocado pelo chute é GDP. Calcule e anote o valor do dano de chute do seu personagem na Planilha, logo abaixo do dano das armas (veja a página 8).

Ex.: No caso de Tomás, que tem dano básico GDP igual a 1D-1, o dano de seus chutes também seria 1D-1.

As Armaduras

As armaduras protegem o corpo do personagem, evitando ou diminuindo o dano dos golpes do inimigo. Elas podem ser desde roupas pesadas até couraças de metal. Uma armadura possui dois valores básicos: a Defesa Passiva (DP) e a Resistência a Dano (RD).

Defesa Passiva (DP)

A Defesa Passiva é somada ao valor de Esquiva, Aparar ou Bloqueio, tornando mais fácil se livrar dos golpes do inimigo.

Ex.: Tomás tem Esquiva igual a 6. Se estivesse usando uma Placa de Peito (com DP igual a 4), ele teria um total de 10 em sua defesa. E você já sabe que tirar 10 ou menos é bem mais fácil do que 6 ou menos!

Tipo	DP	RD
Roupa de verão	0	0
Roupa de inverno	0	1
Laudel	1	1
Coura	1	1
Loriga de couro	2	2
Cota de malha	3	4
Loriga de escamas	3	4
Placa de peito	4	4
Armadura de placas	4	6

Resistência a Dano (RD)

A Resistência a Dano diminui o dano causado por um golpe.

Ex.: Tomás sofre um golpe que causa 4 pontos de dano. Se estivesse usando uma Placa de Peito (com RD igual a 4) ele não teria sofrido nenhum dano!

Recuperando Pontos de Vida

Um personagem pode recuperar os Pontos de Vida perdidos durante um combate de três maneiras: Uma vez por dia, com um teste de HT, recupera-se um Ponto de Vida.

Com um teste da Perícia Primeiros Socorros, o personagem pode recuperar 1D-2 Pontos de Vida adicionais por dia.

Com um teste da Perícia Medicina, o Personagem recebe um bônus de +1 no teste de HT para recuperar Pontos de Vida.

Existem Vantagens, como a Recuperação Alérgica, que aumentam o número de Pontos de Vida recuperados com o teste de HT.

Tabela de Dano Básico

Consulte a tabela abaixo e anote o Dano Básico de acordo com a Força (ST) do seu personagem. Substitua esses valores no dano de cada uma das armas do personagem.

ST	Dano	
	GDP	BAL
4 ou -	0	0
5	1D-5	1D-5
6	1D-4	1D-4
7	1D-3	1D-3
8	1D-3	1D-2
9	1D-2	1D-1
10	1D-2	1D
11	1D-1	1D+1
12	1D-1	1D+2
13	1D	2D-1
14	1D	2D
15	1D+1	2D+1
16	1D+1	2D+2
17	1D+2	3D-1
18	1D+2	3D
19	2D-1	3D+1
20	2D-1	3D+2

Para ST acima de 20, siga a progressão.

Calcule a Velocidade

Some HT com DX e divida o resultado por 4. Essa será a Velocidade Básica do seu personagem. Depois, arredonde este valor para baixo, para calcular quanto vale seu Deslocamento. Esse também será o valor da sua Esquiva. Anote-os em sua planilha (veja a página 8).

Tabela de Atributos

Veja abaixo o custo em Pontos de Personagem para cada valor de Atributo.

Atributo	Custo
1	-80
2	-70
3	-60
4	-50
5	-40
6	-30
7	-20
8	-15
9	-10
10	0
11	10
12	20
13	30
14	45
15	60
16	80
17	100
18	125

Cada Ponto de Atributo acima de 18 custa mais 25 pontos



Marujo **Custo:25Pontos**

O marujo é um aventureiro acostumado à vida em alto-mar. Trabalhando duro nas naus e caravelas, o marujo enfrenta as tempestades, calmarias e os perigos do oceano desconhecido.

Vantagens	Perícias	NH
Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de Audição IQ)	Natação	DX
Visão Aguçada (+2 nos testes de Visão IQ)	Briga	DX+2
Senso de Direção (sempre sabe onde está o Norte)	Armas de Mão (faca)	DX
Desvantagens	Sobrevivência (no mar)	IQ
Status -1 (Raté)	Jogo	IQ-1
	Marinhagem	IQ+4 (conhecimentos e habilidades de marinheiro)

Piloto **Custo:36Pontos**

O piloto é uma das pessoas mais importantes dentro de uma caravela, pois é ele quem calcula a rota das naus, guiando-se pelas estrelas, pelos mapas e por instrumentos de precisão, como o astrolábio.

Vantagens	Perícias	NH
Alfabetizado	Astronomia	IQ+1
Desvantagens	Matemática	IQ
nenhuma em particular	Línguas (latim)	IQ-1
	Sobrevivência (no mar)	IQ-1
	Marinhagem	IQ+2 (conhecimentos e habilidades de marinheiro)
	Navegação	IQ+4 (ler mapas e se orientar por instrumentos ou pelas estrelas)

Padre **Custo:21Pontos**

O padre é o representante de Deus a bordo das caravelas, fortalecendo o espírito dos homens diante das provações e perigos do mar desconhecido. Além de ser um guia espiritual, o padre também usa seus conhecimentos médicos para cuidar dos feridos e doentes.

Vantagens	Código de Honra (deve seguir os mandamentos da igreja)	NH
Alfabetizado	Perícias	NH
Clericato (membro da igreja)	Teologia (religião)	IQ+4
Status 2 (padre)	Caligrafia	DX
Desvantagens	Oratória (sermão)	IQ+2
Pacifismo (lutará somente para salvar sua vida ou a de inocentes)	Medicina	IQ+2
Voto (castidade, pobreza, etc.)	Primeiros Socorros	IQ+4
	Língua (latim)	IQ

Degredado **Custo:23Pontos**

Condenado a pagar por seus crimes numa terra distante, o degredado é abandonado em ilhas desertas e terras desconhecidas. Muitos eram mutilados antes de serem "exilados". As histórias terríveis sobre os degredados portugueses inspiraram o autor do livro Robinson Crusóé.

Vantagens	Perícias	NH
Força de Vontade+2 (+2 nos Testes de Vontade IQ)	Briga	DX+2
Prontidão+2 (+2 nos Testes de Percepção IQ)	Armas de Mão (faca)	DX+2
Desvantagens	Sobrevivência (no mar)	IQ
Status -4 (condenado)	Manha	IQ+3 (malandragem)
	Natação	DX
	Furtividade	DX (mover-se silenciosamente)

Grumete **Custo:16Pontos**

O grumete é o "faz-tudo" no navio: um aprendiz de marujo que compensa a falta de experiência com o vigor da juventude.

Vantagens	Perícias	NH
Ouvido Aguçado+2 (+2 nos testes de Audição IQ)	Natação	DX+1
Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de Visão IQ)	Sobrevivência (no mar)	IQ
Prontidão +1 (+1 nos Testes de Percepção IQ)	Briga	DX
Desvantagens	Armas de Mão (faca)	DX
Status -1 (Raté)	Marinhagem	IQ+2 (conhecimentos e habilidades de marinheiro)

Intérprete **Custo:22Pontos**

Conhecedor da língua e dos segredos de terras distantes, o intérprete é quem faz a ligação entre o capitão das naus e os ricos comerciantes ou soberanos das Índias. Por isso, o sucesso de qualquer expedição depende muito do seu talento e das suas habilidades.

Vantagens	Perícias	NH
Carisma +2 (+2 nos testes de Reação)	Comércio	IQ
Facilidade para Línguas +2 (você aprende novas línguas rapidamente)	Marinhagem	IQ (conhecimentos e habilidades de marinheiro)
Desvantagens	Trato Social	IQ (boas maneiras, etiqueta)
Estigma Social (estrangeiro)	Língua (árabe)	IQ+1
	Língua (orientais)	IQ-1
	Língua (africanas)	IQ-1

Escrivão **Custo:21Pontos**

O escrivão é quem fiscaliza e registra os gastos da expedição, controlando a distribuição de alimentos, água e registrando os fatos importantes da viagem. Os relatos do escrivão muitas vezes se tornam documentos importantes, como a carta de Pero Vaz de Caminha, registrando a descoberta do Brasil.

Vantagens	Perícias	NH
Alfabetizado	Caligrafia	DX
Facilidade para Línguas+1 <i>(você aprende novas línguas rapidamente)</i>	Escrita	IQ-1
Desvantagens	Matemática	IQ
nenhuma em particular	Administração	IQ
	Comércio	IQ-1
	Línguas <i>(árabe)</i>	IQ-1

Fidalgo **Custo:37Pontos**

Nascido em berço de ouro, o fidalgo geralmente ocupa posições de destaque nas expedições. Defendendo os interesses do Rei, o fidalgo está sempre em busca de mais glória e riqueza para sua família.

Vantagens	Perícias	NH
Alfabetizado	Besta	DX
Status +5 <i>(nobre)</i>	Comércio	IQ
Desvantagens	Diplomacia	IQ-1
Código de Honra <i>(defender a honra da família)</i>	<i>(negociar, fazer acordos)</i>	
	Armas de Mão	DX+1
	<i>(espada)</i>	
	Heráldica	IQ-1
	<i>(reconhece brasões de nobres)</i>	
	Trato Social	IQ
	<i>(boas maneiras, etiqueta)</i>	

Soldado **Custo:20Pontos**

O soldado da coroa é o braço armado do rei. Ele é enviado numa expedição para proteger a tripulação de ataques de navios e tropas inimigas. Apesar de inadequados para a vida no mar, os soldados estavam sempre presentes nas caravelas, fazendo algumas delas parecerem quartéis flutuantes.

Vantagens	Perícias	NH
Reflexos em Combate <i>(+1 nas Defesas Ativas)</i>	Briga	DX
Prontidão +2 <i>(+2 nos Testes de Percepção IQ)</i>	Armas de Mão <i>(espada)</i>	DX+1
Desvantagens	Armas de Mão <i>(lança)</i>	DX+1
Dever <i>(lutar pela coroa portuguesa)</i>		

Espião **Custo:28Pontos**

O espião trabalha secretamente para outro reino ou para um grande comerciante, que deseja as informações secretas que a expedição descobriu sobre novas terras ou sobre rotas desconhecidas no mar. Seu jogo duplo é muito bem pago, mas se for descoberto, a morte é sua punição.

Vantagens	Perícias	NH
Alfabetizado	Navegação	IQ
Ouvido Aguçado +2 <i>(+2 nos testes de Audição IQ)</i>	<i>(ler mapas e se orientar por instrumentos ou pelas estrelas)</i>	
Contatos <i>(possui informantes na corte)</i>	Briga	DX
Facilidade para Línguas+1 <i>(você aprende novas línguas rapidamente)</i>	Armas de Mão <i>(faca)</i>	DX
Desvantagens	Marinhagem	IQ
Segredo <i>(não deve ser desmascarado)</i>	<i>(conhecimentos e habilidades de marinheiro)</i>	
	Dissimulação	IQ+1
	<i>(mentir e fingir)</i>	

Índio **Custo:24Pontos**

Os índios assistiram com curiosidade à chegada dos portugueses. E tiveram uma atitude pacífica com relação aos visitantes. Mas havia tribos hostis e antropófagas, que poderiam ser inimigos terríveis.

Vantagens	Perícias	NH
Grupo de Aliados <i>(a tribo)</i>	Arco	DX
Empatia com Animais <i>(+2 nos testes de Reação com animais)</i>	Caça	IQ-1
Ouvido Aguçado +1 <i>(+1 nos testes de Audição IQ)</i>	Pesca	IQ
Prontidão +1 <i>(+1 nos Testes de Percepção IQ)</i>	Conhecimento de Terreno <i>(mata)</i>	IQ
Visão Aguçada +1 <i>(+1 nos testes de Visão IQ)</i>	Furtividade <i>(mover-se silenciosamente)</i>	DX
Desvantagens	Armas de Mão	DX-1
Primitivismo <i>(costumes primitivos)</i>	<i>(tacaie)</i>	

Escravo **Custo:23Pontos**

O escravo não tem direitos sobre sua vida, sendo propriedade de alguém. Sua única esperança talvez seja fugir e viver entre os nativos, onde poderia ser livre. Mas como fazer isso numa terra estranha?

Vantagens	Perícias	NH
Hipoalergia <i>(+3 nos Testes de Vontade IQ contra dor)</i>	Briga	DX+2
Prontidão +2 <i>(+2 nos Testes de Percepção IQ)</i>	Corrida	DX
Recuperação Alígera <i>(recupera +5 pontos de vida em cada teste até seu limite)</i>	Escalada	DX-1
Desvantagens	Marinhagem	IQ
Estigma Social <i>(por ser negro)</i>	<i>(conhecimentos e habilidades de marinheiro)</i>	
Status -4 <i>(escravo)</i>	Natação	DX
	Armas de Mão	DX-1
	<i>(porrete)</i>	





O Descobrimento do Brasil

Muitas vezes, o Descobrimento do Brasil é mostrado como uma grande obra do acaso. Cabral teria chegado "por acaso" ao Brasil em sua viagem até as Índias e o nosso país teria sido descoberto num incrível golpe de sorte. Outras vezes, o Descobrimento do Brasil aparece como uma mera formalidade. É como se já existissem provas sobre a existência dessas terras e só estivesse faltando vir alguém aqui "oficialmente", para tomar posse do novo território.

Entre o descobrimento acidental e a simples oficialização de um território conhecido, acabamos perdendo uma parte muito interessante da História: a própria aventura do Descobrimento do Brasil!

Deve ser por isso que nunca ouvimos falar da emoção daqueles homens, chegando a um território inexplorado, habitado por nativos estranhos, de costumes ainda desconhecidos. Por algum motivo, ficamos sabendo apenas das justificativas econômicas e das razões políticas para tudo o que aconteceu.

Mas e se nós pudéssemos voltar no tempo? Se pudéssemos enfrentar as tempestades e calmarias, desafiar o oceano desconhecido e gritar "terra à vista!" junto com os marinheiros da esquadra de Cabral?

Talvez assim, o Descobrimento do Brasil pudesse ser visto como mais do que uma lista de fatos e datas, de nomes e acontecimentos. Talvez nós pudéssemos recontar toda a História do Brasil como uma grande aventura de RPG.

Você quer tentar?

Para Saber Mais

Para descobrir mais detalhes sobre a viagem de Cabral o ideal é ler a Carta de Pero Vaz de Caminha. Além de ser considerada a "certidão de nascimento" do Brasil, a carta de Caminha é muito interessante, e pode ser encontrada em livrarias, bibliotecas e até mesmo na internet.

Outra maneira de obter mais informações é com uma boa enciclopédia. Lá, você vai encontrar desenhos de caravelas, mapas antigos e muito mais.

Além disso, existem muitos livros contando as viagens de Colombo, Vasco da Gama e outros navegadores. Eles podem dar boas idéias para suas aventuras de RPG.

E lembre-se, o bom GM é aquele que vai atrás das informações, e que está sempre descobrindo novas idéias de personagens e histórias para suas aventuras.



O Mundo dos Descobrimentos

Da época do Descobrimento do Brasil, o mundo era um lugar muito diferente. De repente, nada era mais do jeito que as pessoas conheciam. A todo momento, novas descobertas eram noticiadas. Os países mudavam, os mapas mudavam, e a própria forma do mundo estava mudando de um modelo chato e plano para um estranho globo suspenso no espaço. O que as pessoas julgavam ser verdade, muitas vezes não passava de um grande engano.

Era uma época um pouco assustadora de se viver. Mas devia ser muito interessante.

Naquele tempo, Portugal e Espanha eram grandes potências mundiais, e a maior riqueza vinha do comércio das especiarias, os produtos do oriente, que eram trazidos pelos ricos mercadores das cidades italianas de Gênova e Veneza. As especiarias eram tão importantes e valiosas que podiam gerar lucros de mais de 2.000%, ou seja, o que era comprado no oriente podia ser vendido *vinte vezes* mais caro na Europa!

Isso acontecia porque os produtos eram trazidos por terra, em caravanas, e passavam por muitas cidades até chegar na Europa. Por causa dos impostos, dos perigos da viagem e da ganância dos comerciantes, os preços nunca paravam de subir.

Para escapar dos abusos dos comerciantes e para pôr as mãos nesse verdadeiro negócio da China, Portugal e Espanha iniciaram a busca por um outro caminho até as especiarias, um caminho marítimo.

As Grandes Navegações

Quem saiu na frente foi Portugal. Aproveitando-se de sua posição geográfica e de seus conhecimentos náuticos, os portugueses conquistaram algumas colônias no norte da África (Ceuta e Marrocos) e depois foram criando outras, ao longo do litoral africano, tentando "dar a volta" no continente e chegar até as ricas e cobiçadas Índias. Enquanto isso, eles iam conseguindo ouro, marfim e muitos escravos nos portos africanos.

Por volta de 1484, um jovem navegador chamado Cristóvão Colombo, que morava em Lisboa, tentava convencer Dom João II, o rei de Portugal, a financiar uma louca viagem em busca das Índias, seguindo sempre para o oeste, tentando "contornar o globo". Os cartógrafos portugueses (que estavam entre os melhores do mundo) convenceram o rei de que aquela não era uma boa idéia, e que Portugal deveria continuar sua busca pelo caminho africano para as Índias, o chamado "Périplo Africano".

O Cabo das Tormentas

Depois de sucessivas viagens, finalmente em 1488, Portugal venceu. Comandando duas pequenas caravelas, Bartolomeu Dias contornou o extremo meridional da África, enfrentando um mar tempestuoso, no local que ele chamou de Cabo das Tormentas, mais tarde rebatizado como o Cabo da Boa Esperança. Esse foi o passo decisivo para que Dom João II abandonasse a proposta de Colombo, forçando-o a mudar-se para a Espanha, onde pretendia convencer o Rei Filipe de Aragão e a Rainha Isabel de Castela a apoiarem seu projeto.

A Viagem de Colombo

Em 1492, Cristóvão Colombo conseguiu convencer os Reis da Espanha a financiarem sua ousada expedição. De posse de três caravelas, ele navegou na direção oposta aos portugueses, seguindo sempre para o oeste, tentando "dar a volta" ao mundo para chegar ao oriente, e às Índias.

Depois de 36 dias no mar, Colombo acabou chegando na América (pensando estar no Japão), e sua descoberta literalmente mudou o mundo.

A Importância das Especiarias

Especiarias era o nome dado às ervas aromáticas e condimentares (cravo, pimenta, canela, etc) trazidas do oriente. Além de conservarem a comida por mais tempo (especialmente a carne), as especiarias eram usadas em tinturas, remédios e muitos outros produtos. E por isso eram tão importantes e caras.

As Calmarias

Desde as primeiras viagens pelo oceano, os navegantes sempre enfrentaram as calmarias. Elas ocorrem em regiões onde quase não há ventos, devido ao clima e às correntes marítimas. As calmarias atrasavam muito os navios e tomavam muito difíceis as viagens pelo Oceano Atlântico.

Com o tempo, os portugueses descobriram que as naus podiam tentar evitar as calmarias, desviando para longe da costa da África e "dando a volta no mar", como eles diziam.

Naus e Caravelas

Os pioneiros da época dos Descobrimentos usavam navios chamados barcas (ou barchas). As barcas eram navios usados em rios e foi com uma dessas embarcações que Gil Eanes dobrou o Cabo Bojador, em 1434, uma das primeiras conquistas marítimas de Portugal.

As caravelas eram usadas pelos árabes em rios ou no Mediterrâneo. As caravelas portuguesas eram menores que as originais, sendo mais rápidas e manobráveis. A frota de Cabral usou uma evolução das caravelas originais, que misturava velas triangulares com velas quadradas (que quando infladas ficavam "redondas"). Por isso, eram conhecidas como "caravelas redondas".

Já as naus eram uma evolução das caravelas, com maior capacidade de carga. Elas se tornaram comuns durante o período dos descobrimentos, sendo depois substituídas pelos enormes galeões.

A Vida a Bordo

Não era fácil viver numa caravela. A sujeira, os ratos, as baratas e as doenças (principalmente o escorbuto) eram tão comuns quanto mortais. A comida estava quase sempre estragada, e a água armazenada em barris era intragável.

A bordo de uma caravela havia escravos, grumetes, marujos, mestres e oficiais. Além destes, os soldados e padres completavam a tripulação.

A alimentação básica consistia de "biscoitos" salgados (fabricados pela coroa para todas as expedições), carne e legumes.

O Escorbuto

O escorbuto é uma doença causada pela falta de vitamina C. Ele causa hemorragias e o inchaço das gengivas, que apodreciam e tinham de ser cortadas. O escorbuto trazia muito sofrimento e geralmente era mortal. Somente depois de 1700 foi descoberto que o consumo de limões e laranjas podia evitar essa doença terrível.



O Tratado de Tordesilhas

A descoberta de Colombo quase causou uma guerra entre portugueses e espanhóis. Dom João II sabia que Colombo não havia chegado às Índias, mas não podia permitir que a Espanha ficasse com todas as terras que poderiam existir naquela parte inexplorada do mundo.

Através da bula *Inter Coetera*, o papa Alexandre VI determinou que a Espanha teria direito às terras que estivessem a mais de 100 léguas a oeste dos Açores. Portugal protestou, tentando garantir para si o domínio sobre as terras que poderiam existir ao sul do local descoberto por Colombo, e a linha imaginária foi traçada a 370 léguas de Cabo Verde (veja o mapa da página 26).

Assim, dois anos depois da viagem de Colombo, no dia 7 de junho de 1494, Portugal e Espanha assinaram um tratado na cidade espanhola de Tordesilhas. Esse acordo dividia o mundo entre as duas nações, repartindo terras que ainda não tinham sido descobertas.

A Espanha ficou com as terras do lado oeste, enquanto Portugal ficou com tudo o que estivesse do lado leste da linha, protegendo suas colônias na África e também o litoral do Brasil, que só viria a ser descoberto oficialmente cerca de 6 anos depois.

O Caminho para as Índias

Portugal continuou sua busca do Caminho Marítimo para as Índias, seguindo o plano de contornar a costa da África, até que em 1498, a viagem de Vasco da Gama pôs fim à busca.

Partindo de Lisboa com 4 caravelas, Vasco da Gama chegou a Calicute, um rico porto nas Índias. Porém, apesar do sucesso em chegar à fonte das especiarias, Vasco da Gama não foi capaz de impressionar o rico soberano de Calicute, e não obteve nenhum acordo de comércio, como sonhava o novo rei de Portugal, Dom Manuel I.

Chegando a Lisboa no ano seguinte, Vasco da Gama deu as novas a Dom Manuel, que começou a planejar uma nova viagem: a mais importante de toda a história marítima de Portugal. Armandando uma impressionante frota de treze navios, o rei pretendia assegurar a qualquer custo a exclusividade do comércio das especiarias em favor de Portugal. Para liderar uma expedição tão importante, Dom Manuel não escolheu um militar conhecido nem mesmo um navegador famoso. O comando da maior frota de todos



os tempos foi entregue a um fidalgo, um nobre de família ilustre mas pouco conhecido, chamado Pedro Álvares Cabral.

Quem foi Pedro Álvares Cabral?



Até hoje, sabemos muito pouco sobre a vida de Pedro Álvares Cabral. Depois que voltou das Índias, Cabral se afastou da corte e seu nome foi "apagado" da História oficial. Pedro Álvares Cabral nasceu numa família rica e foi casado com uma mulher influente. Alguns historiadores acreditam que ele foi amigo de infância do Rei de Portugal, Dom Manuel, o que explicaria porque ele foi escolhido para comandar a expedição mais importante de sua época, mesmo não sendo um militar ou um navegante famoso.

Cabral era um homem muito alto e devia medir mais de 1,90 m, exatamente como seu pai, conhecido como "o gigante da Beira". Segundo os estudiosos, Cabral era um comandante mais pacífico e diplomático que outros navegantes famosos, como Vasco da Gama. Isso explica, em parte, porque sua passagem pelo Brasil foi tão calma, ao contrário das incursões de outros navegantes mais violentos, que tiveram muitos problemas com os nativos.

A Viagem de Cabral

Partindo de Lisboa no dia 9 de março de 1500, Cabral deve ter sentido que seu destino jamais seria o mesmo depois daquela viagem. Quando retornou a Portugal, 1 ano e 4 meses depois, Cabral era outro homem. A História registrou seu nome para sempre como o descobridor do Brasil, mas ele viveu o resto dos seus dias num exílio voluntário, morrendo em 1520 no mais completo anonimato, provavelmente amargurado pela sucessão de desastres e tragédias que transformaram sua missão num fracasso.

A Terra de Vera Cruz

Treze dias depois da partida, a frota avistou as Ilhas de Cabo Verde. No dia seguinte, a primeira tragédia: um dos navios, comandado por Vasco de Ataíde, simplesmente desapareceu, sem deixar vestígios.

Depois de enfrentar as terríveis calmarias do Atlântico, seguindo a rota indicada por Vasco da Gama, a frota de Cabral chegou ao Brasil, avistando o Monte Pascoal no dia 22 de abril, e descendo à terra no dia seguinte. Apesar de Cabral não carregar os marcos de pedra usados em viagens de descobrimento (o que poderia indicar uma descoberta acidental), existem muitas evidências de que o desvio até o Brasil foi mais do que intencional. Cabral teria recebido a missão de "oficializar" a posse daquele território, que já havia sido visitado por outros navegantes, inclusive espanhóis. Como o Brasil ficava em território português (de acordo com o Tratado de Tordesilhas) e como poderia se tornar um excelente ponto de reabastecimento na rota para as Índias, Portugal precisava tomar posse do território, rápida e definitivamente.

Cabral no Brasil

Após avistar o Monte Pascoal, a esquadra de Cabral ancorou a seis léguas (cerca de 36 km) da terra, onde hoje se encontra a região de Porto Seguro, na Bahia.

Durante 9 dias, os portugueses exploraram toda a costa da região, trocando presentes com os nativos e tentando vislumbrar, por entre as florestas e coqueiros, o ouro e as especiarias que tanto cobiçavam.

Como forma de oficializar a posse do território, Cabral mandou que se rezassem duas missas em terra, erguendo duas cruzes de madeira que serviram como marcos oficiais da sua descoberta.

Já que a esquadra de Cabral não encontrou nada que pudesse significar lucro imediato, o Brasil foi visto apenas como uma curiosidade, uma terra povoada de gente estranha e papagaios.

Com uma nova expedição no ano seguinte, o aventureiro italiano Américo Vesúpcio percorreu quase toda a costa brasileira, identificando no abundante pau-brasil uma possível fonte de lucro.

Para D. Manuel I, o Brasil poderia se tornar um porto estratégico importante na rota para as Índias. Porém, o tempo provou que o Brasil era longe demais para que isso pudesse ser realizado.

Nas três décadas seguintes, enquanto Portugal se concentrava na conquista do comércio das Índias, o Brasil tornou-se uma terra de ninguém, onde algumas poucas feitorias (grandes armazéns construídos pelos portugueses) guardavam o pau-brasil cortado pelos índios em troca de machados de metal e outras bugigangas. Na verdade, o Brasil foi "arrendado" (alugado) pelo rei de Portugal a um rico comerciante, chamado Fernão de Noronha. Ele poderia explorar o pau-brasil, deixando uma parte de seus lucros com a coroa. Mas a facilidade da extração e do contrabando do pau-brasil fez nascer um grande movimento de piratas franceses, que visitavam constantemente o Brasil, muitas vezes encontrando navios portugueses e travando ferozes perseguições e batalhas nas costas brasileiras, além de deixarem registradas algumas histórias e aventuras inacreditáveis.

Os Habitantes do Brasil

Os índios encontrados por Cabral eram pacíficos, bem diferentes de algumas tribos antropófagas e muito violentas que habitavam outras partes do litoral do Brasil. Vários navegantes, degredados e náufragos portugueses que encontraram essas tribos hostis perderam suas vidas no contato com os nativos.

Os índios viviam em aldeias, morando em casas de palha comunitárias. Várias famílias moravam sob o mesmo teto.

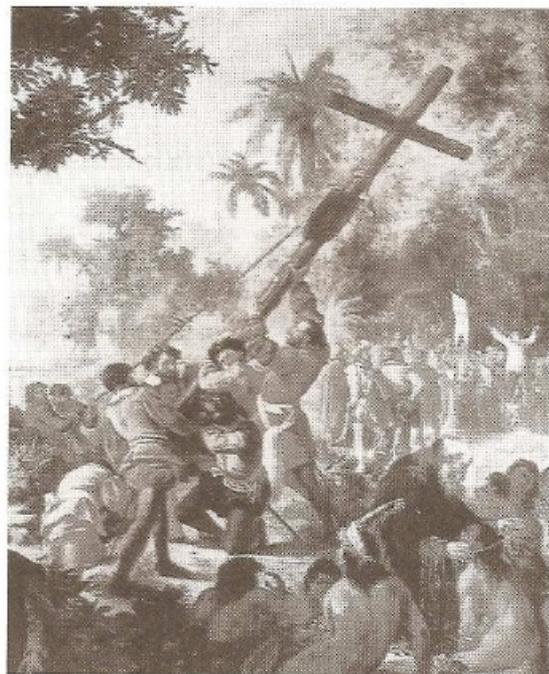
Eles andavam nus, tendo o corpo e o rosto pintados e enfeitados com penas, brinços e outros adereços. Usavam como armas o arco e flecha e o tacape (um porrete indígena), navegavam em canoas e conheciam a pesca e a agricultura, cultivando a mandioca.

Os Comedores de Gente

Havia várias tribos antropófagas no Brasil, e durante muito tempo isso chocou profundamente a Europa. Folhetos com gravuras de "banquetes" indígenas fascinavam e aterrorizavam os europeus. Os relatos de viajantes como Américo Vesúpcio e Hans Staden serviram para reforçar o mito dos cruéis "índios comedores de gente" do Brasil.

Na verdade, o costume de se comer carne humana era um ritual, uma cerimônia religiosa, onde os nativos acreditavam que estavam recebendo "os poderes" daqueles a quem estavam comendo. Era quase uma honra ser devorado!

Apesar de representar um verdadeiro perigo para os primeiros exploradores, a ameaça dos índios antropófagos não foi nada diante do massacre que a colonização impôs às tribos e nações de indígenas do Brasil nos séculos seguintes.



A Viagem para as Índias

Depois de apenas 9 dias no Brasil, Cabral enviou Gaspar Lemos de volta a Portugal, levando várias cartas que oficializavam sua descoberta, inclusive a famosa carta de Pero Vaz de Caminha. Como uma etapa da viagem já estivesse cumprida, a frota de Cabral partiu em direção às Índias, o seu principal objetivo.

Dez dias depois de deixar o Brasil (no dia 12 de maio), a frota avistou no céu um cometa. Considerado como símbolo de morte e desgraça, o cometa foi como um aviso sobre as tragédias que se aproximavam.

Em 29 de maio, a frota de Cabral cruzava o Cabo da Boa Esperança quando foi surpreendida por uma forte tempestade. Imediatamente, 4 navios naufragaram. Entre os mortos estava Bartolomeu Dias, o lendário navegante que havia voltado ao local de sua maior façanha apenas para morrer.

Separadas pela tempestade, as naus se dividiram em três grupos: a nau-capitânia de Cabral e mais duas, a nau "El-Rei" de Sancho de Tovar (vice-comandante da frota) e mais duas e a nau solitária de Diogo Dias (irmão de Bartolomeu Dias), que vagou durante muito tempo pelas costas da África, numa incrível e trágica aventura.

O Rei de Sofala

A primeira missão de Cabral era conseguir o apoio de Ibrahim, o Rei de Sofala, uma localidade da África, rica em ouro e marfim. Em 26 de julho, as naus comandadas por Cabral chegaram à rica cidade de Quiloa, de onde o poderoso Ibrahim governava a região. Ali Cabral reencontrou as naus comandadas por Sancho de Tovar e ambos se prepararam para a primeira parte de sua importante missão.

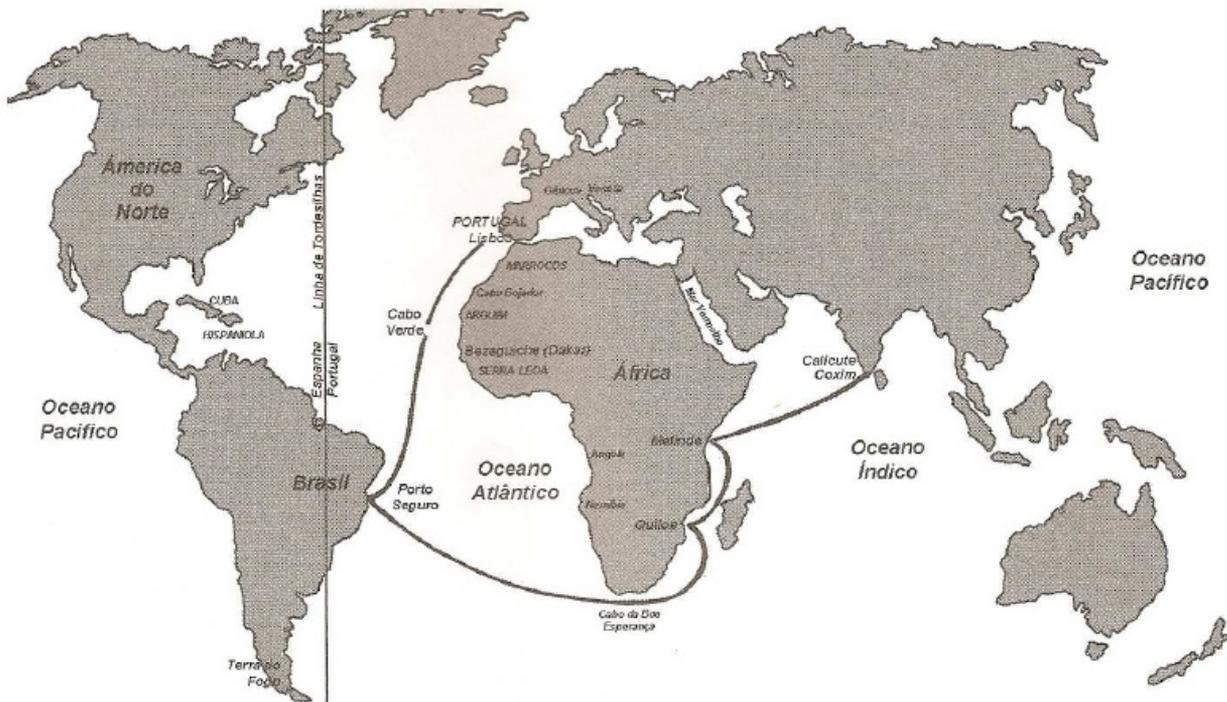
A Aventura de Diogo Dias

Depois de separado do restante da frota de Cabral pela tempestade, Diogo Dias vagou sem rumo pelas costas orientais da África.

Numa aventura tão incrível quanto trágica, a nau de Diogo Dias foi parar na Etiópia, tomando-se o primeiro navio europeu a cruzar o Mar Vermelho.

Vários incidentes o fizeram perder quase toda a tripulação e quando a nau foi encontrada pelo restante da frota em Bezequiche (atual Dakar), no dia 2 de julho de 1501, restavam apenas 7 homens vivos.

Eles haviam sobrevivido quase sem comida, bebendo apenas a água das chuvas. Diz-se que um deles morreu de emoção ao avistar os outros navios da esquadra.



Recusando-se a descer à terra por razões de segurança (e talvez por problemas de saúde), Cabral convidou o Rei Ibrahim para uma reunião no mar, em pequenos botes. Quando os barcos se aproximaram, as naus portuguesas dispararam os canhões, para festejar e também como demonstração de força. Assustado, o Rei de Sofala recusou-se a fazer negócio com os portugueses, que agora considerava como piratas. Cabral falhara em sua primeira missão.

Desastre em Calicute

No dia 2 de agosto a frota chegou a Melinde, um porto amigo na costa da África, onde os portugueses conseguiram um piloto local para guiá-los até Calicute, na Índia. Finalmente, no dia 13 de setembro de 1500, Cabral chegou a Calicute, o grande objetivo de sua jornada.

Inicialmente, Cabral foi bem recebido pelo Rei de Calicute, chamado de o *samorim*, que significa "soberano do mar". O samorim ofereceu a Cabral uma casa cercada de muros altos, que foi transformada numa feitoria (uma espécie de fortaleza e armazém). Por razões de segurança e por motivos de saúde (devido aos efeitos da malária), Cabral permaneceu em seu navio.

Depois de exigir favores absurdos de Cabral, como transportar cinco elefantes de um navio para a terra, o samorim parecia inclinado a conceder vantagens aos comerciantes portugueses.

Porém, depois de vários incidentes entre portugueses e árabes (alguns causados pelo próprio samorim), as naus portuguesas tiveram de salvar seus homens em terra de um feroz ataque à feitoria. Mais de cinquenta portugueses foram mortos enquanto tentavam sair da feitoria e chegar até a praia. Entre os mortos estavam o feitor-mor Aires Corrêa e o escrivão Pero Vaz de Caminha.

Como vingança, Cabral ordenou um ataque aos navios árabes ancorados no porto e disparou seus canhões contra o palácio do samorim. Depois disso, Cabral seguiu para Coxim, uma cidade vizinha a Calicute, aliada dos portugueses. Após obter uma grande carga de especiarias e receber a ajuda do rei local, Cabral decidiu partir, antes que fosse alcançado pelas forças do samorim, que vinham em busca de vingança.

A Volta para Casa

No começo de janeiro, as frotas de Cabral e do samorim se cruzaram no oceano, mas não houve combate. Cabral preferiu voltar para Portugal e salvar o que podia de sua expedição. Mas no dia 12 de fevereiro, a nau de Sancho de Tovar encalhou e teve de ser queimada, perdendo-se sua preciosa carga.

No dia 2 de julho, eles avistaram a nau de Diogo Dias, que havia se perdido e sobrevivido a uma incrível aventura. Nesse mesmo local, encontraram por acaso a primeira expedição enviada pelo rei de Portugal para explorar as terras descobertas por Cabral. Nela seguia Américo Vespúcio, que depois viria a emprestar seu nome ao novo continente, a América, que Cabral ajudou a descobrir.

Finalmente, em 21 de julho de 1501, Cabral chegou a Lisboa. Ele trazia seus navios carregados de especiarias, mas havia perdido 6 barcos e 5 tripulações. Além disso, Cabral criou inimizade em Sofala e não conseguiu sucesso diplomático em Calicute. A fabulosa expedição, planejada para consolidar o domínio português nas Índias havia fracassado.

No ano seguinte, uma nova expedição foi enviada às Índias, dessa vez com 20 navios comandados por Vasco da Gama. Com extrema violência, ele atacou o porto de Calicute, afundando todos os navios árabes que encontrou. Essa luta continuaria por algum tempo, e o domínio português nas Índias só seria assegurado em 1509, por Afonso de Albuquerque.

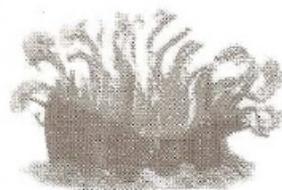


O Porto de Calicute

Calicute era governada por um poderoso rei hindu e era um dos mais importantes centros de comércio de especiarias. Apesar do samorim manter Calicute aberta a todas as nações, na prática o porto era dominado pelos árabes, que enviavam as especiarias pelo Oriente Médio e pelo Mar Mediterrâneo até a Europa, onde chegavam a preços altíssimos.

Cabral sabia que não podia confiar no samorim. Ele já havia sido desleal com Vasco da Gama (dois anos antes) e com sua demora em definir se apoiava ou não os portugueses, o samorim acabou irritando ainda mais os árabes, que acabaram atacando a feitoria portuguesa com mais de 3 mil homens, realizando um grande massacre onde muitos morreram.

Em 1502, Vasco da Gama liderou uma frota de 20 naus, conhecida como a "esquadra da vingança", e atacou sem a menor piedade o porto de Calicute, incendiando e afundando navios, trucidando tripulações e "vingando" a traição cometida contra Cabral.





Missão de Resgate

Esta é uma *Aventura-Pronta*, projetada para ensinar ao GM iniciante como criar e conduzir uma partida de RPG. Você deve ler todo o texto com antecedência, consultando as regras sempre que uma dúvida surgir. Para facilitar o seu trabalho, incluímos alguns *personagens-prontos* no final do livro, de modo que você possa facilmente usar essa aventura para ensinar o RPG a seus amigos. Basta que cada um deles escolha um personagem e vocês já podem começar a jogar. Os textos ao lado do ícone dos dados são dicas especiais para ajudar o GM iniciante, facilitando o seu trabalho.

A história está dividida em cenas (as situações e locais onde as ações dos personagens se desenvolvem). No início de cada cena, o GM deve descrever o local e a situação aos jogadores. Para facilitar, leia em voz alta os textos em destaque. Depois, pergunte aos jogadores o que seus personagens estão fazendo. Apesar de ser impossível prever todas as ações que eles irão tomar, antecipamos algumas delas e seus possíveis resultados. Você deve usar o bom-senso para decidir se um personagem pode ou não fazer aquilo que o jogador deseja. Use as regras para determinar os testes de atributos e perícias necessários e procure sempre seguir o que está escrito. É o mais importante: divirta-se!

Introdução

Durante essa aventura, os jogadores serão tripulantes da esquadra de Cabral, estando entre os primeiros europeus a pisarem em solo brasileiro. Depois de um acidente com um dos barcos, os jogadores acabam separados do resto da frota, tendo de sobreviver na mata e escapar de uma tribo de ferozes índios antropófagos. Sua única chance é alcançar as naus antes que elas partam para as Índias, deixando-os ilhados nessa terra inexplorada.

A história está dividida da seguinte forma:

CENA 1 - A Missão: Onde os personagens são chamados pelo capitão-mor e recebem uma missão muito importante: encontrar dois desertores que roubaram um pequeno bote e fugiram para a terra.

CENA 2 - Naufragos: Onde os personagens tentam sobreviver ao naufrágio de seu batel.

CENA 3 - Perdidos na Selva: Onde os personagens têm de encontrar o paradeiro dos desertores na mata desconhecida.

CENA 4 - O Ataque: Onde os jogadores encontram os desertores e são atacados por ferozes antropófagos.

CENA 5 - A Fuga: Onde os jogadores tentam encontrar o bote enquanto os índios os perseguem.

CENA 6 - Sãos e Salvos: Onde os jogadores tentam chegar em segurança a uma das caravelas.



CENA 1 - A Missão

Nossa aventura começa em algum ponto da costa da Bahia, onde a esquadra de Cabral está ancorada. Os personagens dos jogadores são tripulantes de uma das naus. Eles podem ser marujos, grumetes, soldados, espíões e, se você quiser, um deles pode até mesmo ser um piloto ou padre. Para começar a aventura, leia em voz alta o texto a seguir:

O dia amanhece claro e todos os marujos começam o trabalho, sem tempo para preguiça. Hoje a esquadra recebeu ordens do capitão-mor, Pedro Álvares Cabral, de se preparar para zarpar para as Índias. Portanto, há muito trabalho a ser feito antes da partida.

Enquanto estão trabalhando, vocês recebem o recado de que o capitão Cabral deseja falar com vocês. Um mestre os conduz até uma parte do convés, onde o capitão Cabral está passando instruções a um dos capitães, Gaspar Lemos, que está voltando para Portugal para dar notícia ao Rei sobre a descoberta dessa nova terra. Quando termina de falar com Gaspar Lemos, o capitão se vira e cumprimenta vocês.



Você deve descrever Pedro Álvares Cabral como um homem muito alto, com mais de 1,90 m de altura, vestindo roupas finas e com um porte nobre, que impõe respeito. Faça uma voz empostada e grave quando falar pelo capitão. Isso vai ajudar os jogadores a imaginarem o verdadeiro Pedro Álvares Cabral ali, diante deles.

Continue a ler o texto para os jogadores.

Depois de cumprimentá-los, o capitão Cabral lhes diz:

— Eu pedi que viessem até aqui porque tenho uma missão muito importante para vocês. Como sabem, nossa esquadra vai partir para as Índias pela manhã, mas ainda precisamos resolver um pequeno problema. Ontem à noite, um de nossos botes sumiu, juntamente com dois grumetes. Parece que eles resolveram ficar nessa terra e viver entre os nativos. Eu preciso de um grupo que vá à terra para tentar encontrar esses desertores e trazer de volta nosso bote. Vocês devem partir agora mesmo, e devem voltar antes do nascer do sol. Se não voltarem até lá, vou considerar que vocês estão mortos e a esquadra vai partir para as Índias assim mesmo. Boa sorte!



Você deve deixar que os jogadores interpretem seus personagens, enquanto o capitão Cabral conversa com eles. Tente interagir com os jogadores através de perguntas, e faça com que eles respondam de acordo com seus personagens. Um escravo, grumete ou marujo deve respeitar bastante o capitão, chamando-o de “senhor”. Já um padre poderia chamar o capitão Cabral de “meu filho” sem nenhum problema.

Depois disso, o capitão Cabral se afasta, enquanto um mestre leva os jogadores até um batel. Eles devem embarcar e zarpar para a terra. Se algum dos jogadores pedir mais informações sobre os desertores, se alguém perguntar para onde eles foram ou algo parecido, diga que o capitão lhes entrega um pequeno mapa rabiscado às pressas, indicando a provável rota seguida pelos dois grumetes. Depois disso, diga que eles entram no barco e leia em voz alta o texto a seguir:

Vocês partem, remando em direção à terra. Com o tempo, a esquadra vai ficando cada vez mais distante, até sumir completamente no horizonte. Agora, vocês estão por conta própria!



Tenha cuidado para não transformar sua aventura numa narrativa chata, onde os jogadores não podem fazer ou dizer nada. Leia os textos e pare de vez em quando para perguntar o que eles estão fazendo. Descreva a situação e deixe que os jogadores participem, interagindo com a situação. Assim, eles vão se sentir como se estivessem realmente dentro da história.

CENA 2 - Náufragos

Leia em voz alta o texto a seguir:

Seguindo a costa, vocês navegam no batel por algumas horas, contornando pontais e percorrendo belas praias de areias brancas, repletas de coqueiros e palmeiras. Agora, vocês já devem estar se aproximando do local indicado no mapa.

Peça para os jogadores fazerem um teste de *Navegação* (a perícia usada para ler mapas) ou *Marinhagem* (a perícia usada pelos marujos em barcos). Se nenhum dos personagens tiver essas perícias, eles podem fazer um teste de *IQ-4*. Se algum deles tiver sucesso, você deve ler o texto a seguir. Se todos falharem, diga que eles continuam navegando, descrevendo uma bela paisagem de praia. Depois, peça outro teste, até algum deles ter sucesso.

Leia o texto a seguir quando alguém tiver sucesso no teste:

Olhando para a terra, vocês percebem que no final de uma pequena praia existe um grande rochedo arredondado, que está assinalado no mapa. Os desertores devem estar logo depois desse rochedo, num local onde um batel avistou um grupo de nativos há alguns dias. Confiantes, vocês seguem até lá.

Peça para todos os jogadores fazerem testes de Visão-4 (IQ-4). Para quem falhar, diga que ele não viu nada. Se alguém tiver sucesso, diga que ele avistou algum movimento na mata ao longe, mas que não é possível saber muito bem do que se trata. Será preciso se aproximar da praia. Pergunte aos jogadores se eles querem se aproximar da praia ou se preferem seguir em direção ao rochedo. Não importa o que eles decidam, a história vai seguir o mesmo rumo. Tanto faz se eles escolheram investigar a mata ou seguir para o rochedo. Você deve ler o texto a seguir em voz alta:

Vocês vão se aproximando um pouco mais quando, de repente, alguma coisa bate no fundo do barco.

Peça para os jogadores fazerem um teste de Visão (IQ). Quem tiver sucesso avistará uma série de pedras e recifes sob a superfície da água. Os personagens que tiverem a perícia Marinhagem podem tentar manobrar o barco para longe das pedras, fazendo um teste dessa perícia (Marinhagem).

Se ninguém tiver sucesso, diga que o barco atinge outra pedra, com muita violência. E depois leia o texto a seguir (que deve ser lido também no caso de algum jogador ter sucesso no teste de Marinhagem):

Depois de atingir a pedra, vocês notam que começa a entrar água pelo fundo do barco. Parece que o impacto com a pedra abriu um pequeno buraco no casco. A sua única chance é tentar chegar à praia antes de o barco afundar completamente.

Nesse momento, você deve pedir mais um teste de Marinhagem, para que os jogadores consigam levar o barco até a praia antes que ele afunde. A cada sucesso obtido, você deve dizer que o barco se aproxima mais da terra, e a cada falha, você deve dizer que a água vai subindo dentro do barco. Use essa estratégia para criar suspense e emoção nos jogadores, que devem ficar nervosos, tentando levar o barco até a praia. Determine um número mínimo de sucessos para que eles cheguem até a praia, ou seja, eles precisam ter sucesso em cinco testes de Marinhagem para salvarem o barco. Se eles falharem três vezes seguidas, o barco afunda e eles devem nadar até a terra. Quem não tiver a perícia Natação pode ser ajudado por outro personagem.

Depois de toda essa emoção, leia o texto a seguir:

Vocês conseguem finalmente chegar à praia, mas não há como salvar o barco. Deitados de costas na areia, vocês descansam durante algum tempo, tentando recobrar o fôlego. Já refeitos do susto, vocês precisam decidir o que fazer.



Deixe que os jogadores discutam entre si o que pretendem fazer. Como GM, você deve perguntar a eles se pretendem ir atrás dos desertores, como planejam voltar até a esquadra antes que amanheça e assim por diante. Use suas perguntas para fazer com que os jogadores pensem sobre a situação em que se encontram. Tente fazer com que eles conversem entre si, como se fossem seus personagens. Se os jogadores quiserem voltar a pé, pela mata, até onde está a esquadra, diga que eles sabem que não chegarão a tempo. A melhor solução (na verdade a única) seria procurar pelos desertores, pois o bote roubado por eles é o único meio de voltar a tempo até as naus. Mas tente fazer com que os jogadores cheguem a essa conclusão sozinhos.

CENA 3 - Perdidos na Selva

Quando os jogadores finalmente decidirem ir atrás dos desertores, leia para eles o texto a seguir:

Vocês seguem pela praia até o rochedo arredondado, e de lá, é possível ver o local onde desemboca um rio. Como não há nenhum sinal dos desertores e nem do bote na praia, eles devem ter subido o rio, tentando chegar ao local onde vivem os nativos. Já que vocês não têm outra alternativa, seguir rio acima parece ser uma boa idéia.



Pergunte sempre o que os jogadores vão fazer e tente adaptar sua narrativa de acordo com as ações deles. É importante lembrar que você deve sempre fazer com que os jogadores participem da história, interagindo com o ambiente que você está criando. Descreva uma coisa rapidamente e em seguida pergunte se alguém vai chegar mais perto, para só então descrever o objeto com todos os detalhes. Isso ajuda a tornar a narrativa mais "interativa", que é o segredo de uma boa aventura de RPG.

Continue lendo:

Quando vocês entram na mata, o barulho do mar vai ficando mais fraco, e vocês começam a ouvir os sons da floresta: o canto dos pássaros, o vento balançando a copa das árvores e as águas do rio correndo velozes entre as pedras.

Depois de algum tempo, fica difícil dizer para que lado está o mar. Tudo o que vocês sabem é que descendo o rio, vocês conseguem chegar à praia.

Vocês andam durante mais uma hora, até que ouvem uma voz na mata, vindo de algum lugar afastado da margem do rio. Parece ser alguém pedindo por socorro!



Espera para ver o que os jogadores vão fazer, e se eles decidirem ver quem está pedindo socorro, vá descrevendo com calma, fazendo suspense, dizendo que a voz parece vir de uma clareira mais à frente, mas a mata é muito fechada e impede a visão. Diga que será preciso se aproximar mais.

Quando eles fizerem isso, descreva uma clareira aberta na mata, onde alguém está caído. Diga que é impossível saber quem é aquela pessoa e que será preciso se aproximar mais e mais. Quando algum dos jogadores se aproximar, leia o texto abaixo:

Caído no meio da clareira, está um jovem, de roupas rasgadas e que parece estar ferido. Ele é um dos grumetes que desertaram, e ao que parece, passou por maus bocados...

Você deve interpretar o grumete como um rapazinho assustado. Ao vê-los, o rapaz pede socorro, dizendo que devem sair dali rápido. Você deve enfatizar o desespero do jovem grumete, que sabe que a qualquer momento, os nativos vão chegar e atacar a todos, mas você não deve revelar isso ainda. Deixe que os jogadores façam perguntas ao rapaz, mas "enrole" um pouco, dizendo que ele fala coisas sem sentido e parece estar delirando. Faça o garoto pedir água, dizer que precisa recuperar o fôlego, mas lembre-se que ele está nervoso e quer sair dali o mais rápido possível.

Se os jogadores perguntarem pelo bote, o rapaz deve dizer que ele está escondido numa gruta perto do rochedo arredondado.

Se os jogadores perguntarem pelo outro desertor, o rapaz entra em pânico e começa a gritar, dizendo:

"Foi horrível!!! Eles o pegaram, bateram em sua cabeça até ele cair e depois o levaram para longe!!! Eu consegui fugir, mas eles me seguiram!!! Eles devem estar chegando, temos que ir embora daqui, rápido!!!"

Nesse momento, você deve descrever a cena onde uma flecha certa atravessa a garganta do rapaz, matando-o instantaneamente. E deve dizer que um grupo de índios com os corpos pintados de vermelho e preto, armados com arco e flecha adentram a clareira. Sem a menor sombra de dúvida, eles não parecem estar dispostos a cultivar novas amizades...

CENA 4 - O Ataque

Agora chegou a parte mais “delicada” da aventura: O combate! Desde o começo, você deve descrever a cena alertando os jogadores que eles estão em menor número e em grande desvantagem. Eles devem entender que não têm muita chance de vencer o combate se tentarem enfrentar os índios diretamente. A única opção será fugir pela mata, correndo desesperadamente de volta à praia, para tentar achar o bote e voltar para a esquadra. Mas antes, eles terão de enfrentar alguns índios, que estão no caminho entre a clareira e o rio.

Considere que cada jogador terá de enfrentar um índio. Diga que eles estão ouvindo muito barulho na mata, como se houvesse um grande grupo de nativos por perto, que podem chegar a qualquer momento.

Depois é só ir para o combate!

Os índios estão armados com tacapes, uma espécie de porrete que causa 1D+2 pontos de dano. Para facilitar, considere que todos os índios têm NH 13 em todas as perícias e possuem 11 Pontos de Vida. (Veja quais as perícias dos índios na página 21).



A melhor coisa a se fazer é tratar cada jogador como um combate separado. Resolva o ataque e a defesa de um jogador (e o ataque e a defesa do índio que ele está enfrentando) antes de passar para o próximo jogador. Assim, ao chegar no último jogador, já será hora de começar uma nova rodada.

Lembre-se das regras de combate mostradas na aventura solo:

- 1 - Determine a iniciativa (quem age primeiro)
- 2 - Faça a jogada de ataque (teste a perícia com Armas de Mão)
- 3 - Se o ataque acertar faça a jogada de defesa (teste a Esquiva)
- 4 - Se a defesa falhar, calcule o dano e desconte da HT
- 5 - Se o ataque falhar, é hora do adversário atacar
- 6 - Se o adversário acertar, faça a jogada de defesa do personagem
- 7 - Se a defesa falhar, calcule o dano e desconte da HT
- 8 - Se o adversário falhar em seu ataque, comece outra rodada

O jogador que tiver derrotado seu adversário pode fugir ou ajudar um dos companheiros. Tente incentivar os jogadores a ajudarem uns aos outros. No final do combate, se os jogadores vencerem, pule para a próxima cena. Porém, se os personagens estiverem perdendo a luta (se a Vitalidade deles estiver muito baixa), diga que eles podem tentar fugir e faça os índios perseguirem o grupo.

CENA 5 - A Fuga

Qualquer que seja o resultado do combate, eles devem fugir dali o mais rápido possível, pois existem muitos índios na mata, que podem aparecer a qualquer momento. Enquanto eles correm pela margem do rio, tentando voltar à praia, descreva os gritos dos índios e diga que algumas flechas são disparadas da mata na direção deles.

Se quiser, peça para eles fazerem testes da perícia Corrida (quem tiver essa perícia) ou simplesmente testes de Força (ST) ou Vitalidade (HT), para tentarem manter o ritmo da corrida e não serem alcançados pelos índios. Atenção: mesmo que um personagem falhe nesses testes, diga que ele ficou mais para trás em relação aos companheiros, que os índios se aproximaram mais um pouco, mas os índios não devem alcançar os personagens dos jogadores.

Quando achar que eles já sofreram o bastante com a perseguição, leia o texto a seguir para eles:

Vocês avistam ao longe a praia e a foz do rio. Mais além está o rochedo arredondado, onde o rapaz disse ter escondido o bote. Por algum motivo, os índios parecem ter diminuído o ritmo da perseguição. Talvez eles tenham desistido de vocês, ou talvez estejam apenas se reunindo para atacá-los com força total. De qualquer modo, vocês não vão querer estar aqui para descobrir a verdade. O melhor é aproveitar esse tempo para encontrar logo a tal gruta e o bote.

Faça testes de Visão-4 (IQ-4) para cada jogador. Quanto mais eles demorarem, mais você deve descrever os gritos de guerra dos índios vindos da mata, e que parecem cada vez mais próximos. Mais cedo ou mais tarde, alguém vai ter sucesso e encontrar o bote. Você deve ler o texto a seguir para ele (ou eles):

Finalmente! Depois de muito procurar, você encontra uma pequena gruta escavada pelas ondas na pedra. Lá dentro, coberto de algas e folhas de palmeira, está o bote que os grumetes roubaram do navio.

Pergunte o que eles vão fazer, e quando disserem que estão tirando o bote da gruta, continue lendo:

Vocês puxam o bote para fora da gruta e sobem nele como podem. Ao longe, saindo da mata, um enorme grupo de índios corre pela praia, lançando flechas em sua direção.

Peça para os jogadores fazerem um teste de Marinagem (ou IQ-4) para manobrar o bote para longe das flechas dos índios. Cada vez que alguém falhar, role 3 dados e se tirar menos que 11, uma flecha atinge o barco. Se por acaso tirar menos que 6, uma flecha terá atingido um dos jogadores (você escolhe qual deles). O dano da flecha é 1D.

Em algum momento, um dos jogadores vai conseguir sucesso no teste de Marinagem, e você deve ler o seguinte:

Vocês manobram o bote com habilidade para longe da praia, e conseguem sair do alcance das flechas. Na praia, os índios parecem muito irritados por vocês terem conseguido escapar.

Mas a aventura ainda não terminou. A noite está chegando e vocês ainda precisam chegar ao ancoradouro da esquadra, antes que as naus partam para as Índias, abandonando vocês aqui, nessa terra desconhecida.

CENA 6 - Sãos e Salvos

Essa é a cena final da aventura. Você deve pedir que os jogadores façam vários testes de Marinagem, para tentar fazer o pequeno bote seguir na direção da esquadra. Dependendo dos sucessos ou falhas dos jogadores, você deve dizer que o barco está indo no curso certo ou que está sendo carregado pela correnteza para longe da sua rota. “Brinque” um pouco com a emoção dos jogadores, e tente deixá-los nervosos, pensando que talvez jamais consigam chegar até a frota.

Depois de “torturar” seus jogadores o bastante, e quando alguém conseguir um resultado muito bom (muito baixo) nos dados, leia para o grupo o seguinte texto:

Vocês navegam por toda a noite, lutando para manter o bote no rumo certo. E mal conseguem conter a emoção quando avistam ao longe as cruzes vermelhas das velas da esquadra, iluminadas pelos primeiros raios de sol. Porém, os navios parecem prontos para zarpar, e alguns deles parecem até mesmo já estar a caminho. Vocês precisam chamar a atenção das naus de alguma forma, para que elas esperem por vocês.

Pergunte aos jogadores o que eles pretendem fazer para chamar a atenção da esquadra. De acordo com as idéias deles, decida se existe ou não alguma chance de dar certo. O mais correto seria eles se levantarem e gritarem, agitando os braços e algum pano branco ou vermelho, como uma camisa ou calção. Se todos fizerem isso, as chances de serem vistos aumenta bastante. Para tornar as coisas ainda mais emocionantes, role os dados em segredo e diga que está fazendo testes de Visão (IQ) para saber se alguém avista os personagens. Se você tirar menos do que 8, um dos marujos percebe a aproximação do bote e alerta o resto da tripulação. Se o resultado for maior do que 8, tudo bem, você rolou os dados em segredo e ninguém sabe o resultado mesmo... Seja qual for o resultado dos dados, leia o seguinte:

Por mais que vocês tentem chamar a atenção da tripulação das caravelas, nada parece adiantar. Porém, de repente, vocês percebem uma movimentação entre os marujos, e um dos navios menores da esquadra começa a desviar seu curso, seguindo na direção do pequeno bote onde vocês estão. Ao que parece, vocês foram avistados!

Algum tempo depois, o navio se aproxima e recolhe vocês e o bote. O capitão do navio pergunta o que aconteceu.

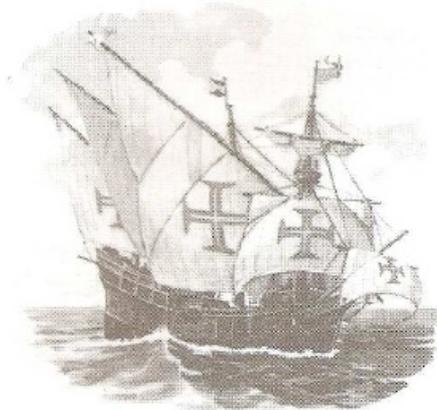


Interprete o capitão e converse com os jogadores, fazendo com que eles contem toda a sua aventura. Pergunte o que aconteceu com os desertores, onde está o barco que eles levaram, onde os grumetes tinham escondido o bote, que índios eram aqueles e assim por diante. Deixe os jogadores contarem a história da maneira que quiserem, sempre de acordo com seus personagens.

Depois, leia o seguinte:

De volta à nau-capitânia, o capitão Cabral faz questão de cumprimentá-los por terem cumprido a missão, e diz que por hoje vocês estão dispensados do trabalho. E enquanto vocês vêem essa terra nova e desconhecida desaparecer no horizonte, vocês se perguntam o que lhes reserva o futuro e que aventuras vocês ainda enfrentarão em sua longa e perigosa jornada até as distantes e ricas terras das Índias.

Mas essa é uma outra história...



E Depois?

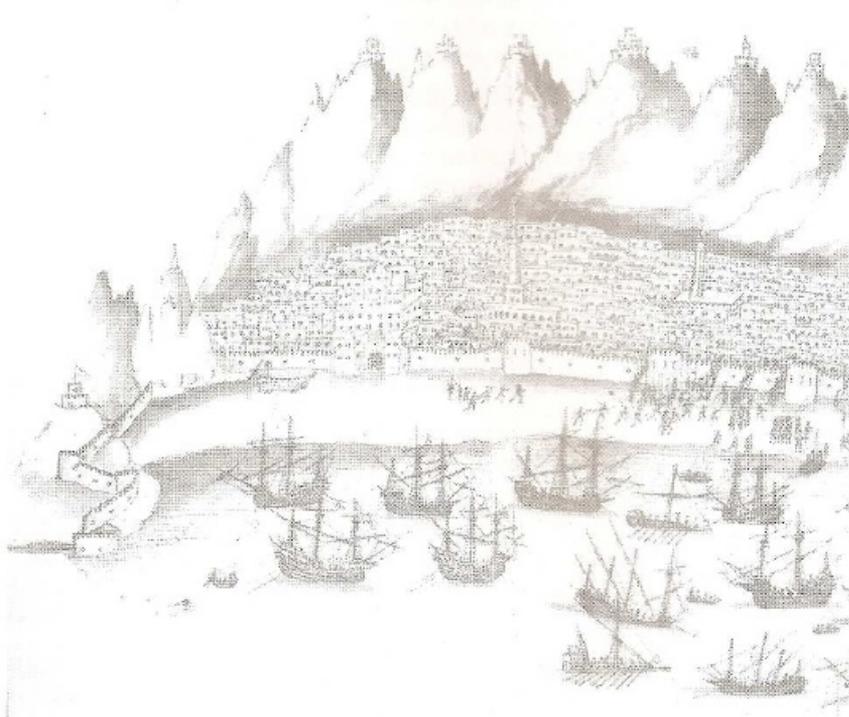
Agora chegou a hora de distribuir os *Pontos de Experiência* aos jogadores. Esses pontos são usados para *melhorar* suas perícias ou para aprender perícias novas, *evoluindo* seus personagens (como está explicado na página 18). Veja na tabela abaixo como distribuir os pontos de experiência para essa aventura.

Depois que essa aventura terminar, você pode criar outras. Se quiser, você pode criar uma outra, com os mesmos personagens. Ela pode ser uma nova missão, totalmente diferente dessa ou pode ser uma continuação da primeira história. Para criar uma nova aventura basta imaginar o que poderia ter acontecido aos personagens depois que essa história terminou. Se você quiser, pode criar uma série de aventuras, aproveitando os fatos reais que aconteceram durante a viagem de Cabral, depois que a esquadra deixou o Brasil. Assunto é o que não vai faltar!

Pontos de Experiência

Consulte a lista abaixo para decidir quantos pontos de experiência cada jogador deve receber.

- Se conseguiram conduzir o barco até a praia +1
- Os personagens que fizeram os testes para conduzir o barco (mesmo que tenham falhado) +1
- Se o barco naufragou -1
- Se foram derrotados pelos índios e tiveram de fugir -1
- Se venceram os índios +1
- Se os índios mataram alguém do grupo -2
- Se conseguiram achar o bote escondido rapidamente +1
- Se demoraram a encontrar o bote escondido -1
- Se tiveram um bom desempenho na fuga com o bote +1
- Se conseguiram chamar a atenção da esquadra com facilidade +1
- Se alguém teve boas idéias durante a aventura +1
- Se tomaram decisões incompatíveis com seus personagens -1



Banco de Idéias

Veja agora algumas idéias de aventuras durante o Descobrimento do Brasil e a viagem de Cabral às Índias:

Primeiro Contato

Adapte a Aventura-Solo para o seu grupo, reproduzindo os acontecimentos narrados na carta de Pero Vaz de Caminha.

Fuga Noturna

Os personagens são grumetes e escravos decididos a fugir para a terra e viver entre os nativos.

Espionagem

Os jogadores devem descobrir mapas secretos e as cartas de Vasco da Gama dentro dos aposentos do capitão Cabral. Essas cartas e mapas valeriam uma fortuna na Europa.

Diplomacia

Os jogadores devem conseguir mais informações sobre os nativos, visitando suas aldeias, conhecendo seus costumes e trocando presentes.

Sob Ataque

Um grupo é emboscado por índios e tem que resistir até a chegada dos barcos para resgatá-los.

Em Busca de Riqueza

Os jogadores devem ir à terra à procura de especiarias, metais preciosos e devem descobrir o pau-brasil. Os nativos podem ajudar muito, se os jogadores conseguirem se comunicar com eles.

Do Outro Lado

Os jogadores são nativos e observam com medo e curiosidade a chegada das naus portuguesas. O Descobrimento do Brasil visto pelo outro lado.

Mistério Noturno

Algo está atacando os marujos e animais à noite nas caravelas. Será um assassino, um grupo de nativos ou algo pior?

Naufrágio!

Os jogadores tentam sobreviver ao terrível naufrágio das caravelas no Cabo da Boa Esperança.

Perdidos no Mar

Os jogadores fazem parte da tripulação da nau de Diogo Dias, em sua incrível e trágica viagem de quase um ano pelas costas orientais da África. Lembre-se, somente sete homens sobreviveram, e um deles morreu ao avistar as outras caravelas...

Mais cedo ou mais tarde, todo GM quer criar suas próprias aventuras. Essas aventuras "feitas em casa" podem variar de histórias simples a universos ficcionais completos e intrincados. Mas você deve começar pelo mais simples, como a história que mostramos na **Aventura Pronta**.

Planejamento da Aventura

Quando alguém planeja uma aventura, deve escrever apenas o roteiro da história, o cenário onde os jogadores irão atuar. Deve criar uma sequência de eventos (os encontros) e esboçar as cenas que compõem a aventura.

Cenário

O Cenário é o palco da sua história. No caso desse livro, temos um cenário definido e bem conhecido, mas você pode usar as regras de **GURPS** em qualquer cenário, em qualquer ambiente. Se você quiser, pode alterar o cenário desse livro, introduzindo magias, criaturas lendárias, milagres, objetos mágicos, etc.

Enredo

O "enredo" é a sequência de coisas que devem acontecer durante a aventura. Numa aventura simples, o GM guia os personagens de uma cena para outra. Numa aventura mais sofisticada, existem coisas acontecendo sem que os personagens percebam. Nesse caso, o GM cria muitas situações e os jogadores vão passando de uma para outra enquanto vão descobrindo as pistas. É como uma casa, onde o GM sabe o que existe em cada quarto e os jogadores escolhem livremente em que quarto entrar primeiro.

Introdução

A maneira mais comum de começar uma aventura é usando um "porta-voz", um personagem que dá uma missão e algumas informações aos jogadores. Ele pode ser um velho numa taverna, um ricoço contratando os jogadores para um serviço, um forasteiro ferido que entrega uma carta e morre, alguém que conta uma lenda, ou uma notícia que eles lêem no jornal.

Os Personagens do GM

Os personagens interpretados pelo GM (os NPCs) são fundamentais para a aventura. Existem três tipos de NPCs:

Os *genéricos* são aqueles que têm pouca influência na história, como o dono da taverna, os transeuntes, a velhinha da igreja, etc. O GM deve torná-los interessantes, pois mesmo que não tenham muita importância, eles servem para "criar o clima", e tornar o cenário mais vivo.

Os *coadjuvantes* são os aliados, informantes e personagens poderosos da aventura. O rei, o chefe de polícia, o mago que ajuda os jogadores são alguns exemplos de coadjuvantes. O GM deve pensar nas suas motivações e personalidades, para poder interpretá-los de maneira interessante.

Já os *adversários* devem ser tratados como os personagens dos jogadores. Além de motivações e personalidades, você precisa conhecer as perícias e poderes do vilão para poder transformá-lo num verdadeiro desafio para os jogadores.

Encontros

Os encontros são as situações que envolvem ação dentro da aventura. Podem ser combates, discussões, armadilhas, etc. Existem encontros planejados, improvisados e aleatórios.

Os encontros *planejados* são aqueles que têm que acontecer pois são importantes para a aventura. Eles devem ser planejados com antecedência.

Já os encontros *improvisados* são criados pelo GM quando os jogadores decidem fazer algo que ele não tinha planejado. Eles são usados para "colocar os jogadores (e a aventura) no caminho certo".

Os encontros *aleatórios* servem para "recheiar" a história, criando "distrações" entre os encontros planejados.

Final

Toda história precisa de um clímax, um *gran-finale!* Você deve planejar com cuidado o desfecho da sua aventura, para garantir muita emoção na cena final.

A Campanha Continua

Mais interessante (e mais complexa) do que uma aventura é uma série de aventuras envolvendo os mesmos personagens. Isto se chama campanha.

Numa campanha, cada aventura deve levar à outra naturalmente, como os capítulos de uma novela. Deve haver um objetivo maior por trás de cada aventura, algo que só pode ser realizado com muitas sessões de jogo. A cada capítulo, os jogadores evoluem e chegam mais perto do objetivo, mas velhos inimigos retornam, novas informações são descobertas e a história segue seu rumo.





Pedro Álvares Cabral

Total de Pontos: 210

Tipo de Personagem:

Fidalgo (37 pontos)

Aparência: homem muito alto (1,90m) de barba e cabelos negros, que impõe respeito sem intimidar.

História do Personagem: Cabral recebeu a missão de liderar a frota marítima mais importante da História de Portugal, mesmo não sendo um navegante famoso.

Atributos	Valor	Custo
ST	16	(80)*
DX	10	(0)*
IQ	11	(10)*
HT	13	(30)*

Dano Básico	GDP	Bal
	1D-1	1D+2

Velocidade Básica: 6,25

Defesas Ativas: Esquiva 6 Aparar 6

Armadura	DP	RD
Roupas de Verão	0	0

Vantagens
 Alfabetizado
 Status +5 (nobre)
 Carisma +2 (10)*
 (+2 nos testes de Reação)
 Poderes Legais (comandante) (10)*
 Hierarquia Militar 8 (40)*
 (capitão das naus)

Desvantagens
 Código de Honra (defender a honra da família)
 Honestidade (-10)*
 (não comete crueldades)

Perícias	NH
Besta	11
Comércio	13
Diplomacia	12
Armas de Mão (espada)	12
Heráldica	12
Trato Social	13
Navegação	12(2)*
Escrita	14(4)*
Oratória	12(2)*

Peculiaridades (-5)*
 — É amigo de infância do Rei D. Manuel
 — Sua altura chama atenção

- Sofre de malária
- Prefere resolver problemas pacificamente
- Causa inveja a outros navegantes

Pero Vaz de Caminha

Total de Pontos: 100

Tipo de Personagem:

Escrivão (21 Pontos)

Aparência: estatura mediana, barba e cabelos castanhos.

História do Personagem: Caminha foi escolhido como contador da feitoria de Calicute, mas sua carta ao rei de Portugal registrou em detalhes o Descobrimento do Brasil, tornando-se o primeiro registro oficial sobre o nosso país.

Atributos	Valor	Custo
ST	11	(10)*
DX	12	(20)*
IQ	14	(45)*
HT	11	(10)*

Dano Básico	GDP	Bal
	1D-1	1D+1

Velocidade Básica: 5,75

Defesas Ativas Esquiva 5

Armadura	DP	RD
Roupas de Verão	0	0

Vantagens
 Alfabetizado
 Facilidade para Línguas +1
Desvantagens
 Senso do Dever (-5)*
 (com seu genro, condenado a ser degredado na Ilha de São Tomé)

Perícias	NH
Caligrafia	11
Escrita	12
Matemática	13
Administração	13
Comércio	12
Línguas (árabe)	12

Peculiaridades (-1)*
 — Jurou conseguir o perdão do rei para seu genro



Personagens para a Aventura Pronta

Não há nenhum problema em dois jogadores usarem o mesmo personagem. Basta mudar o nome, a aparência e a história.

Atenção: Os Personagens históricos devem ser usados apenas pelo GM.

Antônio

Total de Pontos: 100

Tipo de Personagem:

Grumete (16 pontos)

Aparência: alto, com cabelos ruivos, de cara rosada e jeito bonachão

História do Personagem: depois de ser expulso de casa pelo padrasto, encontrou refúgio no mar

Atributos	Valor	Custo
ST	12	(20)*
DX	13	(30)*
IQ	11	(10)*
HT	13	(30)*

Dano Básico	GDP	Bal
	1D-1	1D+2

Velocidade Básica: 6,5

Defesas Ativas Esquiva 6 Aparar 6

Armadura	DP	RD
Roupas de Verão	0	0

Vantagens
 Ouvido Aguçado +2 (+2 nos testes de audição IQ)
 Visão Aguçada +2 (+2 nos testes de visão IQ)
 Prontidão +1 (+1 nos testes de percepção IQ)

Senso de Direção (5)*
 (sempre sabe onde está o Norte)

Desvantagens
 Status -1 (Rale)
 Cobiça (tapa tudo por dinheiro) (-15)*

Perícias	NH
Natação	14
Sobrevivência (no mar)	11
Briga	13
Armas de Mão (faca)	13
Marinhagem	13
Pesca	13(4)*

Peculiaridades (-5)*

- Gosta de colocar apelidos nos outros
- Sente muita saudade de casa
- Fica com o rosto todo vermelho quando envergonhado
- Fala com voz anasalada
- Adora comer peixe fresco

Tomás

Total de Pontos: 95

Tipo de Personagem:

Marujo (25 Pontos)

Aparência: Jovem robusto, cabelos negros e estatura mediana

História do Personagem: Aldeão pobre. Tornou-se marujo em busca de aventura e riqueza

Atributos	Valor	Custo
ST	12	(20)*
DX	11	(10)*
IQ	10	(0)*
HT	14	(45)*
Dano Básico	GDP	Bal
	1D-1	1D+2

Velocidade Básica: 6,25

Defesas Ativas Esquiva Aparar

6 6

Armadura DP RD

Roupas de Verão 0 0

Vantagens

Ouvido Aguçado +2

(+2 nos testes de audição IQ)

Visão Aguçada +2

(+2 nos testes de visão IQ)

Senso de Direção

(sempre sabe onde está o Norte)

Desvantagens

Status -1 (Ralé)

Perícias

Marinhagem NH 14

Natação 11

Briga 13

Armas de Mão (faca) 11

Sobrevivência (no mar) 10

Jogo 9

Peculiaridades (-5)*

- Tem medo de serpentes marinhas
- Se benze quando fica nervoso
- Está sempre bem-humorado
- Fala pelos cotovelos
- Não gosta de tomar banho



*os números entre parênteses representam o custo dessas características em Pontos de Personagem



De Souza

Total de Pontos: 100

Tipo de Personagem:

Espião (28 Pontos)

Aparência: baixo, magro, de longos bigodes

História do Personagem: contratado por um rico mercador espanhol para copiar os mapas e anotações que Vasco da Gama entregou a Cabral, empregou-se como marujo na frota

Atributos	Valor	Custo
ST	10	(0)*
DX	12	(20)*
IQ	14	(45)*
HT	11	(10)*
Dano Básico	GDP	Bal
	1D-2	1D

Velocidade Básica: 6,5

Defesas Ativas Esquiva Aparar

6 6

Armadura DP RD

Roupas de Verão 0 0

Vantagens

Alfabetizado

Ouvido Aguçado +2

(+2 nos testes de audição IQ)

Contatos

Facilidade para Línguas +1

Desvantagens

Segredo

Perícias NH

Navegação 14

Briga 12

Armas de Mão (faca) 12

Marinhagem 14

Dissimulação 15

Peculiaridades (-3)*

- Não gosta de ser chamado de baixinho
- Jamais revela seu primeiro nome
- É muito supersticioso

Pero Magalhães

Total de Pontos: 100

Tipo de Personagem:

Soldado (20 Pontos)

Aparência: alto, forte, de olhos azuis

História do Personagem: para seguir a carreira do pai, a quem admira muito, ingressou na vida militar

Atributos	Valor	Custo
ST	14	(45)*
DX	13	(30)*
IQ	9	(-10)*
HT	13	(30)*
Dano Básico	GDP	Bal
	1D	2D

Velocidade Básica: 6,25

Defesas Ativas Esquiva Aparar

11 12

Armadura DP RD

Placa de Peito 4 4

Vantagens

Reflexos em Combate

(+1 nas Defesas Ativas)

Prontidão +1

Aparência Atraente (5)*

(+1 nos testes de reação)

Desvantagens

Dever

Mau-humor (-10)*

(teste de vontade para não perder a calma em momentos de tensão)

Teimosia (-5)*

(acha que está sempre certo)

Perícias NH

Briga 13

Armas de Mão (espada) 14

Armas de Mão (lança) 14

Peculiaridades (-5)*

- É vaidoso
- Às vezes fala sozinho
- Admira quem sabe ler e escrever
- Usa seu tamanho e força para intimidar os outros
- Carrega sempre uma medalha de Nossa Senhora no peito



Referências Bibliográficas

- ALENCAR, Francisco. *História da Sociedade Brasileira*, 3ª ed. Rio de Janeiro: Ao Livro Técnico, 1992.
- ENCICLOPÉDIA BRITANNICA DO BRASIL, Atlas Histórico, São Paulo: Enciclopédia Britannica do Brasil, 1989.
- ATLAS HISTÓRICO ESCOLAR, 6ª ed. Rio de Janeiro: Mec-Fename, 1973.
- BUENO, Eduardo. *A Viagem do Descobrimento*, Rio de Janeiro: Editora Objetiva, 1998.
- GRANDES PERSONAGENS DA NOSSA HISTÓRIA, Volume I, São Paulo: Abril Cultural, 1969.
- PRAZERES, Mauro Martinez dos. Para onde foi Cabral?. *Limite*, São Paulo, Ano I, n. 2, p. 42-50 Editora Nova Sampa, 1993.
- NOVARESIO, Paolo, *The Explorers*, New York: Stewart, Tabori & Chang, 1996.
- SARAIVA, José Hermano, *Pequena História das Grandes Nações: Portugal*, São Paulo: Círculo do Livro, 1979.
- HISTÓRIA EM REVISTA, Viagens de Descobrimento, Rio de Janeiro: Abril Livros, 1991.
- CASTRO, Silvio. *A Carta de Pero Vaz de Caminha*, Porto Alegre: L&PM, 1985.
- PORTUGAL NO MUNDO, direção de Luís de Albuquerque, Lisboa: Publicações Alfa, 1989.

Referências Iconográficas

- Capa, Cabral em Porto Seguro, Oscar Pereira da Silva, Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro.
- 4ª capa, Armada de Pedro Álvares Cabral, Livro das Armadas, Manuscrito da Academia de Ciências, Lisboa.
- Página 06, Descobrimento do Brasil, Aurélio de Figueiredo, Escola de Belas-Artes, Rio de Janeiro.
- Página 07, Detalhe de pintura do Palácio do Escorial, Lisboa.
- Página 07, Planisfério Veneziano de Giovanni Hearido, Século XV.
- Página 10, Descobrimento do Brasil, Oscar Pereira da Silva, Museu Paulista, São Paulo.
- Página 16, Primeira Missa, Vitor Meireles, Museu Nacional de Belas Artes, Rio de Janeiro.
- Página 22, Cabral avista a costa brasileira, José Malhoa, Real Gabinete Português de Leitura, Rio de Janeiro.
- Página 24, Cabral "Moço", óleo de Manuel Victor.
- Página 24, Tratado de Tordesilhas (fac-símile), cópia do Archivo das Índias, Sevilha, Espanha.
- Página 25, Elevação da Cruz, Pedro Peres, Museu Nacional de Belas Artes, Rio de Janeiro.
- Página 27, Vasco da Gama oferecendo presentes ao rei de Calicute, gravura de 1890.
- Página 28, Cabral em Porto Seguro, Oscar Pereira da Silva, Museu Histórico Nacional, Rio de Janeiro.
- Página 31, Mata Virgem Perto de Mangaratiba, Johann Moritz Rugendas.
- Página 34, O Porto de Aden, Arquivo da Torre do Tombo, Lisboa.
- Página 35, Leitura da carta de Caminha, Aurélio de Figueiredo, Biblioteca Municipal de São Paulo, São Paulo.
- Página 36, Manuscrito Iluminado do Livro das Armadas, Biblioteca da Academia de Ciências, Lisboa.



Questionário do **miniGURPS**

Estamos contentes por você ter se interessado pela série **mini GURPS**. E gostaríamos de saber o que você achou deste livro. Preenchendo este pequeno questionário e enviando suas respostas pelo correio, você estará nos ajudando a melhorar cada vez mais os nossos produtos.

Além disso, se você tiver alguma dúvida, sugestão ou quiser fazer algum comentário, esteja à vontade.

Além de responder suas dúvidas, nós vamos incluir seu nome no Cadastro Nacional de Jogadores e lhe enviaremos uma correspondência para mantê-lo informado sobre as novidades na área de RPGs nacionais e internacionais.

Atenção: Não arranque esta página! Envie suas respostas por carta ou tire uma cópia do questionário.

Seus Dados Pessoais:

Nome: _____

Endereço: _____

Data de Nascimento: ___ / ___ / ___

1. Qual a sua opinião sobre o **mini GURPS**?

2. Você teve alguma dificuldade em aprender as regras? Qual?

3. Como entrou em contato com os RPGs?

4. Você já joga RPG? Há quanto tempo? Quais os jogos?

5. Você costuma atuar como mestre? Há quanto tempo?

6. Que tipo de cenário histórico ou de ficção você gostaria de ver adaptado para o **mini GURPS**?

7. O que você mais gostou neste livro?

8. Do que você não gostou?

9. Onde você comprou o **mini GURPS**?

10. Você tem alguma dúvida sobre as regras ou os personagens?

11. Você tem alguma pergunta, comentário ou sugestão a fazer?

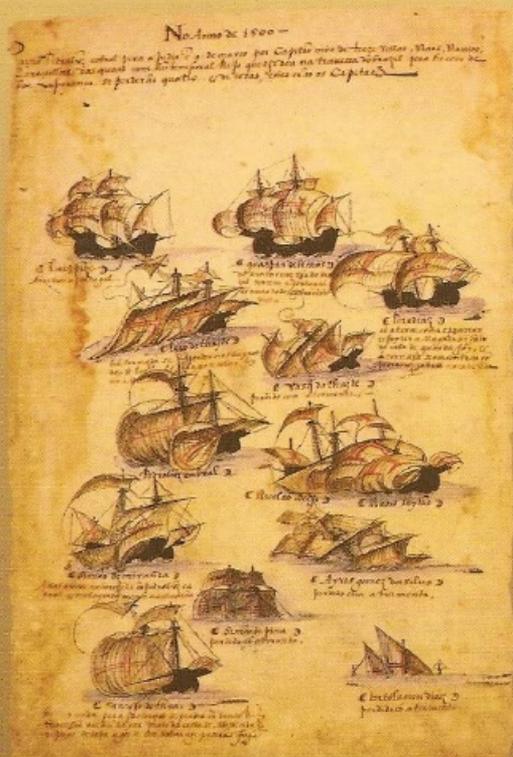
Nosso endereço:

DEVIR LIVRARIA

Caixa Postal 15239 — CEP 01599-970 — São Paulo — SP

e-mail: rpgdevir@unisis.com.br

Por Mares Nunca Antes Navegados!



Embarque numa caravela e enfrente tempestades, calmarias e naufrágios na incrível aventura do Descobrimento do Brasil. Cruze o oceano em busca de glória e riqueza e seja o primeiro a gritar: "Terra à vista!"

O livro **mini GURPS O Descobrimento do Brasil** é um RPG para iniciantes. Com ele, além de aprender passo a passo como jogar RPG, você vai descobrir os segredos e as histórias por trás da incrível viagem de Pedro Álvares Cabral. E vai poder criar suas próprias aventuras no momento mais fascinante da História do Brasil: o seu começo!



A série **mini GURPS** é a introdução ideal aos jogos de RPG

Indicado para jogadores iniciantes, **mini GURPS O Descobrimento do Brasil** tem tudo o que você precisa para começar a jogar e se divertir.

Neste livro, você encontra:

- As Regras Básicas de **GURPS**, explicadas em apenas uma página!
- Uma Aventura Solo inspirada na carta de Pero Var de Caminha.
- Instruções para a criação dos personagens.
- Informações sobre o Descobrimento, para você usar em seus jogos.
- Uma Aventura Pronta, que ensina como ser Mestre.
- Vários Personagens Prontos.

Se você quiser, pode usar este livro em conjunto com o **mini GURPS Regras Básicas para Jogar RPG**, que mostra como criar personagens e aventuras em qualquer época ou cenário que você puder imaginar.

A série **mini GURPS** utiliza um resumo das regras de **GURPS**, um dos RPGs mais populares no Brasil e no mundo, e é compatível com o livro **GURPS Módulo Básico**, indicado para jogadores que desejam maior detalhamento em suas aventuras.



Dvir
DEVIR EDITORA

ISBN 85-85443-54-5



9 788585 443542