

Código dos
Piratas da
Ilha do Macaco



A Irmandade de Piratas da Ilha dos Macacos é conhecida por sua crueldade e poder. Nenhuma das companhias Corsárias da costa Oeste foi capaz de desbaratar a Irmandade ou mesmo prender algum de seus Capitães. Por centenas de anos eles aterrorizam estes Mares, assolando cidades costeiras, saqueando-as e deflorando suas donzelas. Seu esconderijo principal fica na Ilha do Macaco, par onde todos os navios regressam e onde está atracado o Titânico, navio destinado ao chefe da Irmandade!

Alcunhas: Bill Botas Largas; Tony Olho de Vidro, Barba (insira uma cor); Garanhão Joe; Will “Rato”; Navalha; Greg Explosivo; etc.

Perguntas

- 1 – Quem era aquele homem estranho que fumava um cachimbo fedorento?
- 2 – De quem foi a ideia de deixar nosso tesouro?
- 3 – Por que os corsários lhe prenderam?
- 4 – O que havia naquele Baú que foi encontrado?
- 5 – Qual foi a última vez que esteve?

- 6 – De quem é aquele navio ancorado próximo?
- 7- Depois de tanto Run, você pode me dizer o que faziam?
- 8 – Por que esta mulher fora trazida?
- 9 – De que maldição trata este pergaminho que encontrei?
- 10 –O que dizia o mapa que escondeste?

Lugares

- 1 – No convés do Titânico.
- 2 – Na costa proibida, próximo do mar das Nereidas.
- 3 – No Forte da Vigília da mais rica cidade da costa Oeste.
- 4 – Na Frota dos Corsários do Rei do Oeste
- 5 – Ao Norte da Ilha dos Macacos

- 6 – Na Baía profunda, lar dos Canibais.
- 7 – Na cela mais profunda do Forte Inexpugnável da baía das Focas
- 8 – Na taverna do Kraken, ponto de encontro da escória do Porto da Calmaria.
- 9 – No Farol Brilhante de Naxus.
- 10 – Nos recifes rochosos da ilha perdida

Bravatas

- 1 - Perigoso como um Tubarão sedento de Sangue.
- 2 - Imbatível como os gigantes do Mar Gélido.
- 3 - Rápido como aves pesqueiras.
- 4 - O deflorador das donzelas, "pai de cem".
- 5 - Alerta como um urubu que fareja a morte.
- 6 - O Melhor com arremessador de facas de toda Ilha.
- 7 - Inteligente como um boto.
- 8 - A maça destruidora de crânios.

- 9 - O Dançarino das cimitarras, decepador de membros.
- 10 - Pervertido como uma rameira das docas
- 11 - Fala fino e convincente
- 12 - Destruidor como um Tsunami bravio.
- 13 - Poderia acertar uma garrafa em um convés durante uma tempestade
- 14 - Resistente como o carvalho do casco de um navio.
- 15 - Escorregadio como um convés recém lavado.

Pertences

- 1 - Um sabre ricamente ornamentado com bainha
- 2 - Uma pistola com uma única bala.
- 3 - Uma carta de corso falsa
- 4 - Um baú abarrotado de ouro.
- 5 - Uma roupa elegante que te faria ser confundido com um fidalgo.
- 6 - Uma lamparina a óleo
- 7 - Um corno de pólvora seca.
- 8 - Um barril de Run.

- 9 - O Navio mais rápido entre os piratas.
- 10 - Uma fortaleza em uma enseada secreta
- 11 - Uma armadura acolchoada de fino acabamento.
- 12 - Uma bussola mágica
- 13 - Um mapa para uma ilha repleta de tesouros
- 14 - Um canhão carregado.
- 15 - Um equipamento portátil de chá.

Insultos

- 1 - Lento como um Polvo velho.
- 2 - Bastardo de uma prostituta de convés.
- 3 - Fedido como arenque estragado.
- 4 - Ladrão de esmolas de igreja
- 5 - Caolho de um olho, cego de dois.
- 6 - Bêbado imprestável.
- 7 - Pau mole como uma Lula
- 8 - Enrolado feito cordame de vela

- 9 - Tão cego que tropeçaria em um mastro em dia de calmaria
- 10 - Filho de uma lampreia sem cérebro.
- 11 - Desesperado por um rabo de saia.
- 12 - Bafo de mexilhão podre
- 13 - Amaldiçoado por uma bruxa do Mar.
- 14 - Virado em pele e osso.
- 15 - A sina de covarde.

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



zeekong
audio

18

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