

Código da Guilha de Ladrões da Marca Oriental

o Mestre
Vigilantes

A Guilda é um grupo bastante organizado que domina todas as atividades criminosas nas principais cidades da Marca Oriental. Sua cede fica nos arredores da Capital, próximo da Mata Sombria. Lá existe uma grande estrutura construída sob uma choupana simples para não levantar suspeitas. Todas as decisões que envolvem seus Membros são debatidas no Salão dos Mil Olhos, como é conhecido o salão de conferência.

Alcunhas: Ed Sem Dedos; Matt “O Aranha”; Gurk “O Orck”; Melinda, a Raposa; O Impostor; Jack Olhos de Águia; etc.

Perguntas

- 1 - Quem é aquele homem estranho que falava com você sobre assassinato?
- 2 - De onde você estava vindo quando lhe encontrei?
- 3 - Por que havia 3 de nossos companheiros reunidos?
- 4 - O que havia naquele Baú que foi encontrado?
- 5 - Por que todas as noites você vai?

- 6 - De quem é aquele cavalo que foi roubado?
- 7 - Como os Soldados da Guarda descobriram aquela bolsa?
- 8 - Quem era aquela mulher nua?
- 9 - Por que não avisou a todos quando eles chegaram?
- 10 - Por que fugiu quando começamos aquela invasão?

Lugares

- 1 - Nos aposentos do Mestre da Guilda
- 2 - No confessionário do Templo dedicado ao Deus do Sol
- 3 - Nos cofres do Comerciante mais rico da Capital
- 4 - Em frente ao Palácio do mais poderoso Senhor da Marca Oriental.
- 5 - No prostíbulo mais famoso das docas fétidas.

- 6 - No quarto da esposa do Burgomestre da Capital.
- 7 - Na cela mais profunda das masmorras do Conde da marca Oriental.
- 8 - Na taverna do Grifo Empalhado, em uma das mesas reservadas.
- 9 - No alto da torre leste, da antiga muralha que protegia a parte velha da cidade.
- 10 - Na casa de chás, onde as ricas esposas dos Senhores de Terras se reúnem para falar mal de seus Maridos.

Bravatas

- 1- Forte como um Urso com fome.
- 2 - Duro de Derrubar, como os melhores cavalos da Marca.
- 3 - Rápido como as Lebres do Campo.
- 4 - O pau mais desejado pelas filhas dos Nobres.
- 5 - Alerta como os olhos da Coruja.
- 6 - Um Espadachim de cortar sua cabeça sem que você perceba.
- 7 - Tão astuto que poderia enganar sua própria sombra.
- 8 - Poderoso a ponto de esmagar cem inimigos.

- 9 – Estrategista capaz de comandar exércitos a vitória.
- 10 – Insaciável como um garanhão no cio.
- 11 – Sedutor e Irresistível para as mulheres.
- 12 – Calmo e paciente como um Lago tranquilo.
- 13 – Selvagem como os Bárbaros do Norte.
- 14 – Terrível como as tempestades de Inverno.
- 15 – Escorregadio como um charco com pedras.

Pertences

- 1 – Uma espada velha e sem fio.
- 2 – A adaga mágica do tempo.
- 3 – Uma bolsa cheia de quinquilharias.
- 4 – Ferramentas para abrir fechaduras.
- 5 – Um escudo poderoso de carvalho com o Símbolo do Rei.
- 6 – Um “salvo-conduto” assinado pelo Conde
- 7 – Um Cavalo da Marca
- 8 – O Anel da filha do Burgomestre

- 9 – Uma mansão a beira mar
- 10 – Uma carruagem com cocheiro.
- 11 – Uma armadura acolchoada de fino acabamento.
- 12 - Um disfarce.
- 13 – Uma espada longa, herança de uma casa nobre.
- 14 – Dardos envenenados
- 15 – Um sacola mágica sem fundo

Insultos

- 1 – Lento como uma Lontra gorda.
- 2 – Bastardo de uma prostituta sem nome.
- 3 – Fedido como uma latrina de taverna.
- 4 – Ladrão de esmolas de igreja
- 5 – Mais atrapalhado que uma criança cega.
- 6 – Casto como uma Freira feia.
- 7 – Com um pau tão pequeno que não dá prazer nem pra uma anã.
- 8 – Estabonado como uma Virgem em um Puteiro.

- 9 – Tão cego quanto uma velha caolha.
- 10 – Bucho descontrolado.
- 11 – Corno de trinta mulheres.
- 12 – Sem um tostão furado.
- 13 – Azarado dos diabos, feito maldição de feiticeiro.
- 14 – Mais morto do que vivo.
- 15 – Como Pato, que nada, voa e anda, mas não faz nada direito.

Este livreto funciona como um cenário ou “playset” para o jogo “O Mestre dos Vigaristas” criado por Julio Matos.

São sugestões e indicações de possibilidades para utilização em seu jogo abordando o tema proposto. Você tem liberdade de inserir novos termos, de forma criativa, para qualquer um dos papéis dos personagens: Perguntas, Locais, Bravatas, Pertences e Insultos.

A única regra importante é que essas novas possibilidades adicionadas sejam criadas antes do início da fase de preparação e estejam disponíveis para todos os jogadores, que aceitam a alteração de comum acordo. Isso garantirá o equilíbrio e que a possibilidade de conflito fique resumida ao ambiente de jogo onde ela é muito mais divertida.

Se você tiver uma ideia muito bacana para um novo Código (Cenário) mande pra gente pelo gradium@gmail.com. Teremos muito prazer em divulgar e mais ainda em jogar!

Tenha bons jogos!

O Mestre
dos Vigaristas

CC 3.0



Clique aqui ou use aplicativo leitor de QR Code para ouvir a trilha sonora deste playset!

Um Jogo de
Contar Histórias de
Julio Matos



zeokong
audio

18

Este Jogo possui linguagem de baixo calão, insultos e conteúdo sexual não recomendado para menores de 18 anos