

HISTÓRIAS NO BAR

*Uma aventura introdutória para 7º Mar
segunda edição.*

Premissa

As heroínas, depois de algumas aventuras, decidiram descansar, beber e comemorar no bar conhecido como **Suvaco de Cobra** — batizada com esse nome por ficar em uma ilha bem difícil de encontrar.

Depois de algumas doses de rum de procedência duvidosa e de entoar as mais belas canções de amor, as heroínas começam a relembrar e contar para suas companhias de boteco as histórias de como se conheceram e de como obtiveram seu navio pirata.

Objetivo e história básica

Histórias no bar é uma aventura introdutória dividida em 4 partes. A ideia é que a aventura sirva como demonstração do funcionamento das Sequências Dramáticas e de Ação, apresentando de forma dinâmica os elementos mais básicos do sistema. Ao mesmo tempo, essa aventura almeja servir como um bom ponto de partida para qualquer grupo de heroínas, permitindo que o grupo construa coletivamente os detalhes de como se conheceram e de como obtiveram seu Navio.

A aventura se desenrola na forma de lembranças compartilhadas entre as heroínas na mesa de bar, cada parte da aventura é uma lembrança diferente que irá se desenrolar em uma sequência dramática, de ação ou talvez ambas.

As lembranças das partes 2 e 3 devem servir mais como uma sugestão de tema, se o grupo optar por outra abordagem ou trazer uma lembrança diferente não se prenda as partes aqui indicadas.

Role para o clímax

As cenas de lembranças podem envolver planas e tramas complexas que resultam em diversas Sequências, porém para manter a Aventura como uma *one-shot* sugere que o grupo narre os detalhes e construam a história de forma livre. Reserve apenas o clímax da história para as Sequências Dramáticas e de Ação. Se o grupo definir que a lembrança envolve um plano elaborado de resgate, o grupo pode estabelecer os detalhes livremente até o momento decisivo ou o conflito com a personagem antagonista.

Nem sempre dá para ser uma *one-shot*...

A ideia aqui é que as cenas representam apenas o clímax de cada lembrança, mas talvez as coisas escalem ou o grupo empolgue e decida estender uma das cenas de lembrança. Nesses casos, não se contenham e aproveitem o quanto puderem e quiserem. Ignorem algumas etapas ou adicione novas, o tempo é convoluto e pode ser que uma *one-shot* dure umas 5 sessões.

Pontos heróicos e arcanos

As partes 1 e 4 da aventura ocorrem no presente, enquanto as partes 2 e 3 são momentos vividos pelas heroínas no passado. Enquanto os pontos heróicos e de perigos, assim como ativações de habilidades e arcanos se mantêm entre a parte 1 e 4, as heroínas e a pessoa narrando começam a parte 2 e 3 com seus recursos no ponto inicial de sessão, então usem a vontade suas habilidades e pontos heróicos, pois eles não serão mantidos após essas cenas acabarem.

Parte 1 — Me vê uma dose!

As heroínas estão no *Suvaco de Cobra*, bebendo, comendo e cantando, então começam com a primeira lembrança.

Essa parte serve para que o grupo descreva suas heroínas e interajam com a clientela do bar.

Use as pessoas do bar para perguntar as Heroínas sobre suas aventuras passadas e conectarem a narrativa desta Aventura.

O [H]

Nessa Aventura você vai ver alguns [H] junto a estatísticas. Use isso para dinamicamente alterar a Vilania, a Força dos Esquadrões Brutos e os requerimentos de Apostas de acordo com quantidade de Heroínas. Toda vez que você ver um [H], substitua ele pelo número de Heroínas naquela cena. Na maioria dos casos o [H] virá junto a um multiplicador, divisor ou valor base.

Parte 2 — Quando nos conhecemos...

Nessa primeira parte as heroínas relembram o dia em que seus caminhos se cruzaram pela primeira vez. Talvez parte das heroínas já estivesse junta e essa lembrança seja do dia que encontraram a integrante mais recente do bando, ou talvez nenhuma se conhecesse e o destino tenha entrelaçado seus caminhos em um só golpe. A ideia é que essa primeira cena seja uma (ou mais) Sequências de Ação, mesmo que a ideia por trás da cena não seja inicialmente para esse tipo de Sequência, o grupo deve decidir como as coisas escalaram para resultar em ação.

Para essa cena o grupo deve decidir os seguintes elementos:

- **Palco:** Onde é que a cena se desenrola? *Sugestões: Uma prisão, um baile dado por alguém da nobreza, um local sendo atacado por um monstro...*
- **Vilão:** Quem é o vilão nessa cena? Porque ele antagoniza as heroínas? O que ele quer delas e o que elas querem dele? *Aqui é sugerido que o vilão tenha vilania*

2+[H] (mesmo que o vilão verdadeiro seja alguém mais poderoso. Na cena o ideal é que as heroínas encarem um vilão menor).

- **Oportunidades:** O que levou cada heroína para aquele lugar? Se o palco for uma prisão, por que cada heroína foi presa? Se for um baile, por que elas estão ali e o que pretendem conseguir?
- **Consequências adicionais:** O local está em chamas? Um pelotão de guardas se encaminha para o local? O navio prisão está afundando? Uma tempestade ocorre no momento? *Coloque uma quantidade de consequências que não ultrapasse um número de apostas igual [H]x2.*

Parte 3 — A história do Navio?

Na segunda parte as heroínas relembram como conseguiram seu barco atual. Para ajudar a pensar nessa cena sugere-se que o grupo comece definindo de onde esse barco é e quem era seu dono anterior. Com isso em mente fica mais simples pensar nos problemas e na forma que a cena se desenrolará.

Definido a origem e o antigo do Navio o grupo deve definir como ele foi obtido, algumas sugestões:

Motim: As heroínas conseguiram o barco tomando ele da sua antiga capitã.

- **Sugestão para Sequência Dramática:** As heroínas irão organizar o motim aos poucos, convencendo a tripulação a se rebelar.
- **Sugestão para Sequência de Ação:** As heroínas desafiam a capitã e a parte fiel da tripulação diretamente, aproveitando para ao mesmo tempo convencer o resto da tripulação que mudar de lado é uma boa opção.

Roubando: Esse barco estava ancorado em um porto qualquer e certamente pertencia a alguma vilã ou governo.

- **Sugestão para Sequência**

Dramática: As heroínas irão focar em conseguir documentos que provem que o barco pertence a elas ou então disfarces para conseguirem subir a bordo e sair com o barco.

- **Sugestão para Sequência de Ação:** As heroínas vão correr contra o tempo para fazer uma invasão arriscada e precisarão agir diretamente contra pelotões que guardam e protegem a embarcação.

Pagamento: As heroínas conseguiram a embarcação como pagamento de um serviço prestado ou talvez por ter ganhado uma aposta. Essa é uma opção mais ampla, já que as jogadoras podem escolher que a lembrança seja sobre o serviço específico, o que dá espaço para trazer cenários diversos. De todo modo, se a ideia é manter em uma *one-shot*, é melhor que o grupo foque somente no clímax.

Parte 4 — Acertando as contas!

É provável que nas lembranças das **partes 2 e 3** tenham restado algumas pontas soltas — *Recompensas pela cabeça das heroínas, um vilão com desejo de vingança...*

De algum modo, essas “pontas soltas” conseguiram encontrar as heroínas no **Suvaco de Cobra** e agora é hora do acerto de contas.

Essa última cena será uma **Sequência de Ação** com as heroínas tendo lidar com as consequências de suas ações anteriores. A ideia é que essa seja uma **Sequência** com dificuldade mais elevada.

Consequências: Um vilão de força 2+[H] e um esquadrão de brutos igual [H]x2 relacionados a lembrança do **passo 2** e Um

vilão de força 2+[H] e um esquadrão de brutos igual [H]x2 relacionados a lembrança do **passo 3**. Alternativamente, você pode apresentar apenas um vilão de força 5+[H] ou um pelotão de brutos de força [H]x3.

Oportunidades:

Clientela fiel (2 apostas). As histórias contadas pelas heroínas divertiram e emocionaram a clientela do **Suvaco de Cobra** que agora está disposta a auxiliar as heroínas contra suas antagonistas. Cada aposta usada nessa oportunidade resulta em um pelotão de brutos de força 5 formado pela clientela do **Suvaco de Cobra** que irá lutar ao lado das heroínas.

Para onde ir?

Após terminar essa aventura talvez o grupo decida seguir com essas personagens. Se for esse o caso montem a ficha do navio e peça que cada pessoa interpretando uma heroína escreva o primeiro passo da sua história.

Sentem e conversem entre si quais lugares e que tipos de aventuras querem jogar. Com base nisso defina um lugar para ser a localização do **Suvaco de Cobra** — de preferência em um lugar que facilite seguirem para o destino escolhido (ou não...)

Essa aventura conta como uma história de 2 passos.