

# Benvenuto!!!

Parabéns jogador!!! Seu árduo esforço  
valerá apena, Lo giuro su Dio!  
Gostaria de saber se aceitaria  
participar da minha campanha de  
brancalônia! Uma campanha que  
durará uma semana. Te interessa?  
então continue lendo meu querido  
canalha!



# Como será essa campanha ?

Elá pode ser organizada de duas formas:

## Modo 01

**seg-** presencial

**terça-** online

**quarta-** online

**quinta-** online

**sexta-** presencial

(sendo que terça, quarta e quinta  
a sessão seria menor)

## Modo 02

**seg-** presencial

**quarta-** online

**sexta-** presencial

(quarta teria a duração de  
uma sessão normal )

As sessões online serão feitas pelo discord, com uma  
sala que eu já preparei :)



# Que sistema usaremos?

BRANCALÔNIA MEUS CAROS CANALHAS !!!



Brigas, Baralho e Brancalônia!

Quem leva a melhor em uma trocação franca entre um aventureiro padrão de D&D e um Canalha de Brancalônia? Eu aposto no Canalha, mas não tem nada de “franca” em uma briga como essa. Quem se arrisca pelo Reino de Talha sabe que jogar sujo – e, pra passar uma imagem clara, jogar bêbado, despreparado e com dados viciados – é a lei, e só é punido aquele que não souber trapacear. Então acenda o forno de pizza, alongue suas mãos para gestos macarrônicos e vamos misturar o épico, o ridículo e o medieval em Brancalônia!

<https://retropunk.com.br/editora/tag/brancalonia/>

## Onde Diabos Fica Brancalônia?

Um pouco pra cima do Inferno, um bom tanto abaixo do Céu, entre os Sete Mares e Meio e por toda a Bota Sinistra. Não entendeu? Eu explico!

Brancalônia é um cenário de D&D 5<sup>a</sup> Edição ambientada em uma versão às avessas da Itália medieval, e é por isso que chamamos de Bota Sinistra, capisce? Este é só um dos incontáveis trocadilhos que permeiam essa terra de cavaleiros desonrados, canalhas simpáticos, salafrários encardidos, superstições, folclore e absurdos que só são possíveis pela força mágica de nome autoexplicativo, a Extravaganza.

Com inspirações históricas reais, citações literárias clássicas e as melhores referências de cultura pop, westerns, filmes de guerra e até quadrinhos, é fácil se sentir em casa em Brancalônia.

O que eu quero é mostrar para vocês as fantásticas regras de briga e de jogos de taberna que complementam, aprimoram e dão mais vida e graça às regras padrão de D&D.

## Tudo Termina na Taberna

... mas também pode começar nela. Este estabelecimento quase mitológico tão presente em RPGs medievais (e em muito outros nas suas variações de bar espacial, casas noturnas cyberpunks, clubes de jazz dos anos 30 e afins) tem seu papel central reconhecido e celebrado em Brancalônia. É por isso que duas das regras mais importantes, os Jogos e as Brigas, são conhecidos como “de Taberna”.

Regras de Briga de Taberna trazem para D&D uma mecânica nova de combate não-lethal. Em vez de ataques e magias, você dá pancadas e usa manobras de briga, algumas delas mágicas! Em vez de perder pontos de vida, você sofre lesões, com prejuízos cumulativos e marcadas em um simpático contador de dentes arrancados. Sério, confirmam na ficha, está logo ao lado dos salames da exaustão.

No lugar de armas, os Canalhas agarram o que tiver por perto para usarem como adereços de briga, desde canecos e bandejas soltos sobre a mesa até barris, cadeiras e bebuns desavisados. Esses adereços são usados para atacar ou defender, dando bônus nas jogadas ou causando condições debilitantes, e transformam qualquer cenário de briga no palco do mais caótico conflito. Não tem como ficar de fora!

Mas para quê mais uma mecânica de combate? Porque em um mundo como Brancalônia, no qual ser pego trapaceando no carteado ou derrubar a bebida de alguém geram brigas frequentes, é perigoso demais puxar armas para resolver qualquer desentendimento. Conseguem imaginar o derramamento de sangue? O preço por suas cabeças iria às alturas! O povo de Brancalônia é feito de Canalhas, não de vilões e assassinos!

Por isso, sempre que houver uma pendência para resolver e você não quiser aumentar a sua Talha (o termo brancaloniano para a recompensa por procurados), começar uma briga é certamente mais sábio do que um combate mortal. Para os Mestres, é a chance perfeita de inserir um encontro aleatório divertido, sem chance de mortes e que dá o tom do cenário. Para os jogadores, a Reputação dos seus Canalhas vai melhor muito com algumas brigas no currículo e vocês terão histórias hilárias para contar no futuro. E, quando realmente quiserem alguém (ou algum monstro) morto, usamos as regras básicas de combate de D&D e tudo se resolve.

Bem simples, não é?



## Disputas Inigualáveis

Mas para que limitar os conflitos a trocas de socos ou duelos de espadas? Porque não resolver as coisas em um jogo de cartas em que ganha o mais esperto ou o melhor trapaceiro? Uma justa combatida com uma vassoura em vez de uma lança e nas costas do seu camarada em vez de um cavalo? Ou uma épica competição de comilança que vai terminar com todos desmaiados no chão, da mesma forma que qualquer torneio de combate faria?

Brancalônia tem regras para vários jogos de taberna, inclusive, mas não somente, os jogos mencionados acima. Muito além de meros testes de atributos e perícias, estes jogos têm regras únicas que dão resultados imprevisíveis mesmo com os melhores competidores na mesa.

Para dar um exemplo, que tal o Disparate, o mais popular carteado do Reino de Talha? Nesse jogo você decide sua estratégia escolhendo suas melhores perícias para tentar ser vencedor. Quer distrair seus oponentes com seu charme? Tente Atuação. Quer analisar os adversários? Vá com Intuição. Quer usar seu baralho especial de cartas marcadas? Prestidigitação é o caminho, mas cuidado para não ser pego, ou vai ter que pagar para continuar na mesa.

Dependendo dos seus sucessos nas perícias, você rola um dado maior ou menor para decidir o resultado final, comparando com as rolagens dos outros atletas do carteado. E que vença o melhor! ...ou pelo menos o mais favorecido pelos Santos.

# Em suma...

Brancalônia é um sistema de trapaceiros, andarilhos e canalhas felizes! onde reina as brigas “francas”, a bebedeira e o rp interativo. Tendo suas próprias classes e raças, onde você poder ser uma marionete. Ou um rato de um metro que controla marionetes! Ou ate mesmo você pode ser um “açougueiro”, apelido carinhoso para os bruxos desse sistema. E se nada disso te agrada se junte aos Malebranque, demônios geralmente sarcásticos que adoram ser extravagantes, eles com certeza te alegrarão por uma boa bebida ou algumas moedas de ouro.

Não se esqueçam de tomar cuidado, pois se quem trapaceia, um dia será trapaceado. Itens de segunda mão, ou roubados são coisas normais a vocês, assim como brigas não letais, porem que com certeza te custarão alguns dentes. Mas nem tudo é sofrênciA! Ganhe a briga de bar e pegue seu premio!

E por ultimo mas não menos importante, tomem cuidado com as máfias, se alguma te encontrar ou escolher, e melhor obedecer, vocês só estão vivos por mero capricho delas...

Sem mais delongas, muito bem vindos a BRANCALÔNIA !!!



# O que a mestre está pensando?

Eu gostaria de usar o ambiente de brancalônia, ou seja, um ambiente italiano de ruas e vielas, bares e tavernas as vezes insalubres e tudo isso com uma pitada do cheiro salgado das ondas misturado com o odor característico do prato mais famoso do lugar, o spaghetti.

Mas caso seja de interesse do grupo podemos modificar, assim como os horários e dias de sessão. Temos uma boa flexibilidade em relação a isso.

....E como ultimo pedido, gostaria de fazer as sessões com sotaque italiano, então se toparem, preparem seu melhor sotaque em conjunto com a ironia das ruas e embarque na nova aventura de brancalônia !!!

