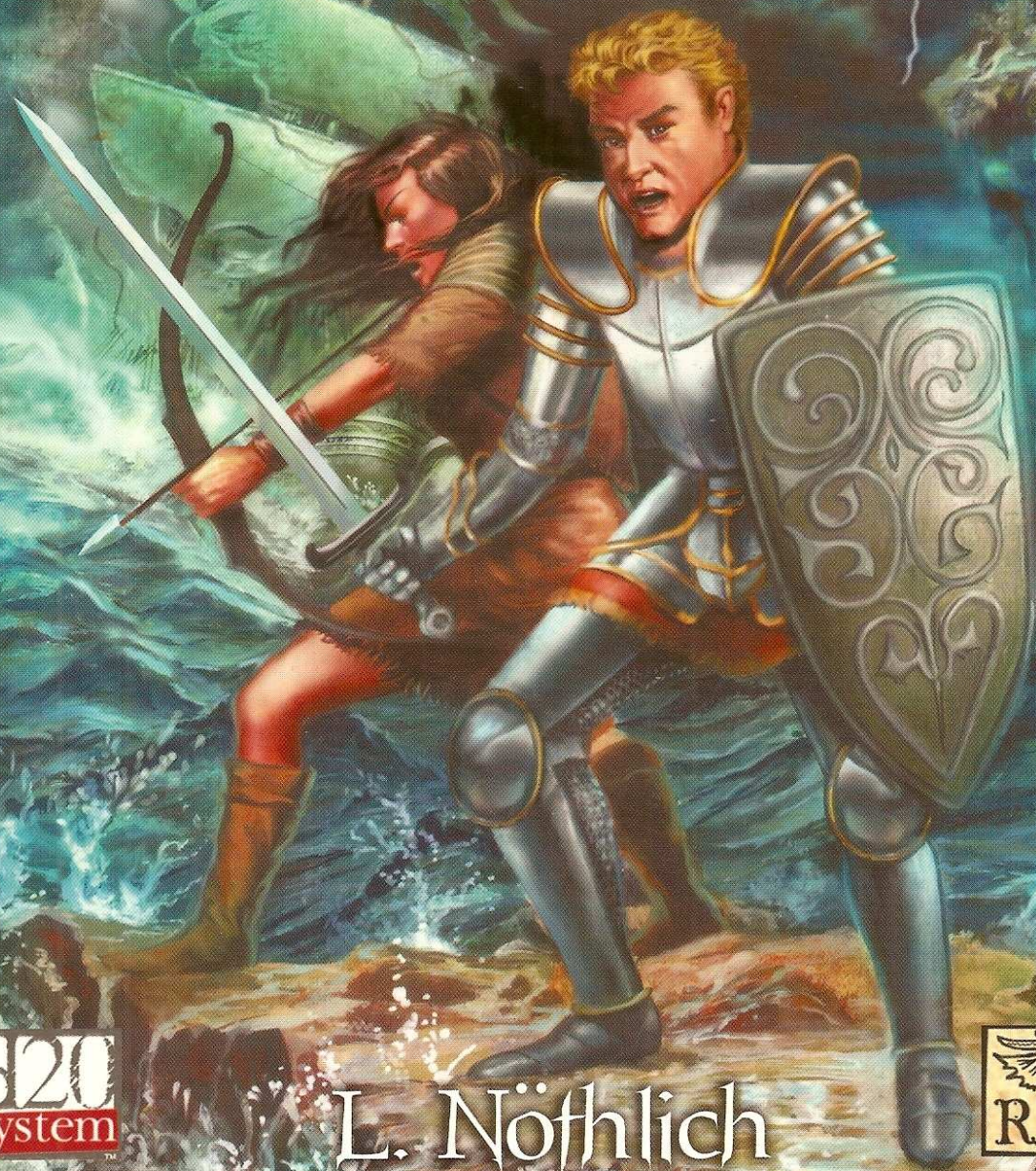


Uma Aventura para Personagens Iniciantes

O Navio Fantasma



d20
system

L. Nöhlich

RPG

QUARTET

Vila Dois Faróis



Cavernas



Farol



O Navio Fantasma

L. Nöthlich

Projeto Gráfico: Eduardo Pereira

Ilustração da Capa: Myoung Youn Lee

Ilustrações Interiores: Ricardo Goulart

Ilustrações da 2ª e 3ª Capas e Página 12: Eduardo Pereira

Revisão: Jorge Maurilio

Agradecimentos: Marcus Ferreira e Marcelo Telles

Grupo de teste: Marcos Paulo Martins, Eduardo Pereira, Paulo Bruno, Luciana Werneck.

Baseado nas regras do Dungeons & Dragons® original criado por Gary Gygax e Dave Arneson e no novo Dungeons & Dragons® criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkison.

“d20 System” and the “d20 System” logo are Trademarks owned by Wizards of the Coast and are used according to the terms of the d20 System License version 1.0.. A copy of this License can be found at www.wizards.com.

Sumário

Introdução	2	Coluna Lateral: Ecologia da Masmorra	14
Preparação	2	O Navio Fantasma	17
Histórico da Aventura	2	Coluna Lateral: O Fim de Barba Sangrenta	20
Coluna Lateral: O que é RPG?	2	Coluna Lateral: A Última Ceia	21
Sinopse da Aventura	4	Coluna Lateral: Quais os Planos do Barba Sangrenta?	22
Começando a Aventura	4	Conclusão	23
Dois Faróis	6	Personagens Prontos	24
Coluna Lateral: As Noites de Dois Faróis	7	Como Começar a Jogar	27
Coluna Lateral: Dois Faróis (Vila Pequena)	9	Entendendo a Ficha de Personagem	28
O Velho Farol	9	Monstro: Zumbi do Mar	29
Coluna Lateral: O que Aconteceu com Anatar Valmar? ...	10	Classe de Prestígio: O Navegador Mestre	30
As Cavernas	13	Apêndice: Talentos Novos e Itens Mágicos	31



N912n

Nöthlich, L.

O navio fantasma / L. Nöthlich. – Rio de Janeiro:

Quartet, 2002.

36 p. ; 27,5 cm.

ISBN 85-85696-54-0

1. Jogos – Literatura infanto-juvenil.I. Título.

CDD: 790.1

Quartet Editora
Rua da Candelária, nº 09 Gr.1010
Centro - 20091-020 - Rio de Janeiro - RJ
Tel.: (21) 2516-5353 / 2233-6845
e-mail: quartet@quartet.com.br

Ricardo Goulart
QUARTET



Introdução

Tempos atrás, o Galeão Assassino vagava pelos mares espalhando terror por toda a costa. Seu capitão era o terrível Barba Sangrenta, conhecido por sua sanguinolência e sua tri-

pulação era a pior corja de assassinos e patifes que o mundo já conheceu. Uma das suas ações preferidas era aportar em pequenas vilas, vivendo como reis por alguns dias para voltar ao oceano deixando para trás um rastro de desolação. Agora, setenta anos depois, alguma coisa perturbou o descanso desses velhos lobos do mar e eles voltaram às suas antigas atividades.

O Navio Fantasma é uma aventura para personagens de primeiro nível usando o d20 system. Os jogadores devem usar não só suas habilidades de combate como a inteligência e astúcia para descobrir o mistério por trás da volta do pirata e como acabar com essa ameaça.

Preparação

Todas as regras presentes nesse livro usam o d20 System apresentado no *Livro do Jogador* lançado em português pela Devir Livraria. No final da aventura existe um apêndice com um resumo básico das regras para quem nunca jogou. Com um pouco de trabalho, porém, é possível adaptá-las para qualquer sistema de RPG de fantasia.

Antes de começar, você deve ler esse livro inteiro e estar bastante familiarizado com os personagens secundários e encontros da aventura. Além disso, é interessante reler as regras de afogamento e natação (especialmente com armadura) do *Livro do Jogador*.

O texto do livro está dividido em duas partes: As informações nos boxes cinzas representam o que os personagens estão vendo e devem ser lidas para os jogadores. Os textos restantes possuem os segredos que o mestre deve conhecer sobre cada encontro. Dependendo das ações dos personagens, eles podem descobrir portas secretas, informações escondidas, tesouros ou mesmo atrair monstros.

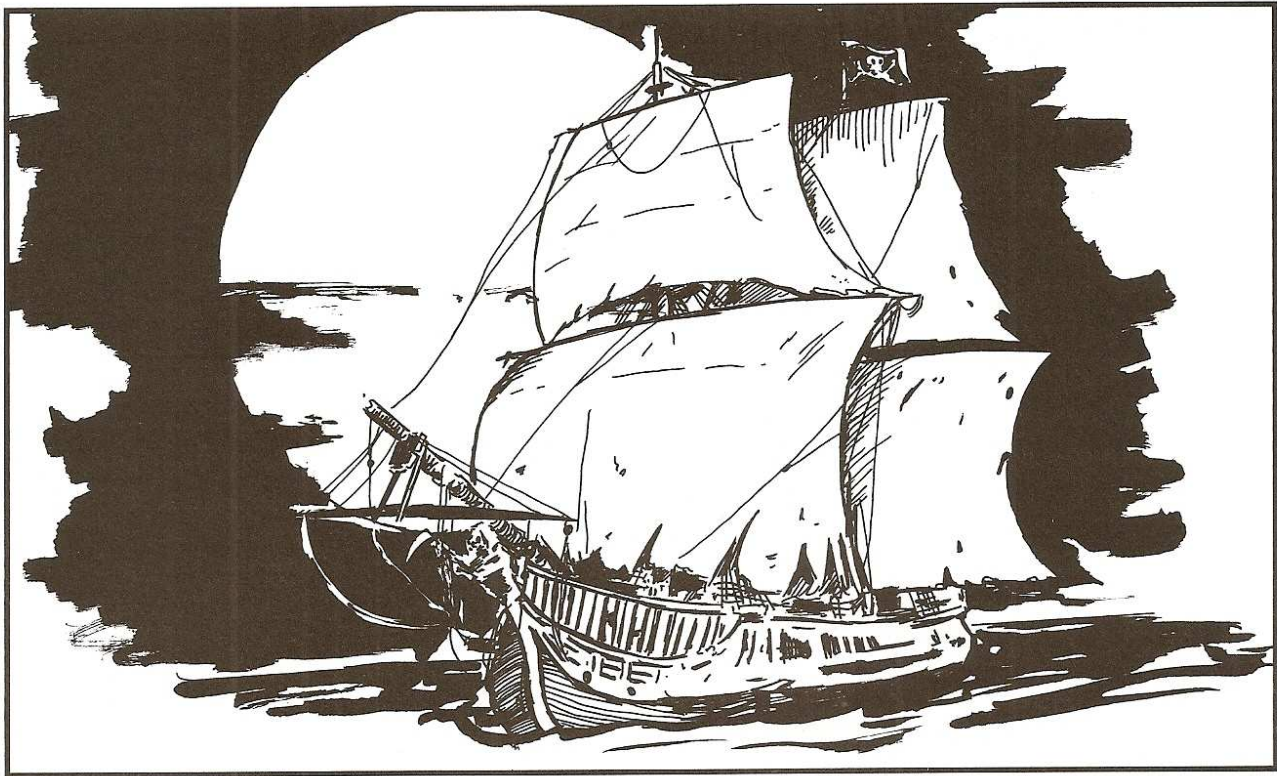
No final do livro incluímos seis personagens prontos que podem ser usados pelos jogadores caso não tenham criado ainda seus heróis ou para uma reposição rápida no caso de uma morte inesperada. Eles também podem ser usados pelo mestre como rivais ou aliados em potencial.

Histórico da Aventura

Quando os rumores de um terrível navio pirata chegaram na pequena aldeia de Dois Faróis, o lorde local decidiu agir e teve uma engenhosa idéia para lidar com a ameaça. Ele ordenou que o velho farol na costa fosse apagado e ao mesmo tempo acendeu uma luz brilhante numa colina próxima. O plano era bem simples: desorientar os piratas para que sua embarcação se arrebetasse nos recifes próximos à costa e assim nunca chegasse ao povoado.

O que é RPG?

O RPG é um jogo diferente onde cada participante assume o papel de um personagem e participa de incríveis aventuras. Um dos jogadores é chamado de mestre, e ele é uma espécie de contador de histórias. Cabe a ele criar as aventuras e descrever as situações vivenciadas pelos personagens enquanto os outros jogadores se concentram em interpretar seus papéis da melhor forma possível. Não existem vencedores ou perdedores, o objetivo é se divertir ao criar uma história de forma espontânea e interativa. Caso você nunca tenha jogado RPG, consulte o apêndice no final do livro com um resumo das regras básicas e tudo que você precisa saber para entrar no fabuloso mundo dos Role Playing Games.



A artimanha foi bem-sucedida e, para alívio da população, o Galeão Assassino nunca chegou ao seu destino. Apesar do lorde nunca ter feito muito alarde sobre sua proeza, a história do farol trocado se tornou bastante popular nas tabernas costeiras e a aldeia acabou tendo seu nome mudado de Porto dos Peixes para Dois Faróis.

O que poucos sabem é que no último momento o navegador da embarcação percebeu que alguma coisa estava errada e fez todo o possível para evitar o naufrágio. Apesar da forte neblina e do mar revolto, ele conseguiu mover o avariado Galeão Assassino por entre as pedras, encontrando uma abertura até então desconhecida no meio dos recifes. O destino não poupou essa corja, já que os sobreviventes se viram presos numa caverna escura, passaram o resto da vida tentando encontrar um meio de abandonar esse refúgio

e sofreram os horrores de um capitão enlouquecido e sedento de vingança.

Muito tempo passou e a história do navio virou uma lenda distante, contada por pescadores e bardos. Tudo estaria bem se não fosse a ganância de um imprudente mago.

Recentemente, um estranho chamado Anatar Valmar chegou em Dois Faróis disposto a achar o local do naufrágio. Ele acabou descobrindo, da pior maneira possível, que certas coisas são sombrias demais para serem desenterradas. Ao encontrar uma passagem pelas cavernas levando aos restos do Galeão Assassino, sua investigação acabou por perturbar o espírito do antigo Barba Sangrenta, que agora retornou para recomençar seu reinado de terror.

Sinopse da Aventura

O Navio Fantasma é uma aventura que mistura investigação com exploração de cavernas. Os personagens podem ser gananciosos em busca dos antigos tesouros do Galeão Assassino ou aventureiros altruístas tentando salvar uma vila de uma terrível ameaça.

A aventura se divide em quatro partes:

Dois Faróis: A pequena aldeia é o ponto de partida para descobrir tudo sobre a lenda do pirata Barba Sangrenta. Além disso, ela é um excelente refúgio para descansar e curar ferimentos.

O Velho Farol: Esse local foi a última morada de Anatar e agora é um local amaldiçoado. Com os antigos diários do mago, os aventureiros podem juntar as últimas peças do quebra-cabeça.

As Cavernas: As cavernas naturais nos recifes viraram o lar para diversas criaturas malignas. Os aventureiros devem ter cuidado também com as armadilhas deixadas pelos piratas.

O Navio Fantasma: No centro do complexo de cavernas descansa o Galeão Assassino junto com o que restou da sua tripulação. Eles foram reduzidos a mortos vivos, comandados por seu capitão ainda repleto de ódio e sede de vingança.

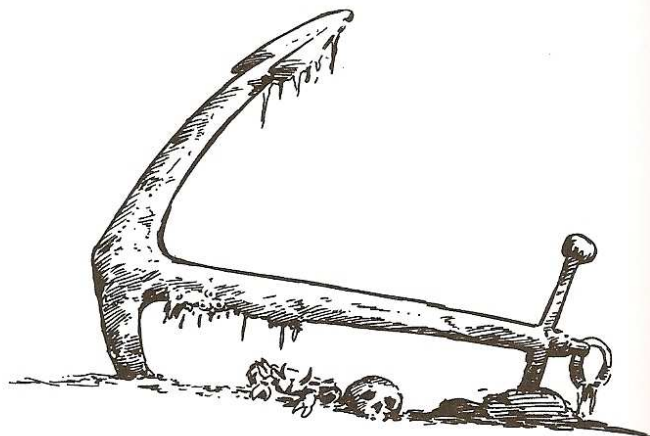
Começando a Aventura

Os aventureiros começam na aldeia de Dois Faróis. Dependendo do perfil do grupo, eles podem ter objetivos diferentes para investigar o mistério do navio fantasma. A seguir, estão duas apresentações para serem lidas para

os jogadores de acordo com as motivações dos personagens. Um mestre experiente pode administrar um grupo misto com diversas tendências, e nesse caso ler as duas introduções separadamente.

Heróis Honrados

Após uma longa viagem vocês finalmente chegam em Dois Faróis. Enquanto andam nas ruas da pequena aldeia vocês notam um clima estranho no ar. As pessoas vão de um local a outro com passos rápidos e seus rostos estão tristes e assustados. Na praça central, ferve uma feira com comerciantes e pessoas comuns. O que chama mais atenção é um velho bêbado que fala aos berros sobre um velho pirata que voltou dos mortos em busca de vingança. Apesar da maioria tentar ignorar esse estranho orador, as vozes dissonantes murmuram coisas como “será que estamos seguros?”, “o velho Jack está desaparecido”, “vou me mudar o quanto antes” “eu juro que vi um navio fantasma” e por aí vai. Está claro que a aldeia precisa de heróis e vocês julgam estar prontos para o desafio.



Caçadores de Tesouros

Vocês acabam de chegar em Dois Faróis. Ela seria uma das inúmeras comunidades pesqueiras na Grande Costa mas um fato a diferencia das demais. Segundo uma velha história de pescador, ela presenciou o naufrágio do Galeão Assassino, um famoso navio pirata comandado pelo terrível capitão Barba Sangrenta. Ninguém sabe ao certo como ou por que o navio afundou mas uma coisa é certa: seu tesouro nunca foi encontrado... até agora. A aldeia é o melhor ponto de partida para descobrir o paradeiro da embarcação e não existe ninguém melhor do que vocês para reclamar essas riquezas perdidas.

Tramas Individuais

Além disso, é interessante também fornecer tramas individuais para cada personagem. Elas fornecem ótimos ganchos para justificar a presença deles em Dois Faróis e por que eles ajudariam essa aldeia em perigo. As sugestões a seguir foram feitas pensando nos personagens prontos, mas podem ser adaptadas facilmente para outros aventureiros.

Sonho Maldito: Nos últimos dias você tem tido terríveis pesadelos repletos de morte e destruição. Você não sabe exatamente a origem do seu tormento mas acredita instintivamente que está relacionado com a aldeia de Dois Faróis. Talvez se resolver o problema consiga voltar a dormir em paz (Cedric Dracomar).

Artefato Perdido: O nome Barba Sangrenta não lhe é estranho. Segundo as histórias contadas por seu pai na lareira, ele foi o pira-

ta que roubou uma antiga espada mágica chamada Argirion. Trata-se de uma velha relíquia de família que deveria voltar para seus antigos donos (Khondar Escudo de Ferro).

Aprendiz de Feiticeiro: Seu antigo mestre comentou certa vez que um poderoso mago vive incógnito perto da aldeia de Dois Faróis. Quem sabe ele não pode fornecer alguma ajuda mística ou ensinar alguns truques. Ele provavelmente vai estar num lugar isolado, mas cuidado: ele pode não gostar de visitantes (Driela Cabelos de Prata).

Amigo Desaparecido: Em suas viagens, você fez amizade com um velho marujo chamado Jack Caolho. Ele disse que se algum dia fosse a Dois Faróis que não hesitasse em procurá-lo. Você já foi na taberna onde disse estar sempre e descobriu por um dos fregueses que ele não aparece há alguns dias. Você acha que está tudo bem mas não custa verificar (Tarimer Tocqueville).

Passagem de Navio: Você precisa sair dessa região o mais rápido possível e esperava pegar um barco discreto nessa aldeia. O problema é que alguma coisa deixou os marinheiros tão assustados que ninguém está disposto a enfrentar os mares até a situação se acalmar (Tiara Brunela).

Relíquias do Passado: Aelander, um barão amigo de infância, pediu que você descobrisse tudo que puder sobre a lenda do Galeão Assassino, um famoso navio do passado que naufragou na região. Ele pretende escrever uma balada épica sobre o assunto e prometeu lhe dar uma poção mágica caso traga informações realmente emocionantes sobre o caso (Falcoer Sturm).

Dois Faróis

A primeira parte da aventura é de investigação. Ela começa com os aventureiros descobrindo sobre os desaparecimentos, em seguida conhecendo melhor a lenda do Barba Sangrenta e por fim descobrindo a entrada para as cavernas onde jaz o Galeão Assassino.

A pequena aldeia de Dois Faróis é uma das inúmeras comunidades ao longo da costa que sobrevive à base da pesca local e tem pouco contato com o resto do mundo. Um cinturão de recifes próximo atrapalha suas chances de crescimento, mas a maioria da população é bem provinciana e eles possuem uma vida simples e feliz. A destruição do velho farol numa tempestade há alguns anos acabou de vez com quaisquer sonhos de transformá-la num entreposto comercial e colocou a aldeia num declínio constante.

- ☞ Há alguns anos o velho farol foi desativado depois de uma tempestade avassaladora. Desde então, a aldeia tem passado por grandes dificuldades econômicas.
- ☞ Décadas atrás, o navio pirata chamado Galeão Assassino se chocou no recife e boa parte da sua tripulação morreu. O capitão, porém, conseguiu escapar e escondeu seu tesouro em algum lugar da baía.
- ☞ O capitão era conhecido como Barba Sangrenta, e usava um tridente para ceifar a vida de homens, mulheres e crianças.



Rumores Ouvidos em Dois Faróis

Os personagens podem descobrir os seguintes pedaços de informação com o uso da perícia Conseguir Informações (CD 10) ou através da interpretação conversando com os habitantes locais.

- ☞ A aldeia está amaldiçoada. O navio fantasma do velho pirata está navegando nos arredores da aldeia e pode ser visto à noite em alto-mar.
- ☞ Na última semana, pelo menos três moradores saíram para pescar durante a noite mas não voltaram. Eles podem ter se afogado mas seus corpos ainda não apareceram.
- ☞ Jack Caolho, um velho pescador, está desaparecido há alguns dias e sua casa está toda revirada.

☞ Há alguns meses, um estranho forasteiro chegou à aldeia procurando informações sobre a lenda do Galeão Assassino. Ele usava um longo manto negro que escondia seu rosto e tinha uma voz sombria. Felizmente ficou por pouco tempo.

Locais Importantes

A aldeia é um lugar bem simples e até pouco tempo as pessoas viviam felizes sem se preocupar com o resto do mundo. A situação agora está um pouco diferente. Algumas pessoas sumiram e os pescadores estão com medo de sair para o mar. Alguns moradores dizem ter visto o vulto de um velho navio na costa e muitos associam os desaparecimentos com a lenda do Galeão Assassino. O clima está bem tenso e todos estão bastante assustados.

Estalagem Lobo do Mar

Ao entrar na estalagem Lobo do Mar vocês tomam um susto. O local é um verdadeiro caos. Galinhas dividem o espaço com espadas e inúmeras cestas e potes espalhados no chão transformam o ato de andar lá dentro num verdadeiro desafio. Um senhor de cabelos brancos, barba desgrenhada, avança afobadamente na direção de vocês: “Vieram comprar meus itens de qualidade ou vieram descansar nas melhores acomodações da região?”

Mistura de pousada com armazém de secos e molhados, a estalagem Lobo do Mar tem quartos simples mas um bom atendimento. Ela pode suprir os aventureiros com armas e itens básicos, nada muito sofisticado ou

em grandes quantidades (uma espada bastarda pode estar perdida em um monte de entulho mas não uma katana). O segundo andar é mais organizado com dois quartos pequenos individuais e um estilo alojamento com oito camas apertadas. Nesse local, não é difícil encontrar alguém disposto a falar sobre a lenda do navio fantasma ou sobre o velho Barba Sangrenta.

Templo de Aquarina

As paredes azuis do templo de Aquarina, deusa das águas, se destacam na paisagem de casas de madeira da aldeia. Ao entrar, vocês se impressionam com o interior coberto de afrescos com motivos de peixes e outros seres marinhos. No centro existe a estátua da divindade defronte a uma fonte de água límpida.

A sacerdotisa Florian Nuala assumiu o templo desde a morte do clérigo anterior. Ela ainda não conquistou a confiança da população que está dividida entre pedir ajuda nesse tempo de crise ou culpá-la pela tragédia. Ela está pronta a ajudar com magias e conselhos os aventureiros nobres mas repudia qualquer ladrão de tumbas ou caçador de tesouros, dizendo que os tesouros afundados agora pertencem à deusa Aquarina (ou qualquer outra divindade parecida à escolha do mestre).

As Noites de Dois Faróis

O desejo de vingança do Barba Sangrento se materializa na forma de um navio fantasmagórico que refaz a última viagem do Galeão Assassino guiado pela luz do falso farol até entrar na caverna escondida. Ao mesmo tempo, o capitão envia seus mortos vivos para trazer os corpos de pescadores para serem reanimados e assim reconstruir sua tripulação. Se o grupo sair para investigar durante a noite ele pode perceber o navio fantasma (teste de Observar com CD 15). Caso eles estejam em um local com vista privilegiada, como o velho farol ou em um barco no mar, é possível identificar o ponto onde a embarcação termina seu percurso (Observar com CD 20)

Mansão da Família Lutroff

No topo da colina descansa um pequeno palacete com dois andares e inúmeros quartos. O jardim exterior deve ter sido imponente e bem cuidado mas agora está repleto de ervas daninhas, o mesmo acontece com a casa, carente de vários consertos e pintura nova.

A mansão está bastante avariada por anos de descaso e má administração. O interior possui uma aparência melhor lembrando os antigos tempos de prosperidade. Uma pequena casa próxima serve de refúgio para a pequena guarda local, única força de segurança da aldeia.

A família Lutroff foi responsável pela fundação da aldeia e sempre atuou como governante local, recolhendo impostos da população que são repassados anualmente para os coletores do reinado. O lorde local tem grandes poderes mas em troca deve garantir segurança aos moradores e resolver qualquer disputa interna. Nos últimos vinte anos Arthurus Lutroff, homem preguiçoso e de pouca habilidade, tem governado mal e porcamente a aldeia. Há anos ele promete a reconstrução do velho farol mas nunca tomou nenhuma providência real para isso acontecer.

Caso os personagens sejam recebidos pelo lorde, o encontro será numa pequena biblioteca que possui ao fundo o quadro de

Athurianus, descendente responsável pela artimanha que acabou com o Galeão Assassino, com dois faróis acesos ao fundo.

Arthurus está realmente preocupado com a situação mas é covarde e acomodado demais para tomar uma atitude. Ele pode, porém, ajudar os personagens com informações e fornecendo equipamentos básicos.



Porto

Os marinheiros caminham com redes e anzóis pelo porto da aldeia. Suas feições carregam uma mistura de tristeza e medo, um clima tenso no ar indica que alguma coisa está errada.

O sumiço de três marinheiros está deixando todos que vivem do mar apavorados e poucos querem conversar sobre o assunto. Um teste de Conseguir Informações (CD 10) vai revelar que alguns marinheiros viram o vulto de um navio fantasmagórico no horizonte nas mesmas noites dos desaparecimentos. Dois casos foram de pescadores que saíram de

barco à noite para armar as redes e nunca voltaram. O pior caso foi nessa semana quando o velho Jack Caolho foi atacado na própria casa. Os personagens terão dificuldade em encontrar um marinheiro disposto a levá-los a qualquer local, especialmente expedições em busca de fantasmas e tesouros perdidos, mas podem conseguir alugar (1 po) ou comprar (50 po) um barco a remos.

Cabana do Jack Caolho

O cheiro de morte impregna o ar causando náuseas quando entram na simples cabana. A casa está toda revirada e uma mancha de sangue descansa no chão. Um vento ululante provoca um calafrio enquanto tentam imaginar o que aconteceu aqui.

O velho Jack foi levado por zumbis há algumas noites e agora é mais um morto vivo sob o comando do pirata. Um teste de Sobrevivência (CD 13) feito por alguém com o talento Rastrear ou de Procurar (CD 18) indica que um corpo foi arrastado da casa para a praia; percebe-se também que aparentemente nenhum barco foi ancorado na praia nos últimos dias. Caso revistem o local, um teste de Procurar (CD 10) revela uma pequena caixa com 13 moedas de prata e uma pequena pérola (valendo 10 po).

O velho cão do marinheiro foi afugentado pelos mortos vivos no primeiro ataque e agora descansa faminto dentro da casa esperando inutilmente pela volta do dono. Ele ataca qualquer outra pessoa que entre. Um teste de Empatia Animal (CD 15) consegue acalmar o cachorro.

🐕 **Cão:** ND 1/3; Animal Médio; DV 1d8+2; pv 6; Inic +3 (Des); Desl 12 m; CA 15; Atq +2 corpo-a-corpo (1d4+1 mordida) AE: - ; QE: Olfato; Ten: N; Res: Fort +4, Ref +5, Vont +1; For 13, Des 17, Cons 15, Int 2, Sab 12, Car 6. Perícias: Ouvir +5, Observar +5, Natação +5, Sobrevivência +1 (+8 de bônus racial para rastrear com o olfato)

O Velho Farol

Junto à costa estão os restos de um velho farol abandonado. Suas paredes corroídas pelo tempo desafiam os ventos fortes que vêm do mar e à medida que se aproximam têm a sensação que toda a estrutura está prestes a ruir

O mago Anatar Valmar escolheu esse farol abandonado como refúgio para seus estudos sobre o navio naufragado. Na casa em ruínas próxima está uma carroça escondida por um cobertor. Há duas semanas ele está desaparecido e em sua ausência um pequeno grupo de goblins invadiu o local depois de terem sido expulsos de sua caverna nas montanhas próximas por um grupo de aventureiros. Eles provavelmente estão mais perdidos do que os personagens e estão bastante assustados por estarem tão próximos a uma aldeia humana. As criaturas não tiveram coragem para subir no último andar do farol por causa das defesas colocadas pelo mago.

Dois Faróis (Vila Pequena)

🏰 Convencional; Ten NB; Limite 1,000 po, Posse 45,000 po; População 950; Misturada (humanos 90%, elfo 3%, gnomo 2%, halfling 2%, anão 1%, meio-elfo 1%).

Autoridades: Lorde Arthurus Lutroff, humano Aristocrata 3°.

Personagens Importantes: Tarimer, humano Especialista 4° (dono da estalagem "Lobo do Mar") Jurnan, Humano Plebeu 2° (chefe dos pescadores), Florian, Humana Clériga 3° (sacerdotisa de Aquarina); Vilmaran, Humana Especialista 2° (responsável pelas docas e reparos de embarcações); Likor de Jadinder Meio-elfo combatente 2° (capitão da guarda), Ulgar, anão especialista 3° (ferreiro).

Outros: Guarda local, Combatente 1° (8); Especialistas 3° (7); Ladino 3° (1); Bardo 2° (1); Plebeus 1° (926).

Térreo e Primeiro Andar

A porta caída indica o total abandono da construção. Ao passar pela entrada vocês encontram uma sala redonda escura e vazia. Uma escadaria acompanha as paredes internas do farol.

O que Aconteceu com Anatar Valmar?

Anatar Valmar era um mago humano extremamente ganancioso que descobriu um antigo mapa revelando a localização secreta do tesouro do capitão do Galeão Assassino. Ele teria sido feito por um dos piratas que conseguiu fugir do capitão enlouquecido nadando pelos recifes assassinos. Usando o mapa, ele eventualmente chegou ao local onde estava o antigo Galeão Assassino depois de evitar as diversas armadilhas e criaturas. Ele chegou a transportar alguns itens para seu refúgio, mas para mover todo o tesouro teve a infeliz idéia de transformar os antigos piratas em mortos vivos sob seu controle. O único problema é que o ódio do velho Barba Sangrenta era grande demais para ser contido e sua invasão acabou despertando seu espírito maligno que matou o intruso e passou a planejar sua vingança.

A única coisa interessante nessa sala é um crânio espetado num pedaço de madeira no meio da escada que foi afetado pela magia *Boca Encantada*. Isso foi feito para assustar possíveis intrusos, a magia só é ativada por criaturas de tamanho médio (humanos, elfos, etc). Se alguém se aproximar leia o seguinte:

Ao subir alguns degraus, vocês ouvem uma voz sombria que ecoa pelo velho farol. Quando tentam identificar sua origem percebem que vem de uma caveira que diz: *Tolos mortais, afastem-se desse local amaldiçoado enquanto ainda possuem suas vidas.*

Segundo andar

Esse andar está numa verdadeira desordem. Restos de comida espalhados por todos os lados, peles de pequenos animais improvisam pequenas camas e um fedor impregna todo o ar.

No segundo andar estão os quatro goblins recém-chegados no farol. Caso os aventureiros tenham feito algum barulho (como ativar a Boca Encantada) eles vão estar preparados para atacar os intrusos com seus peque-

nos arpões (dano igual ao das azagaias) e espadas curtas.

Goblin (4): ND 1/4; Humanóide Pequeno (Goblinoide); DV 1d8; pv 4, 3, 3, 5; Inic +1 (Des); Desl 9 m; CA 15; Atq +1 corpo-a-corpo (1d6-1 espada curta), +3 à distância (1d6-1 arpão). QE: Visão no escuro; Ten: NM; Res: Fort +2, Ref +1, Vont +0; For 8, Des 13, Cons 11, Int 8, Sab 11, Car 8. Perícias: Esconder-se +4, Ouvir +2, Furtividade +3, Observar +3. Talentos: Prontidão.

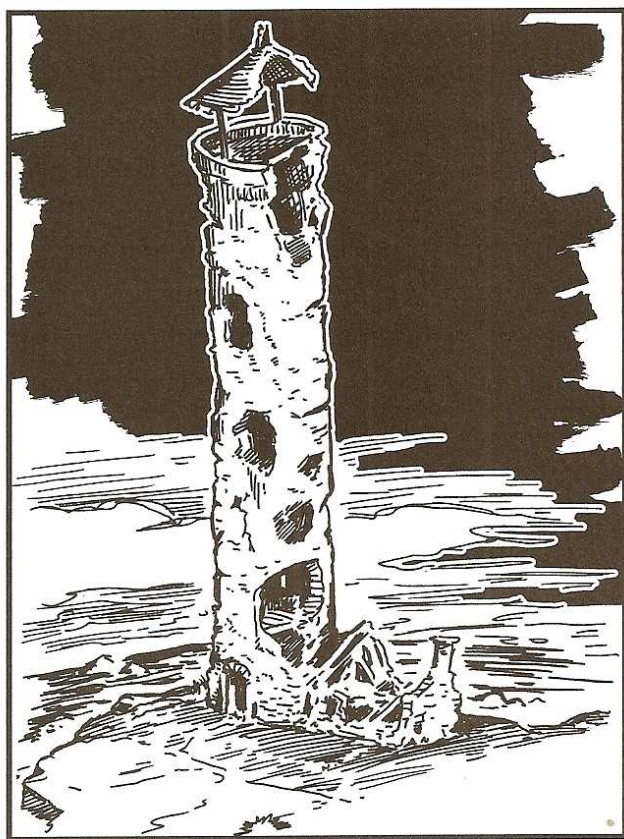
Os goblins estão bastante assustados. Eles sabem que os humanos da aldeia irão atacá-los caso descubram que estão aqui. As criaturas não sabem nada sobre o antigo mago que morava no farol e se recusam a subir para o andar superior pois acham que o local é amaldiçoado. Nos pertences desses seres é possível encontrar ao todo 7 moedas de prata.

Terceiro andar

Existe um alçapão fechado que leva ao terceiro andar. Ele pode ser aberto com teste de Abrir Fechaduras (CD 13) ou de Força (CD 18).

O estado dessa sala destoa do resto do farol. Ela é um quarto simples com uma estante cheia de livros, uma pequena escrivaninha coberta de papéis. Uma abertura na parede fornece uma visão da costa que pode ser observada pela luneta presa num pequeno pedestal.

Uma cobra (animal, pv 1, ataq +5, dano de veneno inicial e secundário de 1d6 pontos temporários de Constituição, teste de Fortitude para resistir com CD 11), antiga



familiar do mago, está à espreita em uma das rachaduras da parede e atacará um dos personagens antes de sumir nas ruínas.

A luneta está apontando para a caverna. Apesar disso, a entrada se confunde com o resto da encosta de pedras e é extremamente difícil percebê-la (Observar CD 20), a não ser que a pessoa saiba o que está procurando (Nesse caso, Procurar CD 15).

Ao vasculhar a sala, os personagens encontram os seguintes itens:

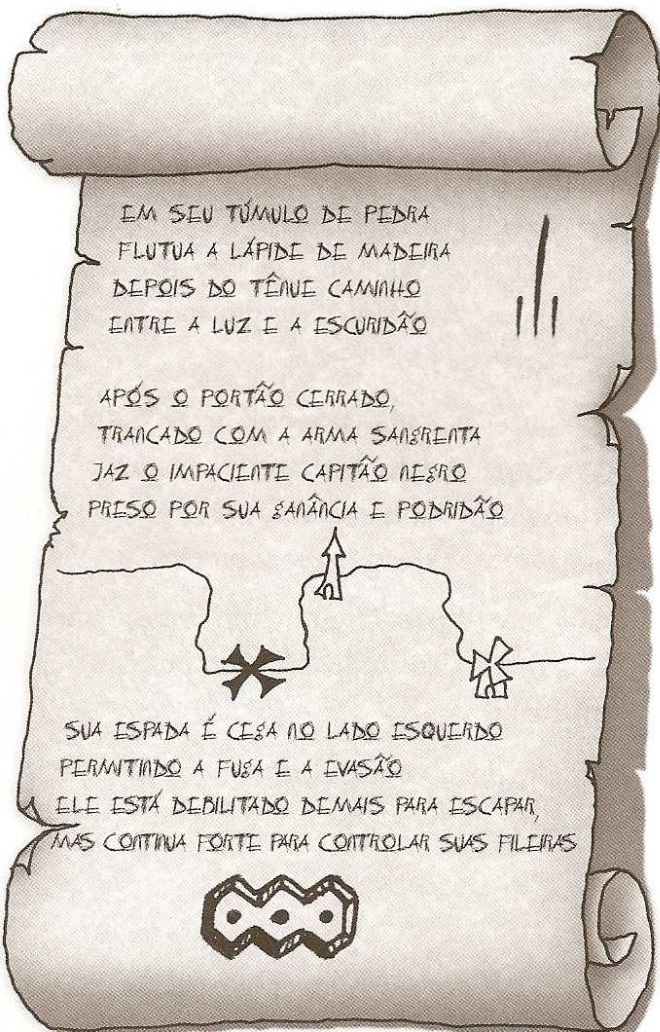
- ☉ Uma caixa com itens velhos retirados do Galeão Assassino e um documento com uma série de análises de quanto cada item valeria no mercado (exemplos de itens: uma adaga adornada enferrujada, algumas moedas bem antigas, uma pequena xícara em forma de cisne, etc). Juntos eles valem apenas 20 po no mercado comum ou cerca de 100 po para um colecionador.

- ☉ Diversos livros sobre navios, capitães importantes, criaturas marinhas, lendas do oceano, etc. Se alguém perder uma hora examinando esse material (e passar num teste de Procurar com CD 13), é possível encontrar uma passagem que explica por alto a história do Galeão Assassino e seu fim após o naufrágio perto de Dois Faróis.

- ☉ Um pequeno diário de Anatar Valmar. A maior parte dele foi destruída graças a uma chuva algumas noites atrás, entregue para os jogadores os trechos que sobraram.

- ☉ O mapa para o tesouro do capitão Barba Sangrenta dentro de um tubo protegido de madeira.

- ☉ Um documento sobre a compra de alguns pergaminhos mágicos.



EM SEU TÚMULO DE PEDRA
FLUTUA A LÁPIDE DE MADEIRA
DEPOIS DO TÊNUE CAMINHO
ENTRE A LUZ E A ESCURIDÃO

APÓS O PORTÃO CERRADO,
TRANCADO COM A ARMA SANGRENTO
JAZ O IMPACIENTE CAPITÃO NEGRO
PRESO POR SUA SANÂNÇA E PODRIDÃO

SUA ESPADA É CESA NO LADO ESQUERDO
PERMITINDO A FUGA E A EVASÃO
ELE ESTÁ DEBILITADO DE MAIS PARA ESCAPAR,
MAS CONTINUA FORTE PARA CONTROLAR SUAS FILEIRAS



Anatar,

Estou enviando por esse mensageiro os pergaminhos que pediu. A necromancia é perigosa mesmo para os magos mais poderosos, por isso aconselho extrema cautela antes de começar a levantar os mortos.

Odiaria perder um companheiro repleto de jóias tão valiosas e belas. Um ladrão da guilda demonstrou bastante interesse nelas dizendo serem tesouros de antigos naufrágios. Quando nos reencontrarmos você vai ter que me explicar onde as conseguiu.

Sempre à disposição,

Sem mais,

M.L.



Dia 27 de março

Os piratas são uma estirpe bastante peculiar, apesar de odiarem uns nos outros, mantêm uma cumplicidade para afastar os possíveis oportunistas. Seus mapas são escritos usando códigos e linguagem que passam despercebidos nos olhos comuns mas que são de extrema importância...

Os outros falharam por acreditar que o navio tinha afundado, mas tenho certeza que isso não aconteceu. Deve existir alguma caverna escondida nos olhos dos navegantes e eu vou encontrá-la a qualquer custo.

Dia 15 de abril

Eu sabia que a passagem existia em algum lugar entre os rochedos. A luneta foi muito mais útil do que eu pensava.

Coordenadas: 13° / 50°.



Dia 18 de maio

Eu estava certo, o navio está lá, nunca achei que maricheiros tão ignorantes pudessem fazer armadilhas tão engenhosas. Felizmente consegui passar por elas sem ativá-las. Informação é tudo, o velho mapa valeu cada dobrão de ouro.

Os pergaminhos vão completar a parte final do meu plano.

Logo eu terei sucesso.

Provarei a todos que estava certo, os malditos não perdem por esperar.



As Cavernas

Depois de desvendar parte do mistério do navio fantasma, os aventureiros devem penetrar nas cavernas antigas em busca do Galeão Assassino. Muitas surpresas ainda os aguardam.

A entrada para as cavernas que guardam o tesouro do antigo pirata é bem escondida e não pode ser encontrada acidentalmente. Os personagens podem chegar a ela seguindo as pistas encontradas no farol ou investigando o local onde o navio fantasma se choca contra as pedras em sua trajetória noturna. Existem duas maneiras de alcançar a localização exata:



A – Paredão de Rochas

A costa é bem extensa e o esforço de procurar alguma entrada sem nenhuma pista é praticamente inútil (teste de Observar com CD 25), já que a entrada não é visível da parte de cima das rochas. Caso os personagens saibam a localização aproximada da caverna (através da luneta ou acompanhando a trajetória do navio fantasma) permita que eles façam um teste de Procurar ou Observar com CD 5 para descobrir uma pequena corda cheia de nós amarrada em uma árvore próxima à costa. A corda, que leva à entrada da caverna, foi colocada por Anatar e nunca recolhida. Descer por ela é relativamente fácil (Escalar CD 5).

B – Recifes Traçoeiros

Apesar de difícil, é possível chegar na entrada pela água. Esse, inclusive, é o caminho que os zumbis do mar utilizam quando partem em suas excursões por novas vítimas. De barco, é necessário um teste de navegação com dificuldade 15 para cada dez minutos gastos percorrendo a costa em busca de alguma entrada (teste de Observar com CD 20, ou 10 se tiverem a localização aproximada). Chegar no local exige três testes de navegação com CD 18. Nadar entre os recifes é uma tarefa reservada somente para os mais habilidosos (ou imprudentes), sendo necessário um teste de Natação a cada 5 rodadas com CD 20. Existe um caminho entre rochedos que leva até o lago subterrâneo onde está o navio fantasma, mas enquanto avançam, os recifes e a escuridão aumentam e o mar fica mais revolto, sendo mais seguro seguir pelas cavernas.

1) Entrada

Tentando se equilibrar na pequena passarela de pedra, vocês examinam o que parece ser uma grande caverna. O mar revoltoso segue para o fundo da entrada batendo ameaçadoramente contra diversos recifes e corais interiores. Um caminho menor e segue acompanhando o trajeto das águas e some na escuridão por uma abertura escavada na rocha.

Ecologia da Masmorra

As criaturas que habitam a masmorra não ficam o tempo todo paradas esperando a chegada dos aventureiros. Elas precisam se alimentar e se aproveitam da vida marítima da costa. Para representar isso, jogue uma chance de 20% da criatura não estar presente no local indicado cada vez que os personagens entrarem na sua sala. O mestre pode usar esse recurso também criando encontros de monstros errantes e surpreender os heróis em locais que achavam ser seguros.

Não é difícil seguir por esse caminho, mas uma luta nesse local pode ser bastante perigosa, exigindo um teste de Equilíbrio (CD 5) para evitar uma queda na água. Nadar nesse caminho d'água é arriscado já que o mar entra com força se chocando contra as rochas. A movimentação dos personagens por essas águas é reduzida à metade e a cada 3 rodadas é necessário um teste de natação com CD 20 para evitar a colisão contra alguma pedra ou coral (1d4 de dano). Uma falha significa que o personagem começa a se afogar.

O caminho pela pedra foi esculpido pelos piratas e leva a um lago subterrâneo onde descansa o navio pirata. Essa trilha está completamente abandonada, tendo sido usada apenas pelo mago Anatar Valmar há algumas semanas.

2) Primeira Defesa

Esse extenso corredor foi escavado nas rochas. Alguns morcegos voam ocasionalmente pelo local buscando abrigo em suas inúmeras reentrâncias de seu teto irregular.

Nesse corredor existe uma armadilha preparada para matar ou ao menos prender qualquer intruso. Felizmente, para os aventureiros, o tempo corroe parte do dispositivo fazendo com que ela não seja mais tão mortal quanto deveria. O mecanismo é acionado quando alguém atravessa o corredor, ativando dois efeitos: o primeiro é baixar grades nas duas extremidades para impedir a fuga, o outro é soltar diversos tridentes que caem de alcovas do teto irregular. Como as engrenagens estão bem enferrujadas e barulhentas, é possível escapar das grades que descem lentamente, sendo necessário um teste de Reflexos (CD 10) para evitar ficar preso. Existe uma forma de evitar completamente a armadilha, para isso basta andar exatamente no meio do corredor, evitando assim os mecanismos que a ativam. No fundo do corredor, depois da grade, existe um pequeno painel que desativa a armadilha e faz com que a grade abra.

A grade pode ser aberta também com um teste de Força (CD 21) ou com um Abrir Fechaduras (CD 25) que destrava o mecanismo.

Tente passar um clima de tensão ao descrever essa cena. Imagine um filme de ação, com as grades descendo lentamente e todos os aventureiros tentando atravessá-las enquanto mortais tridentes tentam feri-los.

☀ **Armadilha de Tridente (x4):** ND 2; +4 ataque à distância (1d8/x2). Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 15).

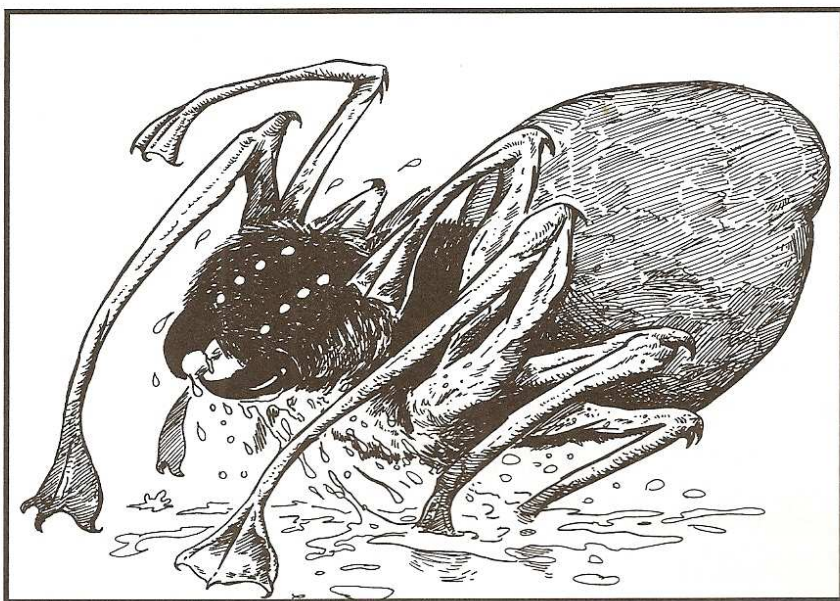
3) Encruzilhada

Vocês chegam a uma encruzilhada. O barulho das ondas pode ser ouvido ao fundo no lado direito enquanto o trajeto à esquerda abriga um silêncio sepulcral.

Um teste de Observar (CD 15 ou 13 para anões) revela que o caminho da esquerda foi escavado na rocha enquanto o da direita parece ser parte de uma caverna natural. É possível encontrar, também, os restos dos antigos instrumentos usados pelos piratas, como pás, picaretas e facões.

4) Covil

Essa parte não foi escavada por mãos humanas, mas sim pela força das águas. O barulho constante das ondas distantes e a escuridão tornam o clima ainda mais opressivo e assustador.



Essa caverna é o covil de uma gigantesca aranha aquática, ela não tem a capacidade de tecer teias mostrada no *Livro dos Monstros*, mas seu veneno a torna um grande desafio. Se ela perceber a presença dos personagens de antemão, irá se esconder na água, tentando surpreender os invasores. A criatura não lutará até a morte, fugindo instintivamente caso fique com menos da metade dos pontos de vida.

A criatura está apenas interessada em defender seu covil e não irá perseguir os aventureiros além dessa sala.

No fundo da sua toca existem restos de alguns corpos já decompostos onde é possível encontrar ao todo 15 pp e 5 po, além de algumas armas enferrujadas.

✿ **Aranha Monstruosa:** ND 2; Verme Grande; DV 4d8+4; pv 22; Inic +3 (Des); Desl 9 m, 6m escalando, 9m nadando; CA 14; Atq +4 corpo-a-corpo (1d8+3 mordida) AE: Veneno; QE: Verme; Ten: N; Res: Fort +5, Ref +4, Vont +1; For 15, Des 17, Cons 12, Int 2, Sab 10, Car 2. Perícias: Escalar +10, Esconder-se +6, Saltar +2, Observar +7, Natação +4.

Veneno: CD 16; dano inicial e secundário: 1d6 força.

5) Corredor Úmido

Ao passar por esse corredor úmido, vocês tomam um cuidado extra para não escorregar no chão molhado alimentado pelo gotejar constante das estalactites.

O ambiente úmido desse local propiciou a proliferação de uma gosma cinza. Ela é atraída por formas de vida e ataca tentando cair em cima dos seus alvos. Lutar nesse local escorregadio é um pouco mais difícil que o normal; sempre que um dos personagens for atingido ele deve fazer um teste de Equilíbrio (CD 10) para evitar cair no chão.

✿ **Gosma Cinza:** ND 4; Gosma de Tamanho Médio; DV 3d10+10; pv 20; Inic -5

(Des); Desl 3 m; CA 5; Atq +3 corpo-a-corpo (1d6 golpe mais 1d6 ácido) AE: Aperto aprimorado, ácido, corrosão, esmagar. QE: Percepção às cegas, imunidade ao frio e calor, gosma, camuflagem; Ten: N; Res: Fort +1, Ref -4, Vont -4; For 11, Des 1, Cons 11, Int -, Sab 1, Car 1.

6) Portão da Morte

O cheiro de morte que preenche essa câmara é justificado pelos quatro esqueletos acorrentados junto a um grande portão de madeira. Ele está adornado com caveiras em suas laterais e abriga uma série de antigas inscrições.

Os esqueletos são de marujos que tentaram fugir do Barba Sangrenta e por isso foram acorrentados no portal que guarda a entrada para o lago onde está ancorado o navio pirata. Eles agora foram animados como mortos vivos e atacam quem se aproximar do local. Ao contrário do que aparentam, as correntes não prendem mais seus movimentos (os braços esqueléticos escapam por entre as amarras).

✦ **Esqueleto (4):** ND 1/3; Esqueleto de Tamanho Médio; DV 1d12; pv 6, 5, 4, 6; Inic +5; Desl 9 m; CA 13; Atq (x2) +0 corpo-a-corpo (1d4 garra); QE: Morto vivo; Ten: N; Res: Fort 0, Ref +1, Vont +2; For 10, Des 12, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Quando os personagens tiverem tempo para examinar melhor o portal, leia o seguinte:

Esse portal tem uma aparência assustadora, adornado com dezenas de caveiras que parecem estar congeladas num grito eter-

no. Entalhado estão as inscrições “prove sua lealdade usando a arma certa para atravessar o portão da morte”.

Ao olhar o portal mais de perto, é possível identificar que ele possui três buracos e dentro deles algum tipo de mecanismo. Cada vez que um deles é pressionado um pequeno arpão é disparado de uma alcova secreta.

✦ **Armadilha de Arpão (x3):** ND 2; +5 ataque à distância (1d6/x3). Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 25).

O portão se abre quando os três mecanismos são acionados ao mesmo tempo. Isso pode ser conseguido com tridente (ou outro recurso) que era a arma usada pelo Barba Sangrenta.

Um ladino pode tentar arrombar a fechadura mas isso é muito perigoso. Existe uma fechadura falsa que é apenas um chamariz para atrair os ladrões. A primeira fechadura é extremamente fácil de abrir (CD 5) mas contém uma armadilha escondida que é acionada no momento em que ela é aberta abrindo um alçapão embaixo do local onde o personagem está. A segunda e verdadeira é bem mais difícil de ser aberta (CD 20).

✦ **Armadilha de Alçapão:** ND 1/2; 3 metros de profundidade (1d6); Procurar (CD 21); Teste de Reflexos anula (CD 16); Operar Mecanismo (CD 20).



7) Lago Subterrâneo

Vocês entram em uma sombria caverna marcada por um lago subterrâneo que ocupa a maior parte dela. Forçando a visão entre as trevas, vocês percebem o vulto de um navio ancorado. Finalmente o Galeão Assassino está ao alcance de vocês.

Nesse local está o que restou do velho navio pirata e o tesouro do terrível Barba Sangrenta.

O navio está ancorado no centro do lago e existem alguns botes completamente apodrecidos nas margens. Um deles está em bom estado (foi reformado magicamente por Anatar) e pode ser usado pelos aventureiros (ele estava ancorado junto ao navio mas acabou se soltando e agora descansa na margem). Também é possível atravessar o lago a nado, mas os personagens terão de tirar suas armaduras e terão bastante dificuldade em enfrentar zumbis do mar (existem 4 escondidos na água).

A chegada atrai dois zumbis que saem da água para atacar os invasores. Esses dois cadáveres pertencem a moradores da aldeia que foram assassinados pelo capitão morto vivo e sua tripulação. Os personagens podem perceber isso pelas roupas locais e pelo melhor estado de conservação (teste de com Observar CD 16).

Zumbi do Mar: ND 1/2; Morto vivo de tamanho Médio; DV 2d12; pv 9, 11; Inic -1 (Des); Desl 6 m, 9m nadando; CA 12; Atq +2 corpo-a-corpo (1d4+1 garra) AE: Aperto; QE: Morto vivo, somente ações parciais; Ten: N; Res: Fort +0, Ref -1, Vont +3; For 13, Des 8, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1. Perícias: Natação +7; Talento: Luta às Cegas.

O Navio Fantasma

Toda a maldade do capitão Barba Sangrenta está concentrada em sua embarcação. Os personagens sentem um desconforto e medo enquanto estiverem nesse local amaldiçoado. Todos devem fazer um teste de Vontade (CD 15) ou sofrer -1 de penalidade em todos os ataques e testes enquanto estiverem no barco (uma bênção ou a aura de paladino anula esse efeito). Além disso, todas as tentativas para expulsar mortos vivos têm -2 de penalidade.

A natureza sombria desse local faz com que “coincidências” estranhas aconteçam a todo momento. As portas se fecham sem que ninguém as toque, sombras de objetos assumem formas assustadoras sob a iluminação das tochas, barulhos parecidos com passos continuam mesmo depois dos personagens pararem de andar, o som do vento parece formar palavras de socorro ou aviso, entre outros. O local é realmente perigoso, repleto de seres das trevas à espreita na escuridão.



I. Convés

Ao subir no convés desse navio lúgubre, um silêncio contagiante abafa todos os sons exceto pelas batidas dos seus corações e o ranger da madeira à medida que caminham. Tudo aparenta abandono e decadência. As velas rasgadas são presas por cordas apodrecidas e velhas balestras desgastadas pelo tempo descansam na popa e proa da embarcação. Diversos corpos estão espalhados pelo convés, todos em péssimo estado de conservação.

A presença dos aventureiros é imediatamente percebida pelo capitão quando eles entram em seu navio. A princípio ele não dá muita importância aos personagens, considerando-os uma ameaça menor, igual ao mago Anatar. Leia o seguinte quando os personagens se aproximarem das escadas e da cabine do capitão.

Um vento frio percorre o convés e criando um medo indescritível. Os diversos corpos começam a despertar. Enquanto alguns mortos avançam lentamente, outros cadáveres despencam dos mastros próximos de onde estão. De repente, junto ao leme vocês percebem um ser decrepito com uma barba vermelha cor de sangue. Sua voz ecoa pela caverna: *“Vocês encontrarão apenas morte e desolação a bordo do Galeão Assassino, sejam bem-vindos.”*

Esse encontro revela um pouco do que aguarda os personagens. O capitão não vai participar desse combate, entrando em sua cabine; logo em seguida descendo pelo alçapão em direção ao refeitório.

O convés tem pouca coisa de valor e qualquer item que os personagens peguem nesse local estará completamente inutilizável. As



cordas decompostas, as armas enferrujadas e a madeira podre.

☠ **Esqueleto (4):** ND 1/3; Morto vivo de tamanho Médio; DV 1d12; pv 5, 6, 3, 2; Inic +5; Desl 9 m; CA 13; Atq +0 corpo-a-corpo x2 (1d4 garras); QE: Morto vivo; Ten: N; Res: Fort 0, Ref +1, Vont +2; For 10, Des 12, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

☠ **Zumbi do Mar (2):** ND 1/2; Morto vivo de tamanho Médio; DV 2d12; pv 6, 8; Inic -1 (Des); Desl 6 m, 9m nadando; CA 12; Atq +2 corpo-a-corpo (1d4+1 garra) AE: Aaperto; QE: Morto vivo, somente ações parciais; Ten: N; Res: Fort +0, Ref -1, Vont +3; For 13, Des 8, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1. Perícias: Natação +7; Talento: Luta às Cegas.

2. Cabine do Capitão

A luz fraca de um castiçal de velas revela uma sala, que apesar do abandono, é bastante luxuosa. Em cima de uma escrivaninha descansam inúmeros mapas e papéis amarelados, a maioria consumida pelo tempo e quase todos manchados por gotas de sangue. Numa mesa menor junto à cama está um garrafão de vinho e alguns copos.

Nessa sala os aventureiros podem encontrar parte do tesouro do capitão (O verdadeiro tesouro do capitão está escondido numa câmara atrás do refeitório). Existe, porém, um alçapão escondido debaixo do tapete que leva ao andar inferior (sala 4), que não é muito difícil de encontrar (Procurar CD 10). Caso alguém resolva tomar o vinho, ele deve fazer um teste de Fortitude contra veneno (Dano inicial e secundário de 1d6 de Constituição).

A cabine possui um baú com 300 pc e 50 pp, duas ágatas (10 po cada) e um pequeno bracelete de ouro (50 po). Em um dos armários existe um peitoral de aço relativamente em bom estado que pode ser restaurado por um ferreiro por 5 po (ou alguém com a perícia Ofícios com CD 15). Os papéis são velhos mapas de navegação e listas de navios e cidades atacadas. A critério do mestre, pode existir entre esses documentos um velho mapa em código que leva a um antigo esconderijo do pirata.

3 e 4. Cabine dos Marujos

Vocês entram numa sala escura e claustrofóbica que parece ser um antigo dormitório. Uma sensação de medo per-

corre seus corações à medida que passam pelas camas repletas de ossos dos antigos marinheiros do barco.

As salas 5 e 6 são bastante parecidas e a mesma descrição (talvez improvisando algumas alterações) serve para as duas. Apesar de quase todas as camas possuírem ossos e crânios, apenas três foram animados como mortos vivos em cada sala. Eles não possuem nenhum tesouro.

Escondido embaixo de uma das camas da sala 3 (Procurar CD 5) está o diário de um marinheiro. O livro descreve seu desespero ao perceber que seu capitão enlouqueceu e seu medo de morrer num dos seus ataques de fúria. Existe basicamente uma descrição dos fatos narrados nas colunas laterais “O Fim de Barba Sangrenta” e “A Última Ceia”. Esse marinheiro escapou, pois na noite do jantar ele estava sentado no seu lado esquerdo na mesa onde o olhar atento do capitão é inútil devido ao seu tapa-olho. Ele fingiu a morte quando percebeu seus companheiros engasgando apesar de não ter tomado o vinho. Ele termina dizendo que está escondido em seu quarto e na primeira oportunidade vai fugir do navio tentando a sorte entre os recifes. Quem comparar a letra do diário com a do mapa, vai perceber que ela é a mesma.

✠ **Esqueleto (3):** ND 1/3; Esqueleto de Tamanho Médio; DV 1d12; pv 6, 4, 7 Inic +5; Desl 9 m; CA 13; Atq (x2) +0 corpo-a-corpo (1d4 garra); QE: Morto vivo; Ten: N; Res: Fort 0, Ref +1, Vont +2; For 10, Des 12, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

5. Depósito

O silêncio desse local só é perturbado pelo distante barulho das ondas. Ele parece ser o antigo depósito do navio, ou o que restou dele. As caixas e barris estão em péssimo estado e seu conteúdo provavelmente já foi reclamado pelas areias do tempo. Enquanto entram no local, vocês têm uma desagradável sensação de estarem sendo observados.

O Fim de Barba Sangrenta

Quando o navio entrou na caverna, décadas atrás, a embarcação sofreu uma série de avarias e por muito pouco todos não morreram. O capitão teve ferimentos graves em suas duas pernas. Elas só não foram amputadas porque nenhum dos seus homens teve coragem de fazê-lo (o primeiro a sugerir acabou no fundo do mar). Mesmo em seu estado debilitado, ele acompanhou de perto as escavações na rocha em busca da liberdade.

À medida que a obra avançava, sua ganância foi crescendo. Ele ordenava que fossem construídas diversas armadilhas ao longo do caminho e seus ataques de fúria constante levavam seus homens à morte. Quando a escavação finalmente atingiu a luz do sol, um grande paredão de rochas era o obstáculo final. Nesse momento, o capitão se convenceu de que nunca sairia da caverna e que seus homens esperavam o melhor momento para matá-lo. Isso acabou com o último traço de sanidade dele.

Nesse local eram guardados mantimentos e peças de reposição. As caixas estão bastante avariadas e seu conteúdo foi quase todo consumido pelo tempo. Nada de valor pode ser conseguido aqui.

Caso os personagens fiquem aqui muito tempo, eles serão atacados por ratos esqueléticos que estão à espreita nas sombras e dificilmente podem ser percebidos (Observar CD 20).

🦋 **Ratos Esqueléticos (8):** ND 1/6; Morto vivo Miúdo; DV 1/4 1d12; pv 1 (cada); Inic +5; Desl 9 m; CA 13; Atq +0 corpo-a-corpo (1d2-2 mordida); QE: Morto vivo; Ten: N; Res: Fort 0, Ref +1, Vont +2; For 6, Des 12, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

6. Cozinha

Vocês ouvem uma batida constante antes de entrar na sala, assim que abrem a porta, avistam o que sobrou da velha cozinha

do navio e um corpo todo decomposto cortando sem parar alguma coisa com sua faca. Um cão esquelético ao seu lado emite um som parecido com um rosnado e as batidas param enquanto o morto vivo vira para vocês.

Nessa antiga cozinha, o esqueleto do cozinheiro repete instintivamente as funções que tinha em vida enquanto não for interrompido ou convocado pelo capitão. Em uma das prateleiras existe um velho jogo de talheres de prata que vale 10 po.

🦋 **Esqueleto:** ND 1/3; Morto vivo de tamanho Médio; DV 1d12; pv 9; Inic +5; Desl 9 m; CA 13; Atq +0 corpo-a-corpo (1d4 faca); QE: Morto vivo; Ten: N; Res: Fort 0, Ref +1, Vont +2; For 10, Des 12, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

🦋 **Cão esquelético:** ND 1/4; Morto vivo Pequeno; DV 1/2 1d12; pv 3; Inic +5; Desl 12 m; CA 13; Atq +0 corpo-a-corpo (1d3-1 mordida); QE: Morto vivo; Ten: N; Res: Fort 0, Ref +1, Vont +2; For 8, Des 12, Cons -, Int -, Sab 10, Car 11; Talentos: Iniciativa Aprimorada.

7. Área de Carga

O vento ululante percorre a sala ampla vindo da escotilha semi-aberta no teto. Diversos caixotes e barris estão espalhados pelo local junto com cordas e ganchos pendurados. Preso a uma delas, de cabeça para baixo, jaz uma pessoa trajando roupas negras completamente imóvel, a poucos metros do chão.

O corpo pertence a Anatar que morreu nas mãos do Barba Sangrenta. Sua ganância

levou-o a cometer atos tão perversos que ele acabou se transformando em um lacedon, um morto vivo que se alimenta da carne humana. Ele reteve, porém, parte da astúcia que tinha em vida. Sua principal tática é permanecer completamente imóvel até os personagens terem certeza que ele não representa ameaça alguma e só então surpreender com seu ataque, de preferência agindo contra algum personagem isolado.

Ele ainda é capaz de falar, e antes de morrer vai amaldiçoar os aventureiros dizendo “Vocês vieram a um lugar amaldiçoado onde não há retorno. Vocês me derrotaram mas a morte vai nos tornar irmãos, o capitão cuidará disso”.

Essa área guardava a carga transportada pelo navio e parte dos saques. Infelizmente a maioria dos itens está enferrujada ou decomposta. Caso eles percam algum tempo revirando o local, eles podem encontrar algo de útil (Procurar CD 15) como:

1 Velho Sabre obra-prima

1 Uma garrafa intacta de vinho antigo (vale 30 po)

2 frascos de água benta.

✶ **Lacedon** ND 1; Morto vivo de tamanho Médio; DV 2d12; pv 13; Inic +2 (Des); Desl 9 m, 9 m nadando; CA 14; Atq +3 (mordida); +0 (2 garras) corpo-a-corpo (mordida 1d6+1 e paralisia; garra 1d3 e paralisia) AE: Paralisia, criar flagelo; QE: Morto vivo, +2 de resistência à expulsão; Ten: CM; Res: Fort +0, Ref +2, Vont +5; For 13, Des 15, Cons -, Int 13, Sab 14, Car 16. Perícias: Arte da Fuga +7, Esconder-se +7, Senso de Direção

+3, Salto +6, Ouvir +6, Furtividade +7, Procurar +6, Observar +7, Natação +6.

Posses: Adaga+1, adaga, pergaminho de criar mortos vivos menor.

8. Refeitório

Nesse local de morte, o próprio ar está impregnado de pavor e medo. Uma longa mesa de jantar ocupa a maior parte da sala e sete cadáveres descansam imóveis em suas cadeiras. Na cabeceira, está o corpo de uma oitava pessoa, um ser decrepito, com longas barbas vermelhas que fala com uma voz assustadora: “Entrem, meus convidados inesperados, meus companheiros os aguardavam para o jantar.”

O capitão Barba Sangrenta nessa altura está curioso para saber mais sobre os invasores e pode começar uma conversa com os personagens e revelar mais sobre sua origem e planos (ele não acredita que possa ser destruído). Ele, porém, não tem muita paciência, ficando ofendido com qualquer tentativa de acordo que for sugerida e rindo de qualquer ameaça.

Seus mortos vivos estão prontos para atacar e esse é o combate decisivo. O zumbis vão fazer o possível para ferir os personagens e impedir que atravessem a sala. O capitão, a princípio, vai ficar observando a luta atentamente enquanto ameaça e provoca os aventureiros. Ele vai escolher o adversário que achar mais competente e partir para cima dele até

A Última Ceia

Depois que a saída foi encontrada, o Barba Sangrenta reuniu o que restara de seus homens para uma última refeição antes de partirem e nesse jantar o vinho servido estava envenenado. Ele morreu alguns meses depois, após passar seus últimos dias contando as moedas de ouro que nunca iria gastar. Seu espírito irrequieto e indomável permaneceu adormecido até que um mago imprudente resolveu despertá-lo.

eliminá-lo completamente. Enquanto estiver ganhando, seus zumbis vão tentar impedir que os outros personagens interfiram, quando ele começar a perder, eles entram nesse combate ignorando tudo à volta.

Quais os Planos do Barba Sangrenta?

O Barba Sangrenta aumenta sua força a cada dia. Ele ainda está se acostumando com a nova condição e aprendendo sobre o mundo exterior. Seus objetivos iniciais são recuperar a tripulação do navio. Para isso ele manda seus preciosos zumbis do mar atacarem pescadores locais que em seguida são transformados em mortos vivos por ele. Quando tiver homens suficientes, seu próximo passo é invadir a aldeia de Dois Faróis, matando a todos, principalmente os descendentes do antigo lorde. Depois disso, ele voltará aos mares iniciando uma nova campanha de terror... a não ser que alguém o impeça.

O capitão tem uma fraqueza que pode ser explorada, os ataques pelo flanco esquerdo recebem +2 de bônus para acertar, já que ele não enxerga nesse lado. Caso perceba que pode perder a luta, ele convoca os mortos vivos remanescentes do navio para ajudá-lo. Os esqueletos que estão nos alojamentos (área 5 e 6) chegam em 8 rodadas, o da cozinha em 4 e os do convés em 12. Metade deles entra pela porta, enquanto o resto atravessa a parede de madeira da sala entrando diretamente no combate.

Caso os aventureiros consigam destruí-lo, leia o seguinte:

O capitão cai perante esse último golpe. Ele ainda tenta erguer seu braço que despenca junto com o restante de seus membros. Seu corpo vai aos poucos se decompondo, deixando apenas grande poça de sangue que avança por toda a sala. O reinado de terror do Barba Sangrenta finalmente chegou ao fim.

Os marinheiros não possuem nada de valor consigo mas nessa sala existe uma passagem secreta para a sala do tesouro do navio. Ela pode ser encontrada com um teste de Procurar (CD 20).

🦋 **Zumbi do Mar (7):** ND 1/2; Morto vivo de tamanho Médio; DV 2d12; pv 9, 13, 11,

11, 14, 10, 12; Inic -1 (Des); Desl 6 m, 9m nadando; CA 12; Atq +2 corpo-a-corpo (1d6+1 sabre) AE: Aperto; QE: Morto vivo, somente ações parciais; Ten: N; Res: Fort +0, Ref -1, Vont +3; For 13, Des 8, Cons -, Int -, Sab 10, Car 1. Perícias: Natação +7; Talento: Luta às Cegas.



🦋 **Barba Sangrenta – Mestre Zumbi (morto vivo único):** ND 4; Morto vivo de tamanho Médio; DV 4d12; pv 25; Inic +0 (Des); Desl 6 m, 9m nadando; CA 15; Atq +7 corpo-a-corpo (1d8+3 tridente) AE: Aperto; QE: Morto vivo, criar mortos vivos menores, controlar mortos vivos; Ten: N; Res: Fort +0, Ref +0, Vont +4; For 13, Des 10, Cons -, Int 13, Sab 12, Car 11. Perícias: Natação +7, Intimidação +6; Talentos: Ataque Poderoso, Trespasar.

9. Sala do tesouro

Seus olhos não conseguem acreditar quando começam a se acostumar com a escuridão da sala. Jóias adornadas, pratarias antigas, tapetes finos, porcelanas de reinos distantes, e muitas moedas de cobre, prata e ouro. O tesouro do Barba Sangrenta é de vocês.

Essa sala possui uma última defesa contra os invasores. Caso os personagens não se preocupem em procurar armadilhas quando avançam (Procurar CD 22), um deles vai pisar em um mecanismo. Logo em seguida todos ouvem um barulho forte de correntes se arrastando. Essa é a última artimanha do capitão para evitar que peguem seu precioso tesouro. Três âncoras estão presas nos mastros do navio, e uma a uma elas são soltas, atravessando o convés e abrindo buracos no casco.

Os aventureiros têm de sair do local antes do navio naufragar ou serão levados junto com ele. As âncoras caem nas três rodadas seguintes à ativação do mecanismo. E logo em seguida a embarcação começa a se encher de água e em 10 rodadas afunda completamente.

Parte do tesouro, infelizmente, se perdeu graças a décadas trancadas nessa sala úmida. Os personagens podem perceber diversos quadros completamente destruídos, porcelana quebrada, tapeçaria rasgada e outros itens que valeriam milhares de peças de ouro em bom estado.

Entre os itens aproveitáveis estão: 1000 pc, 700 pp, 170 po, 5 pérolas irregulares (15 po cada), uma caixa com diversas jóias e pedras preciosas (30 po total), um espelho de prata cravejado de jóias (100 po) e dois itens mágicos: a espada Argirion e o Astrolábio das Estrelas.

Conclusão

Os personagens derrotaram o terrível Barba Sangrenta e recolheram parte do seu tesouro. Os moradores de Dois Faróis devem eterna gratidão aos aventureiros e preparam uma festa para recompensá-los. O trabalho dos heróis, porém, nunca termina, qual será o próximo passo?

Os aventureiros têm agora um refúgio seguro onde podem descansar e os aventureiros e as tramas apresentadas nesse livro podem ser usados para inúmeras aventuras envolvendo navios piratas e intrigas marítimas.

Ganchos para Outras Aventuras.

Caça ao Tesouro: O navio não abrigava todos os tesouros acumulados pelo Barba Sangrenta em toda sua vida de crimes. Ele costumava enterrá-los em ilhas distantes e os personagens conseguem um mapa para um desses locais. Além de decifrar o mapa, conseguir uma embarcação, os aventureiros ainda precisam enfrentar nativos agressivos, feras selvagens e armadilhas mortais.

Maldade sem Fim: Será que o Barba Sangrenta realmente morreu? Os aventureiros podem ter destruído apenas seu corpo, mas quem disse que seu espírito não sobreviveu para se recompor em um antigo esconderijo. Nesse caso, ele voltará algum tempo depois para assombrar os mares e se vingar dos personagens.

Apuros Mágicos: O antigo mestre de Anatar investiga o que aconteceu com seu pupilo e conclui que os personagens foram responsáveis por sua morte. Agora eles ganharam como inimigo um poderoso mago que não poupará esforços para acabar com os aventureiros.

Fiara Brunela



Humana Ranger (NB)

Força: 13 +1
Destreza: 16 +3
Constituição: 12 +1
Inteligência: 10 +0
Sabedoria: 14 +2
Carisma: 12 +1

Teste de Resistência
Reflexos: +3
Fortitude: +3
Vontade: +2

Talentos:
Ratrear, Tiro Certoiro, Tiro Preciso, Combater com Duas Armas* e Ambidestria*
*somente com armadura leve ou nenhuma

Perícias
Empatia Animal +5
Adestrar Animais +4
Esconder-se +6
Senso de Direção +5
Nadar +4, Sobrevivência +6

Combate
Ataque corpo-a-corpo: +2
Ataque à distância: +4*
* +1 contra alvos pertos
Pontos de Vida: 11
Classe de armadura: 16 Inicial: +1
Armas
Arco Longo 1d8 x3
Espada Longa 1d8+1
19-20/x2

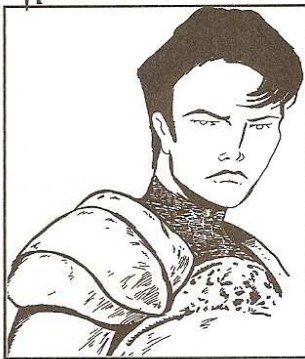
Histórico: Filha de um mercador, você passou toda sua infância viajando pelo mundo em caravanas de comércio. Você adorava passear pelos campos mas odiava o tempo que passava nas cidades. Um ataque de orcs e goblins à vila anã de Forjadrin fez com que seu pai decidisse que as estradas estavam ficando perigosas demais. Nessa época você chegou a salvar a vida de um jovem anão chamado Khondar ao cuidar dos seus ferimentos. Com o dinheiro que vinha guardando por anos, seu pai decidiu, para seu desgosto, comprar uma pequena taberna numa das maiores cidades do reino. Nesse momento, você abandonou sua casa para viver entre as árvores e junto aos animais. Você sabe que sua família continua procurando-a para obrigá-la a voltar e enfrenta essa situação nunca ficando muito tempo no mesmo lugar.

Dicas de Interpretação: Recolha apenas a madeira morta para as fogueiras e só cace por necessidade. Não deixe que ninguém a menospreze por ser mulher, sua habilidade no arco é maior que a da maioria dos guerreiros que já conheceu. Você abomina os grandes centros urbanos mas não tem nada contra as pequenas vilas e aldeias com pessoas simples e trabalhadoras.

Características Especiais: Rastrear, inimigo favorito (+1 contra orcs).

Equipamentos: Corselete de couro batido, arco longo, aljava com 20 flechas, saco de dormir, pederneira e isqueiro, espada longa 10 po.

Cedric Dracomar



Humano Paladino (LB)

Força: 16 +3
Destreza: 11 +0
Constituição: 13 +1
Inteligência: 13 +1
Sabedoria: 14 +2
Carisma: 17 +3

Teste de Resistência
Reflexos: +3
Fortitude: +6
Vontade: +5

Talentos:
Especialização
Iniciativa Aprimorada
Perícias
Diplomacia +7
Adestrar Animais +5
Cura +6
Cavalgar +4
Natação +5

Combate
Ataque corpo-a-corpo: +4
Ataque à distância: +1
Pontos de Vida: 11
Classe de armadura: 16 Inicial: +4
Armas
Espada Longa 1d8 +3
19-20/x2

Histórico: Desde pequeno alguma coisa no seu interior dizia que seu destino era portar uma espada contra as legiões das trevas. Infelizmente o nome da sua família não é bem visto pelo reinado desde que um dos seus tios participou de uma tentativa de usurpar o poder do rei Alanthar VI. Essa mácula tem atrapalhado bastante sua vida mas você sempre encontra forças para continuar adiante. Mesmo sem o apoio oficial de nenhuma igreja, você viaja pelo mundo montado em seu corcel branco tentando ajudar as pessoas a enfrentar o mal.

Dicas de Interpretação: Seja honrado como um verdadeiro cavaleiro, nunca minta, e sempre ajude os necessitados. Não negue os crimes dos seus parentes mas mude a opinião dos outros pela força do seu caráter e qualidades dos seus atos. Seu cavalo e sua espada são inseparáveis e você fica furioso se algo acontecer a eles.

Características Especiais: Detectar maldade, graça divina (+3 para resistência), Cura pelas mãos (3 pv por dia), imune a doenças, código de conduta.

Equipamentos: Cavalo de Guerra, sela, espada longa, mochila, saco de dormir, brunea, 5 po.

Khondar



Anão Guerreiro (NB)

Força: 15 +2
Destreza: 10 +0
Constituição: 16 +3
Inteligência: 11 0
Sabedoria: 12 +1
Carisma: 8 -1
Teste de Resistência
Reflexos: +0
Fortitude: +5
Vontade: +1

Talentos:
Foco em Arma: Machado
Perícias
Escalar +5
Saltar +5
Ofícios (Ferreiro) +2

Combate
Ataque corpo-a-corpo: +3
Ataque à distância : +1
Nota: +1 com o machado

Pontos de Vida: 13
Classe de Armadura: 16
Iniciativa: +0

Armas
Machado de Batalha 1d8+3 x3
Machado de Arremesso
1d6+3 x2

Histórico: Você teve uma infância feliz nas ruas escuras de Forjandrin, uma das inúmeras comunidades anãs incrustadas na Grande Cordilheira. Tudo mudou quando sua terra natal foi atacada por uma horda de orcs e goblins. Apesar de valorosos no combate, a forte resistência foi sobrepujada pela superioridade numérica dos inimigos. Você só recuperou a consciência dias depois do conflito e se arrastou para a superfície lutando para que seu corpo ferido agüentasse a longa jornada. Sua vida foi salva por Tiara Brunela, uma humana que o encontrou e tratou dos seus ferimentos. Você nunca esqueceu essa ajuda e pretende um dia retribuir o favor. Apesar do massacre, continua mantendo as esperanças de reencontrar seu povo para juntos expulsarem os orcs dos salões de seus ancestrais. No momento, porém, você viaja pelo mundo procurando uma razão para preencher sua existência vazia.

Dicas de interpretação: Seja rabugento, reclame da comida, do tempo, dos cavalos, do mar e de todo o resto. Fale das belezas de Forjandrin mas fique sério caso alguém queira saber mais sobre ela. Admire armas e armaduras bem-feitas como obras de arte. Nunca perca uma chance de enfrentar um orc ou goblin.

Características Especiais: Ligação com pedras (+2 testes de Observar envolvendo pedras), visão no escuro, +2 contra veneno, +1 contra orcs e goblinoides, +4 para CA contra gigantes, +2 para avaliar, +2 para ofícios (ligados a pedras)

Equipamento: Machado de Batalha, machado de arremesso, brunea, escudo grande de madeira, martelo, Lanterna Coberta, 5 frascos de óleo, 4 rações diárias. 15 po.

Farimer Foqueville



Halfling Ladino (CB)

Força: 10 +0
Destreza: 17 +3
Constituição: 14 +2
Inteligência: 10 +0
Sabedoria: 12 +1
Carisma: 12 +1
Teste de Resistência
Reflexos: +5
Fortitude: +3
Vontade: +2

Talentos:
Esquiva
Perícias
Equilíbrio +5, Escalar +6
Operar Mecanismo +5
Esconder-se +9
Furtividade +7
Abrir Fechaduras +7
Punga +7, Observar +5
Nadar +2, Acrobacia +5

Combate
Ataque corpo-a-corpo: +0
Ataque à distância : +3

Pontos de Vida: 8
Classe de Armadura: 14
Iniciativa: +2

Armas
Espada Curta 1d6 19-20/
x2
Funda 1d4 x2

Histórico: Um ditado popular da sua vila diz que “se os deuses quisessem que os halflings atravessassem o mar eles teriam-nos dado guelas”, como não podia deixar de ser, você tinha de ser diferente. “Delírios de juventude”, respondiam os anciões quando você falava que se tornaria o capitão de uma grande esquadra de navios, mas você pretende provar que eles estavam errados. Até agora, tudo que conseguiu foi viajar como ajudante numa embarcação fluvial mas agora que chegou na costa ninguém o segura, o mundo nunca será o mesmo depois que os halflings dominarem os mares, e você pretende liderar esse movimento.

Dicas de interpretação: Seja extremamente confiante e convencido, afinal quem pode duvidar de suas incríveis capacidades. Demonstre interesse por tudo que for relacionado ao mar, histórias de pescadores, lendas de piratas, informações sobre as correntes marítimas etc. Como todo bom halfling nunca dispense um pouco de conforto e um bom prato de comida.

Características Especiais: Tamanho pequeno (+1 para CA e +4 para esconder-se), +2 para Escalar, Saltar, Furtividade e Ouvir, +1 para resistência, +2 contra medo. Ataque Furtivo +1d6.

Equipamentos: Armadura acolchoada, espada curta, luneta, instrumentos de ladrão, funda, 10 pedras. 15 po.

Falcoer Sturm



Humano Clérigo (N)

Força: 10 +0

Destreza: 12 +1

Constituição: 14 +2

Inteligência: 13 +1

Sabedoria: 16 +3

Carisma: 12 +1

Teste de Resistência

Reflexos: +1

Fortitude: +4

Vontade: +5

Talentos:

Vigor

Prontidão

Perfícias

Diplomacia +4

Cura +7

Conhec.(Religião) +7

Cavalgar +2

Identificar Magias +3

Nadar +2

Combate

Ataque corpo-a-corpo: +0

Ataque à distância : +1

Pontos de Vida: 10

Classe de armadura: 15

Iniciativa: +1

Armas

Cajado 1d6 x2

Funda 1d4 x2

Histórico: O deus do comércio é o melhor amigo de qualquer mercador. Quando sua família estava em dificuldades financeiras, você foi entregue como aprendiz aos sacerdotes de Coin. Enquanto os negócios do seu pai prosperavam, você crescia no templo para virar um promissor clérigo. Como parte do seu aprendizado, você deve viajar pelas principais rotas comerciais e propagar a palavra do seu deus. Como os negócios nunca vão bem quando monstros e bandidos ameaçam as cidades e estradas, sempre que possível você ajuda os necessitados mas sem nunca dispensar uma boa recompensa.

Dicas de Interpretação: Nunca perca uma chance de divulgar a palavra de Coin. Demonstre interesse por meios de transporte diferentes e histórias de caravanas. Não desperdice qualquer oportunidade de lucro ou acordos comerciais. Procure sempre manter boas relações com todos que encontrar.

Características Especiais: Expulsar mortos vivos (4/dia), conversão espontânea em magias de cura.

Equipamentos: Símbolo sagrado, água benta, brunea, funda, 10 pedras de funda. 30 po.

Domínios: Viagem e Sorte. **Magias mais usadas** (3/2+1): Nível 0 (preces): Detectar Magia, Ler Magia, Virtude, Curar Ferimentos Mínimos, Purificar Alimentos. Nível 1: Bênção, Escudo da Fé, Resistência a Elementos, Invisibilidade a Mortos Vivos, Remover Medo, Curar Ferimentos Leves

Driela



Elfa Maga (CB)

Força: 8 -1

Destreza: 16 +3

Constituição: 12 +1

Inteligência: 17 +3

Sabedoria: 13 +1

Carisma: 14 +2

Teste de Resistência

Reflexos: +3

Fortitude: +1

Vontade: +3

Talentos:

Escrever Pergaminhos

Iniciativa Aprimorada

Perfícias

Alquimia +7

Concentração +5

Conhec.(Arcano) +7

Identificar Magias +7

Observar +5

Combate

Ataque corpo-a-corpo: -1

Ataque à distância : +3

Pontos de Vida: 5

Classe de armadura: 13

Iniciativa: +7

Armas

Adaga 1d4-1 19-20/x2

Dardo 1d4 x2

Histórico: O chamado pelas artes místicas sempre correu em suas veias. Como não tinha recursos para entrar nas caras universidades de magia da capital, você teve de seguir o árduo caminho da jovem aprendiz. Sob tutela do severo Galius Luakar, você aprendeu os conceitos básicos da Arte mas foi obrigada a fazer todo tipo de serviço braçal para seu mestre: lavanderia, limpeza do laboratório, compra de componentes mágicos, cuidar da cozinha, entre outros. Dois anos de trabalho duro foi tudo que conseguiu agüentar antes de abandonar de vez seu tutor, bem antes do treinamento. Segundo rumores, muitos dos grandes magos começaram suas carreiras sozinhos, pesquisando novas magias e conhecimentos arcanos em catacumbas e ruínas antigas e esse é o caminho que pretende seguir.

Dicas de Interpretação: Procure sempre resolver qualquer situação usando a cabeça e não os punhos. Sempre existe uma explicação mágica até mesmo para as coisas mais mundanas. Como está sempre pensando em fórmulas arcanas e conhecimentos místicos, você tende a ser distraída e distante.

Características Especiais: Imune a magias de sono, e +2 contra magias de enfeitiçar, visão de pouca luz, Teste automático de Procurar para localizar passagens secretas.

Equipamentos: Grimório, corda de cânhamo, adaga, 5 dardos, 30 po.

Magias (3/2): Nível 0: Detectar Magia, Luz, Romper Morto Vivo, Som Fantasma. Nível 1: Enfeitiçar Pessoas, Míssil Mágico, Armadura Arcana, Causar Medo, Patas da Aranha.

Como Começar a Jogar

Caso você nunca tenha jogado RPG ou não conheça as regras do d20 system, incluímos um pequeno guia para quem quer entender melhor esse fascinante jogo.

Você vai desempenhar o papel do mestre de jogo e precisa, antes de qualquer coisa, ler a aventura inteira e entender exatamente a intriga básica e os inimigos. Consiga em seguida um grupo de amigos dispostos a jogar e distribua um dos personagens prontos para cada jogador.

Você vai precisar também de um conjunto de dados poliédricos com 4, 6, 8, 10 12 e 20 faces. Eles podem ser encontrados em lojas especializadas e livrarias.

O próximo passo é começar a contar a história desse livro, enquanto os jogadores descrevem as ações dos seus personagens. Quando algum deles tentar fazer alguma ação, basta consultar as duas regras básicas abaixo:

1) Testes

Sempre que um personagem tentar fazer uma ação, ele deve jogar um dado de 20 lados e somar seu nível na habilidade que está tentando fazer, quanto maior o resultado melhor. Quanto mais difícil a ação, maior a classe de dificuldade (CD) necessária para ela funcionar.

Incluímos a CD para a maioria das ações dos personagens, caso eles queiram fazer algo que não está descrito nesse livro, determine se a ação é fácil de ser realizada (CD 10), tem dificuldade mediana (CD 15) ou só pode ser feita por alguém muito habilidoso (CD 20).

Exemplo: Khondar deseja escalar um paredão de pedra com classe de dificuldade (CD) 15. Ele joga o dado e tira 11. Como sua perícia de Escalar é +4, ele conseguiu o

número exato para ter sucesso, escalando a parede com muita dificuldade.

2) Combate

O combate é umas das partes mais emocionantes e importantes do jogo. Ele pode ser resumido em três etapas:

☞ **Iniciativa:** No início de cada combate cada um joga um dado de 20 e soma seu bônus de iniciativa. Quem tiver o maior resultado age primeiro, seguido pelo segundo maior e assim por diante. Você deve jogar pelos inimigos do grupo. Essa ordem se mantém por toda a luta.

☞ **Ataque:** O atacante joga um dado de 20, soma seu bônus de ataque e compara com a classe de armadura (CA) do alvo. Se o resultado for maior ele acerta seu inimigo.

☞ **Dano:** Sempre que acertar um inimigo, você o fere tirando parte da sua energia vital. Cada arma tem um valor de dano diferente. Basta rolar dano da arma usada e descontar esse valor dos pontos de vida do alvo.

Exemplo: Cedric ataca um goblin com sua espada longa. Ele joga o dado de vinte e tira 14, soma 4 do seu bônus de ataque para um resultado de 18, mais que suficiente para atingir a Classe de Armadura (CA) 15 da criatura. Em seguida ele joga o dano que é $1d8 + 3$. O goblin, que só tem 4 pontos de vida, está em maus lençóis. O processo se repete até o final da luta

Viu, não é tão difícil quanto parece. Nessa página fornecemos apenas um resumo básico; para conhecer as regras mais a fundo, consulte o *Livro do Jogador*, lançado em português pela Devir Livraria.

Entendendo a Ficha de Personagem

Os personagens (inclusive os controlados pelo mestre) possuem uma série de valores para determinar o que são capazes de fazer. A seguir existe um pequeno resumo das características mais importantes.

Classe e Raça: Cada personagem possui uma classe que representa basicamente o tipo de aventureiro que ele é. Um guerreiro é hábil em todo tipo de combate, enquanto um mago é fraco fisicamente mas pode alterar a realidade com seus feitiços. O clérigo é um sacerdote que pode fazer milagres com sua fé e o paladino é uma espécie de guerreiro santo. Existem também os ladinos, que são “ladrões” bastante furtivos e versáteis e os rangers, batedores que sabem seguir trilhas e se comunicar com a natureza. Existem ainda diversas outras classes não descritas nesse livro que podem ser escolhidas pelos jogadores. Além da classe, alguns personagens pertencem a raças diferentes da humana, podendo ser anões, halflings, elfos, entre outros.

Habilidades: Existem seis habilidades que representam como seu personagem é física e mentalmente, são elas: Força (seus músculos, aumenta o dano causado), Destreza (sua agilidade, aumenta a classe de armadura), Constituição (Seu vigor, aumenta os pontos de vida), Inteligência (seu raciocínio, aumenta o número de perícias), Sabedoria (Sua intuição, aumenta sua força de vontade), Carisma (Sua persuasão e aparência, aumenta sua influência sobre os outros). As habilidades costumam variar de 3 a 18, sendo 10 o valor comum de um humano normal, ao lado desse número, está um modificador que varia de -4 a $+4$. Esse número é somado quando você tentar fazer qualquer ação envolvendo essa habilidade.

Testes de Resistência: Esses números representam a capacidade do seu personagem de resistir a todo tipo de problema. Para personagens iniciantes, esses valores costumam variar de $+0$ a $+5$. Existem três testes de resistência: Reflexos (Sua rapidez, usado para desviar de magias e evitar armadilhas), Fortitude (Sua saúde, usado para resistir a venenos e ferimentos), Vontade (Sua determinação, usado para resistir a controles mentais e outros tipos de influência).

Talentos: Os talentos são proezas que os heróis conseguem fazer. Eles representam capacidades únicas que seu personagem possui. Para conhecê-los melhor, você precisa consultar o *Livro do Jogador*. Sempre que possível, porém, incorporamos seus modificadores já na ficha. A ranger Tiara, por exemplo, possui $+1$ nos ataques à distância, devido ao talento Tiro Certeiro, já computado na ficha.

Perícias: Esses valores representam coisas que seu personagem aprendeu a fazer ao longo da sua vida. Elas podem ser habilidades físicas (como Natação e Acrobacia), mentais (como Observar e Conhecimento Arcano) ou de influência (como Diplomacia e Intimidação). Os valores para personagens iniciantes costumam variar de $+2$ a $+8$ (com os modificadores já incluídos).

Alguns personagens possuem características únicas como magias e poderes especiais que estão melhor explicados no *Livro do Jogador*. Além disso, todos possuem um pequeno histórico, algumas dicas de interpretação e carregam algum equipamento.

Zumbi do Mar

Morto vivo de Tamanho Médio

Dados de Vida: 2d12 (13 pv)

Iniciativa: -1 (destreza)

Deslocamento: 6 metros, nadando 9 metros

CA: 12 (-1 Des, +3 natural)

Ataques: Garra ou arma +2 corpo-a-corpo

Dano: Garra 1d4+1 ou dano da arma

Face/Alcance: 1,5 m. por 1,5 m./1,5 m.

Ataques Especiais: Aperto.

Qualidades Especiais: Morto vivo, somente ações parciais.

Testes de Resistência: Fort+0, Ref -1, Vont +3

Habilidades: For 13, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1

Perícias: Natação +7

Talentos: Luta às Cegas.

Clima/Terreno: Qualquer terra costeira ou embaixo d'água.

Organização: Grupos de 2 a 20

Nível de Desafio: 1/2

Tesouro: Nenhum

Tendência: Sempre neutra

Progressão: 3 DV

Os zumbis do mar têm sua origem ligada a naufrágios terríveis e afogamentos. Talvez seja por isso que esses mortos vivos consigam agir livremente na água, tentando levar suas vítimas para as profundezas do oceano.

Eles têm aparência assustadora, com o corpo inchado e repleto de feridas feitas por criaturas marinhas que exibem suas entranhas. Além disso, não possuem vontade própria, geralmente obedecendo ordens de mortos vivos mais poderosos ou magos e clérigos malignos.

Combate:

Em terra firme, eles não costumam representar grande perigo para aventureiros experientes, quando estão na água, porém, eles são uma ameaça considerável.



Morto Vivo: Imune a efeitos que influenciam a mente, veneno, sono, paralisia, atordoar e doenças. Não estão sujeitos a sucessos decisivos, dano por concussão, dano de habilidade, dreno de energia, ou morte por dano maciço.

Apenas Ações Parciais (Ext): Os zumbis do mar têm reflexos lentos e só podem executar ações parciais. Logo, eles podem mover ou atacar e só conseguem fazer as duas ações ao mesmo tempo em uma investida (uma investida parcial).

Aperto (Ext): Na água, sempre que eles acertarem um alvo com as garras eles podem automaticamente fazer um ataque de agarrar, tentando puxar o alvo para baixo d'água. A cada nova rodada ele precisa fazer um teste de força contra a força do alvo (ou arte da fuga) para manter o aperto. Caso a vítima não consiga se libertar, ela começa a sofrer dano de asfixia.

O Navegador Mestre

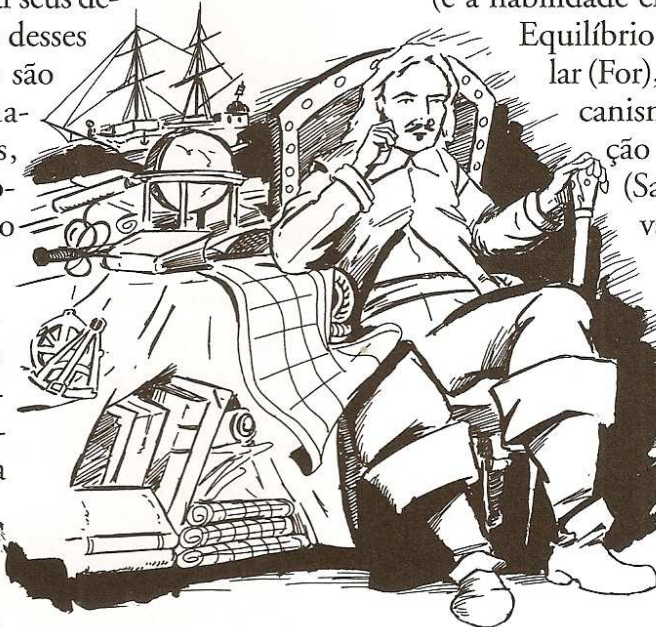
O mar tem seus segredos mas poucos conseguem desvendá-los. Os navegadores mestres sabem interpretar os diversos sinais da água e do céu. Eles fazem do navio uma extensão do próprio corpo, sabendo explorar suas capacidades e minimizar seus defeitos. Os serviços desses valorosos homens são disputados por nações marítimas, companhias de comércio e até mesmo por navios piratas.

Apesar de passar boa parte do tempo consultando as cartas náuticas e verificando a direção do vento, o navegador mestre também é um homem de ação.

Quando necessário ele auxilia diretamente seu capitão e a tripulação do navio a resolver qualquer dificuldade.

Os navegadores mestres costumam ser personagens de qualquer classe, desde que tenham um histórico relacionado aos mares. Ladinos e guerreiros são comuns assim como clérigos de divindades marítimas.

Dado de Vida: d6



Pré-requisitos

Para se tornar um navegador mestre, o personagem precisa preencher os seguintes pré-requisitos.

Perícias: Equilíbrio 3, Senso de direção 3, Natação 3, Profissão (Navegador) 8.

Talentos: Reflexos Rápidos

Perícias de Classe

As perícias de classe do navegador mestre (e a habilidade chave correspondente) são Equilíbrio (Des), Blefar (Car), Escalar (For), Ofícios (Int), Operar Mecanismo (Des), Senso de Direção (Sab), Salto (For), Ouvir (Sab), Profissão (Sab), Observar (Sab), Procurar (Int), Natação (For), Acrobacia (Des), Usar Cordas (Des). Consulte o Capítulo 4: Perícias do LJ para a descrição das perícias.

Pontos de perícia por nível: 6 + Modificador de Inteligência

Características da Classe

Todas as habilidades a seguir pertencem à classe de prestígio do navegador mestre

Usar Armas e Armaduras: O navegador mestre ganha a perícia em todas as armas simples e em nenhuma armadura.

Rotas Marítimas: O navegador mestre conhece a fundo as cartas náuticas, sabe como aproveitar melhor as correntes marítimas e

Nível de Classe	Bônus de Ataque	Fort	Ref	Vont	Especial
1º	+0	+0	+2	+0	Rotas Marítimas, Truques de Marujo
2º	+1	+0	+3	+0	Segurança em Alto-Mar
3º	+2	+1	+3	+1	Navio em Boas Mãos
4º	+3	+1	+4	+1	Evasão Marítima
5º	+3	+1	+4	+1	Domínio do Mar

consegue identificar ventos mesmo em calmarias. Qualquer embarcação sob seu comando se move com uma velocidade 25% maior.

Truques de Marujo: O navegador mestre ganha +2 de bônus em todos os testes de Usar Cordas, Equilíbrio, Senso de Direção.

Segurança em Alto-Mar: O navegador mestre consegue manter a frieza mesmo em grandes dificuldades. Ele pode escolher 10 naturalmente em qualquer teste relacionado com o navio como Profissão (Navegação) ou Senso de Direção.

Navio em Boas Mãos: O navegador mestre estabelece uma ligação com seu navio fazendo com que ele funcione com o máximo de eficácia. Todos os testes relacionados ao navio são feitos com +2 de bônus de competência (incluindo em ações de combate como tentar abalroar ou abordar outro navio). Além disso, todos os membros da tripulação recebem +1 de bônus de moral para todos os ataques e testes de resistência. Essa habilidade só funciona se o navegador passar uma semana dentro do seu navio.

Evasão Marítima: O navegador mestre concede +2 de bônus competência para testes de resistência ou habilidade feitos para evitar qualquer efeito prejudicial ao navio. Além disso, com um teste de reflexos bem-sucedido, ele reduz a 0 o dano contra a embarcação de qualquer magia que possa ter seu dano reduzido a metade.

Domínio do mar: O navegador mestre consegue usar a força do mar em benefício próprio. A velocidade da sua embarcação aumenta 50% (não acumulativo com a habilidade rotas marítimas) e ele pode rerolar um teste qualquer relacionado ao seu navio até três vezes por dia.

Apêndice

Talento Novos

Marujo [Geral]

Você se sente em casa quando está no convés de um navio.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Equilíbrio e Usar Cordas.

Histórias de Pescador

Você nem sempre pega o melhor peixe, mas sempre tem uma história para contar.

Benefício: Você recebe +2 de bônus nos testes de Blefe e Conseguir Informações.

Itens Mágicos

Tridente de Sangue

Nesse *tridente* +2 usado pelo Barba Sangrenta está concentrada toda sua maldade. Qualquer pessoa com tendência boa que tentar usá-lo recebe um nível negativo enquanto a arma for empunhada. O usuário pode conjurar uma magia *causar medo* (CD 15) uma vez por dia.

Argirion

Essa *espada curta* +1 pertenceu a um antigo guerreiro anão e está perdida há séculos. Apesar de não ser poderosa, ela é extremamente valiosa para a família que a criou. O usuário pode conjurar a magia *ajuda* uma vez por dia em si mesmo.

Astrolábio das Estrelas

Esse astrolábio de extrema qualidade foi criado por um antigo navegador mestre e concede +2 de bônus de competência em todos os testes de Profissão (navegador) e Senso de Direção (apenas no mar). Ele ajuda a interpretar os sinais das estrelas para escolher sempre o melhor caminho.

Open Game Content and Licenses

The printing of *O Navio Fantasma* is done under the Open Game License version 1.0a and a draft version of the D20 System Trademark License.

This Publication contains Open Game Content, as defined below. Open Game Content may be Used under and in accordance with the terms of the Open Game License as fully forth in this page.

Designation of Product Identify: The following items are hereby designated as Product Identity in accordance with Section 1 (e) of the Open Game License, version 1.0a: All Quartet logos and identifying marks and trade dress, including the names but not limited *O Navio Fantasma*, *Dois Faróis*; all artwork, illustration, graphic design, maps e cartography; the story, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, format, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations contained herein; the proper names of the following characters, creatures, groups, items and places and their descriptions and other accompanying text *Navio Fantasma*, *Dois Farois*, *Barba Sangrenta*, *Argirion*, *Trident de Sangue*, *Dois Faróis*, *Galeão Assassino*, *Anatar Valmar*, *Cedric Draconar*, *Khondar Escudo de Ferro*, *Driela Cabelos de Prata*, *Tarimer Tocqueville*, *Tiara Brunea*, *Falcoer Sturm*, *Aquarina*, *Jack Caolho*, *Astrolábio das Estrelas*, *Aelander*, *Zumbi do Mar*, though not their stat blocks (if any); and all text description not otherwise designated as Open Game Content below. The above Product Identify is not Open Game Content and reproduction without written permission of the copyright holder is expressly forbidden, except for the purpose of review.

Designation of Open Game Content: The following material is hereby designated as Open Game Content and may be Used pursuant to the terms of the Open Game License: all creature, character, item, spell, town deity and trap "stat blocks" and their accompanying names, including the stat blocks and names of such creatures, characters, items, spells, towns, deities and traps original to this adventure module, except for those specifically designated as Product Identify, above.

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

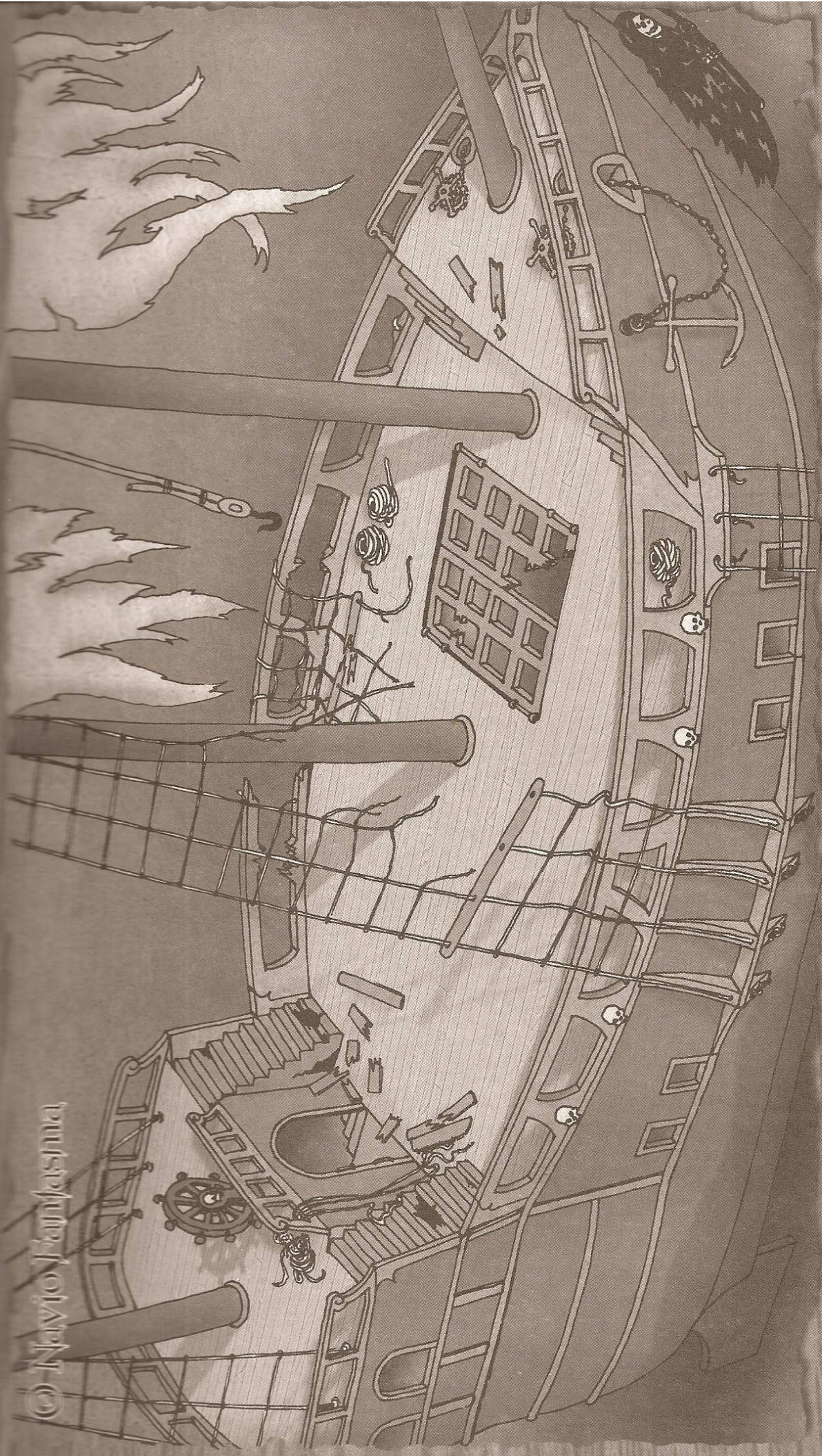
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

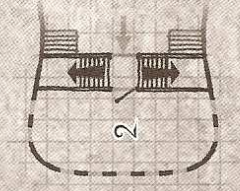
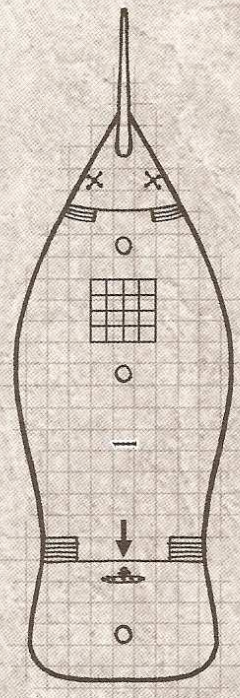
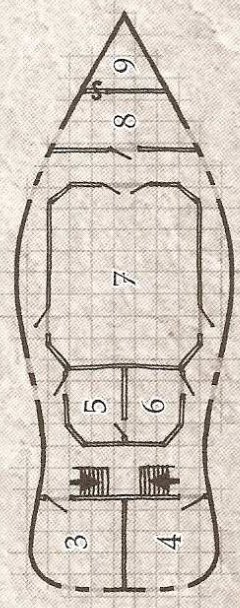
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.



- 1. Convés
- 2. Cabine do Capitão
- 3 e 4. Cabine dos Marujos
- 5. Depósito
- 6. Cozinha
- 7. Área de Carga
- 8. Refeitório
- 9. Sala do Tesouro



O Navio Fantasma

Barba Sangrenta foi o pirata mais terrível que já cruzou os sete mares. Por décadas seu nome significou medo e destruição e o mundo respirou aliviado quando seu navio naufragou próximo à pequena aldeia de Dois Faróis. Agora, setenta anos depois, ele está de volta e busca vingança... a não ser que alguém o impeça.

O Navio Fantasma é uma aventura para personagens de primeiro nível. Ideal para jogadores iniciantes querendo aprender a jogar RPG ou para veteranos em busca de novos desafios e interessados na nova edição do famoso Dungeons & Dragons®. Investigue o mistério por trás da volta do perigoso pirata e salve a população da vila de Dois Faróis da destruição.

O Navio Fantasma oferece também:

- Novos Talentos e Itens Mágicos.
- O Navegador Mestre: uma nova Classe de Prestígio.
- Monstro Novo: Zumbi do Mar.
- Cenário completo para iniciar uma campanha.

