

# I'M ON A BOAT!

VERSÃO 2.0, FEVEREIRO DE 2014



uma Aventura para **DUNGEON WORLD**

*por Joe Banner*

## *Uma aventura grande, azul e cheia d'água!*

*Eu desenvolvi esta aventura com as regras de Dungeon World em mente (deve funcionar muito bem com World of Dungeons, também). Os personagens, locais e perigos podem ser utilizados como uma introdução para uma nova campanha, um jogo one-shot, ou uma forma de mover seus personagens para uma nova ambientação do outro lado do mar.*

*Uma das minhas coisas favoritas sobre Dungeon World é que conteúdo novo e de qualidade é publicado o tempo todo – e macacos me mordam, piratas estão na moda! Para jogadores querendo um personagem mais piratesco, experimente o compendio de classe Swashbuckler, de Timothy Schroeder, ou a cartilha **The Dashing Hero**, de Jacob Randolph. **Billy Bones**, da Street Rat games, deve ajudar com suas necessidades de tesouro e pilhagem. E se você não estiver pronto para atracar depois desta aventura, fique de olho em **Pirate World**, de James Hawthorne.*



# Começando

Este livro foi desenvolvido para dar a você, o MJ, mais ferramentas para tornar seus jogos de Dungeon World mais fáceis de gerenciar, memoráveis, e mais divertidos.

Se você nunca jogou um jogo assim antes, leia o capítulo do MJ no livro de regras de Dungeon World, nos mande uma mensagem, e dê uma olhada na Dungeon World Tavern no Google+ (em inglês), na página da Torre do Mago no Facebook e também no grupo do Narrador Eficiente no Telegram. Os grupos são amigáveis, bem informados e ficam felizes em ajudar iniciantes.

Você pode acabar descobrindo que precisa de mais conteúdo - para jogar seu jogo - do que vai encontrar aqui. Vale ressaltar que em Dungeon World você joga para descobrir o que acontece e faz perguntas e constrói a partir das respostas. Este suplemento foi desenvolvido para ajudá-lo a fazer isso. E nós, da Torre do Mago, adoraríamos ouvir quais foram as respostas de seu grupo - e como estas respostas fizeram da sua aventura totalmente incrível e única!

## *Gostou do que leu?*

Se você gostou deste livro, visite [jobanner.co.uk](http://jobanner.co.uk) (em inglês) e [torredomago.com.br](http://torredomago.com.br) para mais suplementos de RPG, artigos sobre jogos e links úteis. Você pode também ajudar o autor desse suplemento a fazer mais, apoiando-o em seu patreon: visite [patreon.com/jbinc](http://patreon.com/jbinc). Divirtam-se, e que suas tochas brilhem forte na escuridão à frente!

### FAÇA ISSO...

- » *Leia Este Livro*
- » *Use o que te inspira*
- » *Ignore o que não te inspira*
- » *Adicione suas próprias coisas legais*
- » *Se Divirta!*

# Introdução

Caros aventureiros, piratas e patifes...

*Seguindo uma sequência de aventuras empolgantes que a guarda insiste em chamar de “crimes”, vocês decidiram que pode ser uma boa ideia deixar o país. Para isso, vocês adquiriram passagens para o outro lado do mar.*

- ▶ Quem comprou a passagem no Égua Marinha?
- ▶ Pelo que vocês são procurados em Porto Landington?
- ▶ O que lhes custou conseguir uma passagem segura?
- ▶ Para onde estão indo? Por que vão para lá?
- ▶ Quem mais está viajando no Égua Marinha?

**Se você adquiriu a passagem no Égua Marinha**, role +CAR. Com 10+, escolha três. Com 7-9, escolha dois. Com 6-, escolha um.

- Você conseguiu um preço justo
- Vocês não precisaram sair apressadamente
- Ninguém na tripulação viu seus cartazes de “Procurado”
- Vocês se mantiveram nas graças da capitã

Se espera que vocês ajudem nas tarefas do barco, mas são bem-vindos a se juntar às refeições da tripulação também – em sua maioria biscoito duro, carne seca, água fresca e vinho azedo dos barris. A viagem deve levar quinze dias, com sorte e se os ventos permitirem.

Esta não é a primeira vez que o navio recebe passageiros, e a tripulação é em geral neutra em relação a vocês. Eles não vão cortar suas gargantas enquanto dormem, mas também não vão ajudá-los se caírem ao mar.



## Porto Landington

- ▶ **Prosperidade** moderada
- ▶ **População** crescente
- ▶ **Defesas** a guarda do porto
- ▶ **Comércio** Umberto, Nosjad, Tel'Derath, Khur Kibil, Espinet
- ▶ **Outros** sem lei, mercado
- ▶ **Recursos** minério de kilibita (exótico), barcos, escravos, álcool
- ▶ **Guilda** O Clube dos Construtores de Barcos

## **Vigia do Porto** (*Grupo, Inteligente, Organizado*)

⚔ Alabarda-âncora (d8, corpo a corpo, alcance)

♥ 8 PV, Armadura 1

**Instinto:** Proteger o porto

- ▶ Tocar o sino de alarme
- ▶ Fingar intrusos e os arrastar para as celas
- ▶ Ficar de olho em encenqueiros

# O Égua Marinha

Um navio mercante desgastado, mas sólido, tribulado por “comerciantes” legítimos. Alguns de sua tripulação são criminosos reformados; a maioria está apenas tentando ganhar a vida honestamente.

## Elenco

- 👤 Cassandra Cassius, oficial naval que se tornou “comerciante de antiguidades”
- 👤 Tim, o fiel criado de bordo meio-orc
- 👤 Risada, o cozinheiro ranzinza do navio

## O que está em jogo?

- ▶ Qual é o destino do Égua Marinha?
- ▶ Que tipo de carga está levando?
- ▶ Como foi que o meio-orc (chamado Tim) se tornou o criado de bordo?

## **Capitã Cassius** (Solitária, Inteligente, Organizada)

⚔️ Sabre manchado de sal (d10, corpo a corpo)

♥️ 16 PV, 2 Armadura

**Instinto:** Fazer um bom tempo de percurso e um bom dinheiro

- ▶ Liderar da frente
- ▶ Afundar com o navio

## **Tim, O criado de bordo** (Solitário, Inteligente)

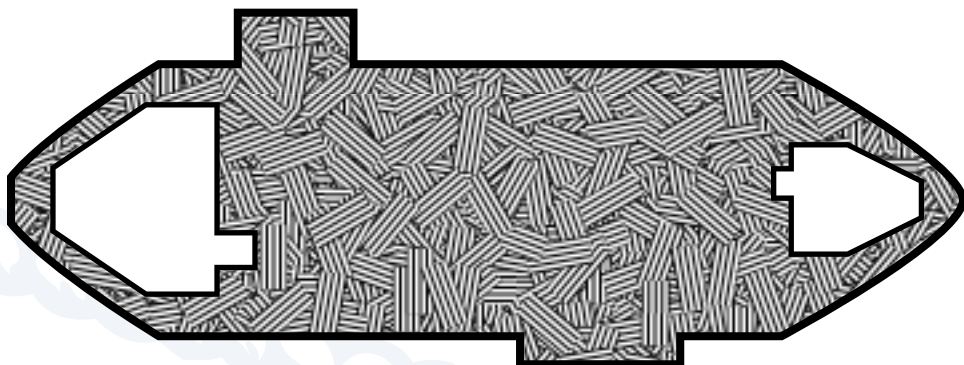
⚔️ Cajado de cobre (p[2d10], corpo a corpo)

♥️ 21 PV, Armadura 0

**Instinto:** Tornar a vida da capitã mais fácil

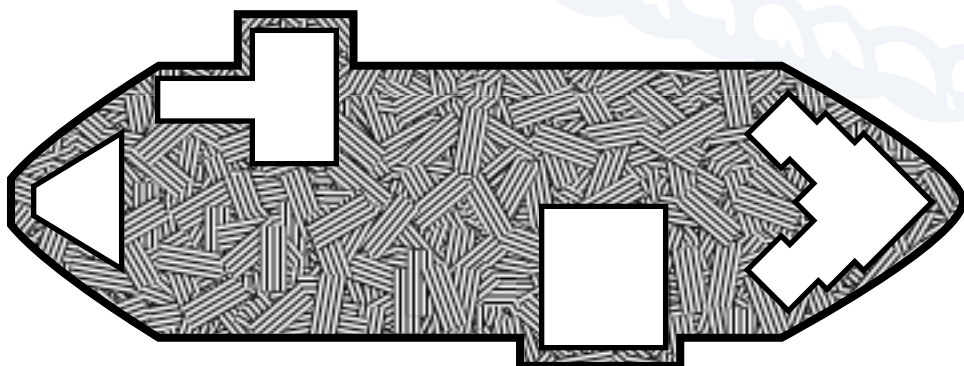
**Qualidades Especiais:** Bênçãos do mar azul profundo

- ▶ Entregar uma mensagem importante
- ▶ Garantir que a jornada corra o mais rapidamente possível



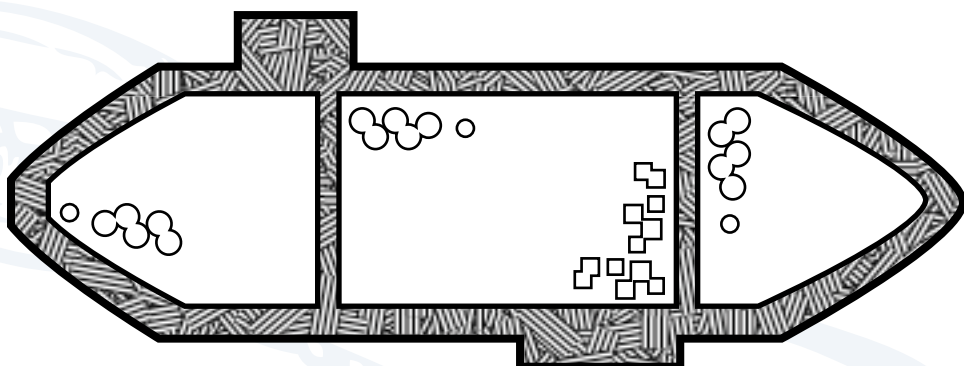
**DEQUE SUPERIOR, DA ESQUERDA PARA A DIREITA:**

Tombadilho; Castelo de Proa



**DEQUE INFERIOR, DA ESQUERDA PARA A DIREITA:**

Alojamento da capitã; Aloj. de hóspedes; Refeitório; Comp. de Carga 1



**COMPARTIMENTO PRINCIPAL, DA ESQUERDA PARA A DIREITA:**

Compartimento de Carga 2; Comp. de Carga 3; Comp. de Carga 4

# Manifesto de Carga

Quando você desprega a tampa de uma caixa de carga, você encontra...

1. Um sino de alarme que não para de tocar
2. Frascos de vidro contendo um líquido da cor de arco-íris
3. Um esqueleto e seus pertences pessoais
4. Um brinquedo de criança de animal empalhado
5. Uma cobra viva, tão grande quanto o braço de um ogro
6. Uma pequena réplica da mansão de um mago num globo de neve
7. Várias garrafas de uma bebida fina e muito forte
8. Um chifre ensanguentado de Auroque (boi selvagem)
9. Um par de botas velhas, enlameadas e gastas
10. O vestido favorito da capitã Cassius
11. Uma estátua de bronze com belos olhos de rubi
12. Manuscrito encadernado assinado pelo próprio Ibn Al-Nadim



**Quando você içar as velas, role +FOR.** Com 10+, você iça as velas corretamente a favor do vento. Com 7-9, as velas estão fixas o suficiente, mas podem não suportar o tempo ruim ou passar numa análise minuciosa.

**Quando você assumir o leme, role +DES.** Com 10+, o céu está limpo e o mar azul. Com 7-9, há problemas à frente, mas você pode dar à tripulação tempo o bastante para reagir.

**Quando você participar de uma competição de bebedeira, role +CON.** Com 10+, você bebe até que todos apaguem. Com 7-9 você vence, mas desmaia pelas próximas horas, ou fica em segundo colocado, atrás de um oponente particularmente irritante (sua escolha). Numa falha, você fracassa espetacularmente e deixa escapar um fato que realmente não devia contar.

**Quando você definir uma trajetória, role +INT.** Com 10+, você evita uma catástrofe e ganha o respeito da capitã. Com 7-9, sua rota é segura o suficiente mas evita por pouco um perigo óbvio (pedras, redemoinhos, sereias ou rivais, por exemplo).

**Quando você ficar de vigia no cesto da gávea, role +SAB.** Com 10+, pergunte ao MJ três perguntas da lista abaixo. Com 7-9, pergunte 1. Receba +1 adiante quando agir de acordo com as respostas.

- ▶ Quem ou o que está no horizonte?
- ▶ O que parece estranho no céu ou no oceano?
- ▶ Onde está a terra firme mais próxima?

**Quando você melhorar a moral da tripulação (melhorando uma refeição, cantando uma canção náutica, organizando um jogo de cartas), role +CAR.** Com 10+, a tripulação te dará cobertura para o que precisar. Com 7-9, a maior parte deles gosta de você, mas diga ao MJ quem você conseguiu irritar, o primeiro imediato ou o macaco de estimação da capitã, por exemplo

# Surto!

É hora do jantar no Égua Marinha, mas o clima está tenso. A gororoba servida cheira ainda pior que o normal, e o último que reclamou ganhou uma tigela despejada na sua cabeça! Algo está deixando o chef Risada mais irritado que o normal...

- ▶ Você está infectado? (Se sim, marque XP. Se não, como você evitou a infecção?)
- ▶ Quando os infectados começam a mostrar sintomas?
- ▶ O que infectou o Risada, inicialmente?
- ▶ Qual a (suposta) cura para a Costeleta Podre? Onde no navio ainda é possível encontrar um pouco dessa doença?

## *Frente*

### **HORDA / CRIATURAS HUMANOIDES**

Impulso: crescer, multiplicar e consumir

### **PRESSÁGIOS TERRÍVEIS**

- Um jantar muito desagradável
- Marinheiros infectados espalham a doença
- Quase todos os suprimentos estão contaminados
- Os ninhos das criaturas cobrem mais de metade do navio
- Todos os oficiais do navio foram contaminados ou devorado

*Desastre Iminente: Caos* - Os ratos querem sua carne - abandonar o navio!

## Criaturas

### **Marinheiro Infectado** (*Horda, Terrível*)

⚙️ Garras virulentas (d6, corpo a corpo)

♥️ 3 PV, 1 Armadura

*"Jonas, cê tá agindo estranho pra diabos hoje... O que cê quer dizer com 'comer - comer carne humana?'"*

**Instinto:** Destruir

- ▶️ Infectar com mordida ou arranhão
- ▶️ Parar para se alimentar

### **Risada, O conzinheiro Infectado** (*Solit[ario], Terrível*)

⚙️ Cutelo coberto de bile (d8, corpo a corpo)

♥️ 18 PV, Armadura 1

**Instinto:** Espalhar a infecção

- ▶️ Infectar com mordida ou arranhão ou vomitando bile amarela
- ▶️ Atacar com cauda como chicote
- ▶️ Invocar mais ratos

### **Quando você sentir uma coceira em suas entranhas, role +CON.**

Com um sucesso, você passa os próximos minutos indefeso, vomitando no chão. Com 7-9 você também se sente *doente* (-1 CON). Com 6-, além de acima um dos sintomas a seguir se manifesta imediatamente:

- ▶️ Seus dentes e unhas se tornam mais afiados
- ▶️ Seus olhos brilham vermelho sangue
- ▶️ Pelo está nascendo em lugares novos e assustadores
- ▶️ Está ficando difícil pensar... (Você está *confuso*, -1 SAB)
- ▶️ Você ataca a carne mais próxima

Se você não demonstrar sintomas após um dia ou mais, a infecção não o afeta - desta vez. Quanto mais sintomas você adquirir, mais difícil será curá-lo.

# O Bandeira Negra Surge

“Para a atenção de seu capitão: entregue seu tesouro agora, ou tomaremos suas vidas (e seu tesouro.) Atenciosamente, Capitão Ballista Flagg.”

## PRESSÁGIOS TERRÍVEIS

- Um navio exibindo uma bandeira negra é visto no horizonte
- Rumores agourentos sobre pirataria se espalham pelo navio
- Uma gaivota entrega um ultimato
- O Bandeira Negra ataca na noite

*Desastre Iminente: Destruição* - O navio é afundado, e seu tesouro pilhado!

## Criaturas

### **Pirata Vil** (*Horda, Organizado*)

⚔ Sabre lascado (d6+1, corpo a corpo)

♥ 3 PV, Armadura 1

**Instinto:** Saquear e Pilhar

- ▶ Fazer um avanço ou fuga ousada
- ▶ Se embriagar e se comportar mal

### **Mestre das Gaivotas** (*Solitário, Inteligente, Arcano*)

⚔ Mísseis mágicos (m[2d10], próximo, distante)

♥ 12 PV, Armadura 2

*Dizem que este aí vendeu sua vila em troca de um lugar no Bandeira Negra. Sua feitiçaria e a liderança do capitão se mostraram uma combinação assustadora.*

**Instinto:** Ver o terrono mar aberto

- ▶ Ver através dos olhos de um pássaro
- ▶ Distrair ou confundir com uma revoada súbita
- ▶ Criar uma maldição de tempestades e terror

## **Capitão Ballista Flagg** (*Solitário, Inteligente, Organizado*)

⚔ Alabarda (Dano d6+2, Perfurante 1)

♥ 16 PV, Armadura 2

*Capitão do Bandeira Negra, flagelo do Mar Envolto. Educado ao extremo.*

**Instinto:** Dominar o mar aberto

- ▶ Comandar a tripulação com mão de ferro
- ▶ Fazer ameaças arrogantes
- ▶ Desarmar e desequilibrar oponentes
- ▶ Desaparecer numa revoada de gaivotas

### **O Mapa das Gaivotas (Peso 1)**

Este velho pergaminho delinea os hábitos migratórios de aves marítimas, que é a rota mais segura contra tempestades – receba +1 constante para navegar nos mares usando este mapa. Entretanto, se você falhar numa rolagem ao usar este mapa, as rotas se mostram desatualizadas e o bônus não se aplica mais.

### **A Pedra Angular do Traficante de Recifes (Peso 1)**

Um pedaço de coral de formato estranho, que dizem vir das ilhas do mar de Calderan. Enquanto a pedra angular estiver em sua posse, você sonhará com titãs de tentáculos sob as ondas e os segredos de suas cidades nas profundezas. Quando você Falar Difícil, você pode escolher usar o conhecimento parcialmente recordado de seus sonhos ao invés de sua INT. Se você o fizer, você passa automaticamente (como se tivesse rolando um 10+) e o MJ recebe domínio 1. O MJ pode gastar seu domínio a qualquer momento para descrever uma ação involuntária que seu personagem faz (talvez falar em línguas ou fazer gestos alienígenas). Esta ação irá chamar a atenção de – e inspirar medo, raiva ou náusea em – outros seres inteligentes próximos.

# Créditos



Exceto pelo listado abaixo, este documento foi escrito e desenvolvido por Joe Banner. O texto (mas não o design) é livre para reutilização sob a licença Creative Commons Attribution-ShareAlike 3.0 Unported (CC BY-AS 3.0).

## TRADUÇÃO E DIAGRAMAÇÃO

Tradução realizada por Marco Araújo do Multiverso Distópico, revisão e diagramação (baseado no original) por Marcos Rodrigues da Torre do Mago. Maio de 2018 - [WWW.TORREDOMAGO.COM.BR](http://WWW.TORREDOMAGO.COM.BR)

## ARTES, FONTES & DESIGN

Todas as artes pertencem à coleção de domínio público da British Library ([flickr.com/photos/britishlibrary/](https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/)). Fontes usadas são PT Serif, Open Sans & FontAwesome (SII OFL 1.1).

## DUNGEON WORLD

*Dungeon World* foi criado por Sage LaTorra and Adam Koebel.

## AGRADECIMENTOS A...

Meus jogadores de testes, que recebem todos +1 constante por serem incríveis! Todos na Dungeon World Tavern no G+.

## COMENTÁRIOS & SUGESTÕES?

Mande um email para o autor [online@jbinc.co.uk](mailto:online@jbinc.co.uk) ou para nós [torredomagorpg@gmail.com](mailto:torredomagorpg@gmail.com).

