

# ON THE ISLA DE MINAS

23/07/18

## CRÉDITOS & LEGAL

### Arte:

The British Library, domínio público

[flickr.com/photos/britishlibrary/](https://www.flickr.com/photos/britishlibrary/)

### Fontes:

FontAwesome, Lato & Oswald, SIL OFL 1.1

[fontawesome.github.io](https://fontawesome.github.io)

[latofonts.com](https://latofonts.com)

[code.newtypography.co.uk](https://code.newtypography.co.uk)

### Dungeon World:

by Sage LaTorra & Adam Koebel, CC-BY 3.0

[dungeon-world.com](https://dungeon-world.com)

### Escrita, Design & layout:

© 2014 Joe Banner, all rights reserved. [joebanner.co.uk](https://joebanner.co.uk)

### Adaptação para o português:

Tradução por Elder Cunha;

Revisão por Marco Araújo;

Diagramação com base no

autor por Marcos Rodrigues.

[www.torredomago.com.br](http://www.torredomago.com.br)

## AGRADECIMENTOS ESPECIAIS:

Junte-se à festa no [patreon.com/jbinc](https://patreon.com/jbinc)

Acritarche, Alex Davis, Alex Norris,

Alexander Grafe, Amy Stringer, Bay, Bruce

Curd, Chris Patterson, Chris Sakkas,

Christopher Giles, Christopher Stone-Bush,

Christopher Weeks, Dane Ralston-Bryce,

David Dorward, Felix, FeTK, Gordon

Spencer, Iain Chantler, James Stuart, Jeremy

Riley, John Bogart, Katie Phillimore, Kenji

Ikiryō, Kevin Tompos, Kyle, Marco, Martin

Deppe, Matthew Klein, Michael Prescott,

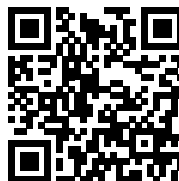
Mike Burnett, Rafael Rocha, Robert Rees,

Roland Volz, Ryven Cedrylle, Shane Knysch,

Spenser, Stephanie Bryant, Tim Dennett, Tim

Jensen, Tim Reed, Tom Miller, Tom Sambles,

Victor Wyatt



# **ESTAMOS INDO MAIS FUNDO PARA O SUBTERRÂNEO...**

Há quanto tempo vocês estão presos aqui? Dias, semanas?

Vocês se lembram de fragmentos - seus agressores aparecendo em uma tempestade, seu navio sendo estilhaçado a sua volta, de serem arrastados para este lugar amaldiçoado pelos deuses. Desde então, tem sido caldo de peixe, algemas de ferro e uma picareta nas suas mãos.

(Então, quem os capturou? Tritões, piratas, ou nativos orcs?)

Mas hoje vai ser diferente. Vocês foram amarrados juntos e colocados para trabalhar como de costume, mas hoje é o dia em que vocês sairão daqui. Afinal, vocês têm um plano. Certo?

O que vocês fazem?

# LOCALIZAÇÕES

## AS MINAS

Uma vasta mina subterrânea, bem abaixo do nível do mar. As tochas cintilam estranhamente contra as pedras brilhantes. Rupturas nas paredes oceânicas e afogamentos são muito comuns.

**Impressões:** Profunda, escura, fria, úmida, relutante, afiada, ecoante, armas descartadas, pilhas de malaquita, pedra da lua e latão.

## OS ALOJAMENTOS

Uma série de dormitórios (ou similares) para os guardas da mina e trabalhadores. Em um ou mais quartos trancados, vocês provavelmente encontrarão seu equipamento desaparecido.

**Impressões:** Quente, abastecido, seguro, moderno, vigiado, apertado, bem iluminado, normalmente trancado, populoso

## A FISSURA

Uma poça estagnada, no ponto mais profundo da minas. Um portal para um mal antigo? Ou um caminho para escapar?

**Impressões:** Subaquático, coral, sensação de estar sendo observado, suspeito, arenoso, sombrio, uma extensão além, uma escuridão abaixo, liberdade acima.

## A ILHA

Vocês não se lembram muito sobre ela, antes de serem capturados. Seus captores moram aqui e usam a selva para comida e esporte. Eles podem não ser os únicos residentes.

**Impressões:** Acampamentos rudimentares, selva densa, barris de peixe, depósitos de pólvora e caixas de minério mágico não refinado, docas abertas, águas infestadas de tubarões, um navio encalhado.

## O NAUFRÁGIO

Onde vocês encalharam. O que sobrou da sua vida antiga ainda pode estar aqui, deixado para apodrecer por seus captores.

**Impressões:** (o que?) Amigos mortos, carnicheiros desprezíveis, suprimentos descartados, uma pista ou duas, uma chance de chegar em casa, correntezas e pedras afiadas.

# EQUIPAMENTO INICIAL

Cada um de vocês atualmente tem um uso do Equipamento de Aventureiro, uma picareta (*desajeitado, peso 2, corpo a corpo*) e alguns trapos para se cobrir e aquecer (armadura 0).

Qualquer coisa preciosa e única para vocês (arma do guerreiro, instrumento de bardo, grimório ou animais de estimação, por exemplo) está nas mãos de seus captores. Todo o resto foi perdido no ataque, ou destruído desde então.

No entanto, o mais ágil dentre vocês “achou” algo útil. Decida entre vocês quem é, e então role +DES. Com 10+, escolha 2; com 7-9, escolha um; em um 6- escolha um, mas os guardas ficam desconfiados.

- \* Uma chave de bronze dos alojamentos
- \* Um punhal fácil de esconder (*mão*)
- \* Uma pitada de pólvora negra, exigindo apenas uma faísca
- \* O nome de um guarda simpaticante com sua situação

**Se você normalmente teria um grimório**, role + INT. Com 10+ você rasgou uma página antes que seus captores a pegassem - você tem um feitiço de sua escolha e todos os seus truques preparados. Com 7-9, você rabiscou seus truques em uma folha oculta de papel em branco, mantida escondida dos guardas. Em um 6- você tem seus truques, mas teve que usar seu sangue como tinta - você está atualmente sentindo-se trêmulo (-1 DES.)

# OUTRAS PERGUNTAS

\* Atualmente, vocês estão algemados em pares por correntes de ferro. Quem está algemado a quem? Qualquer um que sobrar está acorrentado ao Capitão Longshanks (veja *Seu Companheiro Cativo*).

## **Para o Personagem Fortão:**

\* Por qual provação dos nativos você já passou, ou falhou? (Sua escolha: se você falhou, marque XP e o GM fará um movimento da próxima vez que você os encontrar)

## **Para o Personagem Sorrateiro:**

\* No domínio de qual rei ou rainha pirata você está, neste momento?(Se da última vez você os deixou em maus lençóis, marque XP).

\* Por que você estava em uma viagem? Aonde você estava indo?

## **Para o Personagem Espiritualizado:**

\* Qual é o dito deus que governa os tritões e o Mar Tyranean?

\* O que você pode ter feito para atrair a ira desse deus?

## **Para o Personagem Instruído:**

\* Você leu uma vez em Contos do Tyranean (volume 5, você acha) que o ódio dos triões por \_\_\_ e sua ganância por mais \_\_\_ sempre será sua ruína. O que era isso, mesmo?

\* Como as Ilhas Despedaçadas foram despedaçadas?



# SEUS CAPTORES

**Carcereiros:** (*Grupo, Inteligente, organizado*)

Sejam piratas, nativos ou tritões, os carcereiros são exemplos brutos e cruéis de sua espécie. Eles sentem prazer em enfatizar sua falta da liberdade. *Instinto: Conter*

**Armas roubadas (dano d8) PV 6 Armadura 1**

## Corpo a corpo

- \* Ameaçar algo precioso para um PJ
- \* Fazer de alguém um exemplo
- \* Ser tentado por suborno

## PIRATAS

Sundberg, Efraim, Landstrom, Krak ou Spetsig

## ORCS & GOBLINS

Azbag, Shaggash, Targle, Ukrog ou Khub

## TRITÕES

Sriss'tiz, Long'zj, Ruuzel, Kharidys ou Naj'entuz

# TESOURO!

**Picareta bem-fabricada:** *(peso 1, preciso)* Bem, ainda é uma picareta. Mas é mais leve que a última!

**Armadura cravejada de coral:** *(armadura 1, desgastado, peso 1) de couro ou cota de malha, o que você preferir.*

**Cataplasma de peixe-flor:***(3 usos, peso 1)* Cada uso cura 2D4 PV, mas deixa seus sentidos entorpecidos (-1 SAB) por cerca de 10 minutos.

**Uma bússola quebrada:** *(peso 1)* Sempre aponta para a maior e mais próxima fonte de ouro. A menos que o ouro esteja ao norte.

**Maldito Idiota:** *(peso 1, corpo a corpo)* Um punhal com um espinho e dreno no cabo. **Quando você causar dano com o punhal,** cause + 1d4 de dano. O portador também recebe 1d4 de dano, ignorando a armadura.

**Dente-de-tigre em pó:** *(1 uso, peso 1)* Coloca energia em seus passos! (+1 constante para rolagens de DES por cerca de um dia). **Se Falar Difícil antes de tomá-lo,** você também lembra que causa disfunção erétil.





**ILHA DE MINAS**

# SEU COMPANHEIRO CATIVO

**Corsário Falco Longshanks:** (+1 lealdade) Um “mercador” de Chalcedon.

Quando vocês o conheceram, ele estava bem vestido, um perfeito exemplo da raça halfling; agora seu casaco vermelho de capitão está pendurada em farrapos sobre seu corpo esquelético.

No entanto, seus olhos ainda são brilhantes e claros - quando vocês derem o sinal para escapar, ele fará o que puder para ajudar e seguí-los.

✳ **Falco punch:** (Perícia+2) Quando Longshanks ajuda você a atacar, adicione sua habilidade ao dano causado. Se o ataque resultar em consequências (como um contra-ataque) Falco é quem sofrerá todo o impacto.

✳ **Yo-ho, e uma garrafa de rum:** (Perícia+2) Quando você entra em um local náutico (como um barco ou cidade pirata) como parte da tripulação de Longshanks você será tratado com a mesma amizade e respeito que o próprio Falco. Você também subtrai sua habilidade de qualquer coisa você compra nessa área.

