

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, versão 3.5

MORTA-EM PORTO LIVRE



Uma Aventura para Personagens do 1º ao 3º Níveis
por Chris Pramas

d20
system

JAMBÔ

MORTE EM PORTO LIVRE

- CRÉDITOS -

Criação: Chris Pramas
Edição: Jennifer Clarke Wilkes
Revisão para 3.5: Tim Emrick
Arte da Capa: Brom
Arte Interna: Toren Atkinson,
Chris Keefe, Manoel Moreira
Direção de Arte: Chris Pramas

Cartografia: Todd Gamble
Diagramação: Hal Mangold
Agradecimentos Especiais a Tim
Emrick, por tornar esta atualização
possível
Equipe da Green Ronin: Nicole
Lindroos, Hal Mangold, Chris Pramas,

Steve Kenson, Robert J. Schwalb e
Evan Sass

Green Ronin Publishing
P.O. Box 1723
Renton, WA 98057-1723

E-mail: custserv@greenronin.com

Site: www.greenronin.com

Baseado nas regras originais do jogo *Dungeons & Dragons*®, criado por E. Gary Gygax e Dave Arneson, e nas regras da nova edição do jogo *Dungeons & Dragons*®, desenvolvidas por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker e Peter Adkison.

“d20 System” e o logo “d20 System” são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas de acordo com os termos da d20 System License versão 6.0. Uma cópia desta licença pode ser encontrada em www.wizards.com/d20.

Dungeons & Dragons e *Wizards of the Coast* são marcas registradas da Wizards of the Coast, Inc. e são usadas com permissão.



Conteúdo registrado ©2004 Green Ronin Publishing, LLC. Green Ronin, Death in Freeport, Freeport: The City of Adventure, o logo da Green Ronin e o logo de Freeport são marcas registradas da Green Ronin Publishing, LLC.

The Yellow Sign é ©1986 Kevin A. Ross.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 32.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera coincidência.

- CRÉDITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA -

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Death in Freeport

Tradução: Leonel Caldela

Publicado em janeiro de 2007

ISBN: 978-85-89134-19-4

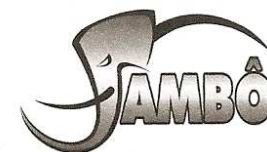
CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

P898m Pramas, Chris
Morte em Porto Livre / Chris Pramas; tradução de Leonel Caldela; revisão de Gustavo Brauner; ilustrações de Brom. --
Porto Alegre: Jambô, 2007.
32p. il.

1. Jogos eletrônicos - RPG. I. Caldela, Leonel.
II. Brauner, Gustavo. III. Brom. IV. Título.

CDU681.32 (RPG)



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907

editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

- INTRODUÇÃO -

Bem-vindo a *Morte em Porto Livre*, a versão revisada do primeiro livro da editora Green Ronin. A primeira edição desta aventura foi publicada nos Estados Unidos no dia 10 de agosto de 2000, o mesmo dia em que foi publicado o *Livro do Jogador* da Terceira Edição – sendo, portanto, o primeiro produto d20 lançado usando-se Licença Aberta! Apesar de sua enorme tiragem, a aventura se esgotou dentro de um ano, e esteve fora de catálogo nos EUA desde então. *Morte em Porto Livre* ganhou o primeiríssimo Prêmio ENnie (o “Oscar” do RPG) e o Prêmio Origins (outra premiação muito prestigiada no mercado internacional) por Melhor Aventura de RPG.

O livro que você tem em mãos é completamente revisado e atualizado para a versão 3.5. A Jambô Editora vem com muito orgulho trazer ao Brasil este produto que esteve no epicentro da explosão do Sistema d20, com a mesma equipe responsável pelas linhas REINOS DE FERRO e SÉRIE QUINTESSÊNCIA.

SOBRE PORTO LIVRE E ESTA AVENTURA

Porto Livre é uma cidade genérica que você pode situar em qualquer cenário de campanha. A premissa básica é que Porto Livre é uma cidade de piratas que passou para o lado da

lei... Aparentemente. Na verdade, a tradição da pirataria está muito viva em Porto Livre, embora camuflada por um verniz de respeitabilidade. Hoje em dia, os piratas da cidade são corsários – piratas legalizados cujos serviços Porto Livre vende para quem pagar melhor. Você vai saber mais lendo a breve história da cidade, a seguir. Isto vai ajudá-lo a perceber o “sabor” e clima de Porto Livre antes do início da aventura em si.

Morte em Porto Livre é a primeira parte da chamada *Trilogia de Porto Livre*. A segunda e terceira partes (*Terror em Porto Livre* e *Loucura em Porto Livre*, respectivamente) também serão publicadas pela Jambô Editora, em edições revisadas e atualizadas para a versão 3.5.

NOTAS E NÍVEIS DE ENCONTROS

Ao longo desta aventura, você irá encontrar diversas caixas de texto. Estas são informações para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear. As estatísticas de criaturas e personagens do mestre (PdMs) são detalhadas no Apêndice A, com informações resumidas apresentadas em cada encontro. *Morte em Porto Livre* é adequada para quatro personagens de 1º nível, embora possa ser jogada com mais personagens, ou com personagens de até o 3º nível, se você der uma reforçada nos inimigos. Um Nível de Encontro (NE) mede a dificuldade de uma situação para um grupo típico de quatro aventureiros.

- UMA BREVE HISTÓRIA DE PORTO LIVRE -

Embora a atual cidade de Porto Livre tenha apenas algumas centenas de anos de idade, o local é habitado há muito mais tempo. Cerca de dois mil anos atrás, esta área era parte de uma ilha muito maior, conhecida como Valossa. Estendendo-se por 1.600 km de norte a sul, e 1.300 km de leste a oeste, Valossa era o coração do império do povo-serpente. Esses répteis feiticeiros governavam vastas extensões de terras quando a humanidade ainda era jovem, e foram pioneiros na magia e na ciência quando os elfos ainda se escondiam em suas florestas.

No entanto, nem tudo ia bem com o Império Valossano. O povo-serpente há muito cultuava Yig, o grande deus-cobra. Mas, nos últimos dias do império, surgiu nas cidades um culto dedicado à adoração do Inominável, um terrível poder alienígena. Conhecido como a Irmandade do Signo Amarelo, o culto desprezava Yig e abraçava a loucura do Inominável. Os líderes do povo-serpente, arrogantes e orgulhosos em suas altas torres, permitiram que o culto se espalhasse entre os descontentes. Quando os sacerdotes de Yig foram chamados à ação, já era tarde demais. A Irmandade do Signo Amarelo perpetrou um ritual para invocar seu deus negro, e o Império Valossano foi esmagado para todo o sempre.

Nenhuma testemunha sobreviveu para contar sobre a aparência do Inominável, mas não faltam evidências da destruição que ele provocou. A poderosa Valossa foi partida, e a água do mar afogou o povo-serpente aos milhões. Aqueles que sobreviveram haviam enlouquecido, perdendo sua civilização e magia em um só terrível momento.

Mais de noventa por cento de Valossa submergiu, deixando apenas algumas ilhas espalhadas como testemunhas do outrora grande império.

Os enlouquecidos sobreviventes do povo-serpente fugiram para o subterrâneo, onde seus descendentes degenerados vivem até hoje. Alguns raros feiticeiros e sacerdotes de Yig sobreviveram à fúria do Inominável com sua sanidade intacta. Estes poucos retiraram-se para as sombras quando os elfos e humanos criaram seus próprios reinos. Os séculos se passaram, e poucos lembram-se que o Império Valossano sequer existiu, ou que o povo-serpente já foi civilizado.

A ASCENSÃO DE PORTO LIVRE

O maior fragmento remanescente de Valossa é um arquipélago conhecido como Presas da Cobra. O nome pode ser um distante eco do Império Valossano, embora os habitantes atribuam-no ao próprio formato das ilhas. A mais importante das Presas da Cobra, A'Val, possui um ancoradouro natural que é facilmente defensável. Quando a humanidade conquistou os mares, A'Val foi rapidamente descoberta por capitães errantes. No princípio, era apenas um lugar para descansar, conseguir água fresca e reequipar-se. Em pouco tempo, surgiu uma vila, e com o passar dos anos esta vila transformou-se em uma pequena cidade. A cidade prosperou, oferecendo serviços para navios de passagem e fornecendo refúgio para aqueles que não eram bem-vindos em outros lugares. Os marinheiros começaram a chamá-la de Porto Livre, e o nome emplacou.

INTRODUÇÃO



Com sua localização remota e atributos naturais, Porto Livre tornou-se um ímã de bucaneiros. Logo eles tinham tomado conta da cidade, que tornou-se um notório refúgio de piratas. O que fazia Porto Livre funcionar no início era um simples código pirata: faça o que quiser em alto mar, mas não vá contra seus camaradas em terra. Isso significava não roubar, matar ou seqüestrar. Vez por outra ocorriam duelos, mas eram arranjos formais, realizados fora das muralhas da cidade. A maioria dos piratas ficava satisfeita com brigas bêbadas, e dessas havia bastante. Em geral, no entanto, mantinha-se a paz em Porto Livre.

Cerca de duzentos anos atrás, a era dos bucaneiros renegados chegou ao fim. Navios solitários enfrentavam cada vez mais ameaças de marinhas organizadas. Antigamente, um único navio pirata podia caçar navios mercantes com impunidade, mas agora era como uma raposa frente às matilhas de cães que eram as esquadras navais. À medida que as tripulações eram caçadas e destruídas, os piratas de Porto Livre perceberam que deveriam mudar seus modos.

Os capitães de Porto Livre sabiam que era necessária uma marinha para enfrentar uma marinha, então decidiram reunir uma força própria e partir para saques em massa. O único problema era escolher um líder. Depois de muita discussão, os piratas decidiram por dois capitães para a grande frota. Drac e Francisco eram rivais ferozes, e a assembleia dos capitães acreditava que qualquer coisa em que ambos concordassem seria uma boa decisão.

Não era uma situação ideal, mas os piratas tinham as vantagens dos números e do elemento surpresa. A frota combinada partiu

em um saque de três meses que rendeu a maior quantidade de dinheiro, objetos de valor, comida e bebida que Porto Livre jamais havia visto. Foi um sucesso espetacular, e os capitães Drac e Francisco não demoraram em reclamar o crédito para si mesmos. Logo, cada um dos dois já havia declarado a si mesmo um Lorde do Mar de Porto Livre.

GUERRA EM PORTO LIVRE

Os dez anos seguintes foram tensos. O grande saque desencadeou pânico entre as nações marítimas, que gastaram imensas quantias e recursos na construção de frotas maiores. Os Lordes do Mar foram forçados a lutar batalha após batalha contra inimigos determinados. A própria Porto Livre foi atacada em três ocasiões diferentes, mas suas defesas provaram-se fortes demais para os navios atacantes.

Esta guerra não-declarada não teve um vitorioso definitivo. Porto Livre resistiu aos ataques e infligiu várias derrotas dolorosas a seus inimigos, mas o atrito foi alto em ambos os lados. No final, o conflito feneceu quando as armadas em guerra ficaram sem navios e tripulações para enviar à batalha. Após uma década de luta constante, houve uma longa calmaria, com cada lado lambendo suas feridas.

Durante a guerra, a adversidade tinha mantido os piratas unidos. Contudo, quando a pressão cedeu, os problemas não tardaram a surgir. Os Lordes do Mar há muito odiavam-se mutuamente, e essa animosidade acendeu-se de novo – com conseqüências mortais. Após uma série de provocações, luta verdadeira explodiu em Porto Livre pela primeira vez em sua

INTRODUÇÃO

A CIDADE DE PORTO LIVRE

- LEGENDA -

1. CASA DE LUCIUS
2. O VINÇANCA SANGRENTE
3. TEMPLO DO DEUS DO CONHECIMENTO
4. A CASA FECHADA
5. A CAIXOTA NEGRA



INTRODUÇÃO

ONDE FICA PORTO LIVRE?

A esta altura, você deve estar se perguntando onde exatamente Porto Livre se localiza. O histórico contém vagas referências a um continente, outros impérios, e potências navais, mas nenhum detalhe. Tudo isso foi deixado em aberto de propósito, para que você possa utilizar Porto Livre em qualquer cenário de campanha que desejar. As Presas da Cobra formam um pequeno arquipélago que você pode incluir com facilidade em um mundo, ou você pode decidir utilizar estas informações para enriquecer uma cidade insular já existente em seu cenário. Caso você tenha uma boa candidata, será necessária apenas uma simples troca de nomes. Da mesma forma, a maior parte das referências a deuses neste livro são genéricas. Quando o texto se refere ao Deus do Conhecimento ou ao Deus da Guerra, por exemplo, substitua-os por uma divindade apropriada da sua campanha.

história. Os seguidores de Drac e Francisco matavam-se nas ruas, quebrando para sempre o código pirata que mantivera a cidade unida.

Nenhum dos Lordes do Mar levou a melhor. Antes que o conflito pudesse ser resolvido, chegaram notícias de outra frota hostil rumando para a cidade. Os piratas decretaram uma trégua, e a frota zarpu para defender Porto Livre, mais uma vez unida – ou assim parecia.

O Capitão Drac percebera que aquela guerra contínua não poderia ser vencida: a única chance de sobrevivência era tornar-se parte do mundo que tentava destruí-los. Drac entrou em negociações secretas com o inimigo, utilizando um mago como intermediário. Ele concordou em trair Francisco em troca de uma trégua e o reconhecimento de Porto Livre como uma cidade-estado soberana. Os líderes inimigos estavam plenamente dispostos a assinar um tal acordo, e pôr um fim à guerra que ameaçava arruinar a todos com seus custos.

Sem saber do jogo duplo de seu camarada, o Capitão Francisco liderou a frota ao ataque. Uma vez que suas forças estavam engajadas, os navios de Drac simplesmente navegaram para longe, deixando a frota de Francisco exposta e sem apoio; ela foi logo cercada e destruída. Nesse meio tempo, Drac voltou a Porto Livre para anunciar a nova cidade-estado e o seu novo regime.

UMA NAÇÃO EMERGE

O Capitão Drac rapidamente consolidou seu poder. Declarou-se o único Lorde do Mar de Porto Livre, e eliminou seus inimigos remanescentes antes que eles pudessem se organizar contra ele. Alguns dos outros capitães piratas preferiram deixar Porto Livre a servir a Drac – desprezavam-no por ter traído Francisco e culpavam-no por violar o código dos piratas. A maioria, contudo, vendo a direção na qual o vento salgado soprava, escolheu permanecer em Porto Livre, e esperar a tempestade passar.

No final das contas, o reinado do Lorde do Mar Drac foi menos sangrento do que qualquer um julgava possível. Ele governou Porto Livre com mão firme durante os trinta anos seguintes, transformando um refúgio de piratas em um eixo comercial de importância significativa. Estabeleceu rotas

comerciais com seus antigos inimigos, foi implacável com piratas renegados e organizou um Conselho dos Capitães. A palavra de Drac ainda era a lei, mas o Conselho era responsável pelos assuntos do dia-a-dia, e auxiliava o Lorde do Mar em questões importantes.

Embora Drac visse a si mesmo como um rei, resistiu à tentação de utilizar o título. De alguma forma, ele sabia que os cidadãos de Porto Livre não aceitariam algo tão contrário às suas naturezas. De modo semelhante, ele sabia que não poderia fundar uma dinastia. O Conselho dos Capitães nunca iria se submeter ao filho de Drac, um mero garoto que não tinha a mesma experiência daqueles lobos-do-mar.

Mas Drac precisava assegurar-se da sobrevivência de Porto Livre enquanto cidade-estado independente após sua morte. Com coração melancólico, escolheu outro velho marinheiro, o Capitão Cromey, como seu sucessor. Além disso, decretou a lei de que o Conselho dos Capitães deveria aprovar um candidato a Lorde do Mar. No fim da vida, Drac botou os interesses da cidade acima de sua própria glória, e por isso é lembrado em Porto Livre como um grande homem.

UM SÉCULO DE CRESCIMENTO

Os cem anos seguintes foram lucrativos. Porto Livre continuou a crescer, o que gerou a necessidade de uma muralha nova e maior em torno da cidade. À medida que novas rotas de comércio para o leste eram abertas, a cidade tornou-se um centro marítimo ainda mais importante. Em geral, Porto Livre conseguiu manter-se longe das guerras que explodiram no continente, embora tenha cimentado suas alianças com diversas potências. No final das contas, esse foi um período de estabilidade e crescimento, com uma sucessão de Lordes do Mar competentes assegurando a continuidade da importância da cidade.

UMA SEMENTE RUÍM

As coisas começaram a mudar cinqüenta anos atrás, quando um descendente do Capitão Drac ascendeu a Lorde do Mar. Dizem que Marten Drac usou de chantagem e assassinato em sua escalada ao poder, e é quase certo que ele realmente o fez para manter sua posição. Marten governou por

INTRODUÇÃO

LINHA DO TEMPO DE PORTO LIVRE

Tempo antes do presente

Eventos notáveis

- | | |
|------------|--|
| 2.000 anos | Valossa é destruída em um cataclismo; as Presas da Cobra são formadas. |
| 800 anos | A futura Porto Livre é fundada na ilha de A'Val. |
| 200 anos | Os Capitães Drac e Francisco lideram a frota reunida; cada um declara a si mesmo um Lorde do Mar de Porto Livre. |
| 190 anos | Guerra civil em Porto Livre; Drac trai Francisco e assume o controle da cidade. |
| 160 anos | Drac morre e é sucedido pelo Capitão Cromey, iniciando um século de prosperidade. |
| 50 anos | Marten Drac torna-se Lorde do Mar, quase levando Porto Livre à falência; institui a lei de descendência Drac. |
| 36 anos | Anton Drac sucede a Marten e conserta boa parte dos danos, mas não revoga a lei de sucessão. |
| 11 anos | Anton Drac é assassinado; Milton Drac torna-se Lorde do Mar. |
| 10 anos | Começa a construção do Farol de Drac. |

apenas quatorze anos, mas o dano que causou à cidade foi substancial. Uma série de pesados impostos e taxas encheram seus cofres, mas afastaram muitos mercadores. Pior ainda, ele conseguiu instaurar uma nova lei, apesar das objeções do Conselho dos Capitães, que exigia que o Lorde do Mar de Porto Livre fosse um descendente do primeiro Capitão Drac.

O irmão mais novo de Marten, Anton, tornou-se Lorde do Mar após a morte de Marten, e salvou a cidade do desastre completo. Anton Drac provou-se digno de seu ancestral mais ilustre, e foi capaz de reverter os piores excessos do reinado de Marten. Ele aboliu os impostos injustos, além de fornecer incentivos para reconquistar os negócios perdidos. Também forneceu ajuda militar limitada para diversas nações importantes, conquistando sua gratidão e seu ouro.

A única falha de Anton foi não abolir a lei de sucessão de Marten. Ele regularmente recebia pedidos de fazê-lo, por parte do Conselho dos Capitães, mas o Lorde do Mar nunca chegou a tomar a decisão. Apesar de seu governo luminar, ele considerava que Porto Livre pertencia à sua família. Isso foi sua perdição.

DÉCADA DE TRAPAÇA

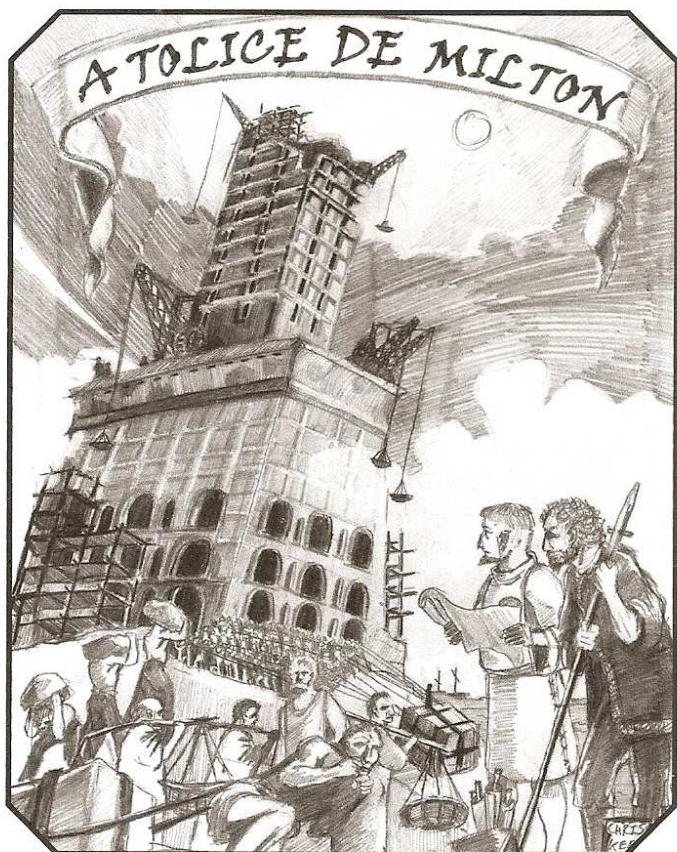
Onze anos atrás, explodiu uma grande guerra, envolvendo quase todas as nações do continente. Anton manteve-se fora do conflito no princípio, mas sabia que seria obrigado a honrar os tratados já existentes. Anunciou ao Conselho dos Capitães que a marinha de Porto Livre iria ao auxílio de seus aliados na primavera – a primeira vez que a frota inteira zarpava à guerra desde os dias de Drac e Francisco. O Conselho estava dividido quanto a isso, e aprovou a medida por uma margem de um só voto.

Anton havia deixado bastante tempo para preparações durante o inverno. Infelizmente, isso também deu a seus inimigos diversos meses para elaborar um plano ambicioso. De fato, tão ambicioso que muitos suspeitos conspiradores tiveram ajuda de agentes de governos que desejavam que Porto Livre permanecesse neutra. Até hoje, continuam a circular boatos.

No fim do inverno, enquanto o Lorde do Mar inspecionava a frota nas docas, uma única flecha com penas amarelas voou do cesto da gávea de um navio ancorado, perfurando o peito de Anton. O ferimento não deveria ter sido fatal, mas a flecha estava encantada com magia da morte. Anton morreu na hora, deixando Porto Livre sem um Lorde do Mar pela primeira vez em duzentos anos.

O assassino foi encontrado e morto antes que pudesse falar, e seu corpo desapareceu antes que sacerdotes pudessem tentar comunicar-se com o morto. O Conselho dos Capitães descartou o ataque como um ato de um renegado solitário, abafando sua natureza mágica. O Conselho tinha assuntos mais urgentes a resolver – como por exemplo, quem iria suceder a Anton?

Nesta encruzilhada, o Capitão Milton Drac subiu ao palco da história. Um primo distante de Anton, Milton surgiu como que do nada. Não pertencia ao Conselho, mas, de



INTRODUÇÃO

alguma forma, teve tremendo apoio de seus membros. Aqueles que tinham mais probabilidade de se opor a ele mantiveram-se estranhamente silenciosos, como se temessem as conseqüências de tomar qualquer ação. Em questão de semanas, este Drac anteriormente desconhecido tornou-se o novo Lorde do Mar de Porto Livre.

O primeiro ato oficial de Milton foi cancelar todo o auxílio militar às nações aliadas: a frota deveria restringir suas atividades a proteger o comércio, nada mais. Enquanto a guerra continuava no continente, Porto Livre permanecia neutra. Isso foi uma grande decepção para as nações que contavam com a marinha da cidade, e Milton foi taxado de traidor. Alguns chamavam-no de marionete de agentes estrangeiros ou de um culto religioso. Milton fez pouco dessas acusações, e continuou seu governo com pouca oposição.

Após cancelar as ações da frota, Milton usou os fundos de guerra para construir um monumento à sua ambição: o Farol de Drac. O Farol está em construção há dez anos, na mais próxima das Presas da Cobra. Planejado para ser uma das maravilhas desta era, o Farol ergue-se aos céus, mais alto do que qualquer outra estrutura no mundo.

O Lorde do Mar diz que seu objetivo é tornar Porto Livre o poder marítimo dominante no mundo, mas a realidade

mostrou-se bastante aquém deste ideal. O Farol de Drac, ou “A Tolice de Milton”, como alguns já o chamam, levou a cidade quase à falência. Impostos e taxas aumentaram regularmente durante sua construção, e um exército de trabalhadores imigrantes foi necessário para terminar a estrutura a tempo. A data planejada para o término está finalmente se aproximando – daqui a três meses. Milton está planejando uma celebração de gala para sua inauguração, e navios do mundo todo irão comparecer. Este será um evento imperdível – pelo menos é o que Milton espera.

PORTO LIVRE HOJE EM DIA

Milton está obcecado por seu Farol, mas o Conselho dos Capitães ainda governa Porto Livre. Seu trabalho tornou-se mais e mais árduo ao longo dos últimos dez anos, à medida que mais e mais dinheiro era enterrado na Tolice de Milton. Os serviços se degeneraram: a guarnição encolheu e fica confinada à Cidade Velha na maior parte do tempo; as docas mal são policiadas. A criminalidade subiu vertiginosamente, mas, desde que permaneça nas sombras, o Conselho prefere fingir que ela não existe. Piratas notórios passaram a freqüentar o porto mais uma vez. Desde que subornem os oficiais das docas, eles podem desfrutar de tudo que Porto Livre tem a oferecer. Ironicamente, a cidade está voltando às suas origens.

~ HISTÓRICO DA AVENTURA ~

O templo do Deus do Conhecimento é um dos maiores de Porto Livre. Um depósito e santuário de pergaminhos ancestrais e aprendizado arcano, o templo é um ímã para estudiosos e magos. Além de sacerdotes, o templo emprega um grande grupo de bibliotecários, que tomam conta do acervo e lidam com os visitantes. Lucius era um desses bibliotecários. Ele cresceu no templo, e vivia para servir.

Seis anos atrás, algo muito estranho aconteceu com Lucius. Uma entidade extraplanar roubou seu corpo, desalojando sua consciência e tomando conta de sua vida. Por cinco anos, a mente alienígena controlou o corpo de Lucius, procurando aprender tanto quanto possível sobre o mundo. Este novo “Lucius”, totalmente diferente do antigo, foi expulso do templo dentro de um ano, por violar o santuário. Ele então deixou Porto Livre, viajando pelo mundo por quatro anos antes de retornar.

Quando o verdadeiro Lucius voltou ao seu corpo, não se lembrava de onde tinha estado ou do que tinha feito, e ficou arrasado ao saber das atividades de seu possuidor em sua ausência. Com grande vergonha, ele foi ao templo, pedindo que o perdoassem e aceitassem-no de volta. Ofereceu aos sacerdotes uma incrível coleção de pergaminhos e artefatos, aparentemente acumulados enquanto seu possuidor viajava pelo mundo. Os sacerdotes ficaram tão impressionados com a coleção que readmitiram Lucius e perdoaram suas transgressões. Tanto ele quanto os sacerdotes estavam agora felizes, e tentaram esquecer o estranho comportamento do bibliotecário.

A vida de Lucius esteve tranqüila pelos oito meses seguintes. Sua existência voltou aos antigos padrões. O silêncio da biblioteca deixava-o calmo, e ele se perdeu em um mundo de livros, pergaminhos e artefatos.

Então, vieram os sonhos.

Lucius acordava gritando toda noite, seu cérebro em frenesi com imagens de cidades gigantescas, criaturas monstruosas e rituais inomináveis. No início, ele rezava para que os pesadelos simplesmente fossem embora; ao invés disso, eles pioraram. Lucius não queria aceitar a verdade, mas enfim não teve escolha. O que quer que fossem esses sonhos, estavam de alguma forma conectados àqueles cinco anos de tempo perdido. Se ele um dia quisesse ter uma vida normal de novo, sabia que deveria descobrir o que acontecera.

O homem que passara tanto tempo pesquisando sobre vidas antigas agora voltava suas habilidades para sua própria vida. Começou a perguntar sobre o que “ele” havia feito, e como “ele” havia agido durante esses cinco anos. Passou incontáveis horas lendo “seus” diários, tentando descobrir quem havia possuído o seu corpo e por quê. Os sacerdotes do templo inquietaram-se com os questionamentos de Lucius. Eles queriam que aquele incidente ficasse enterrado, e não que fosse submetido a um novo escrutínio. O alto sacerdote implorou que Lucius deixasse o passado no passado, mas o bibliotecário não podia concordar.

Dois dias atrás, Lucius desapareceu.

PARTE I: A ISCA

- SÍNOPSE DA AVENTURA -

Morte em Porto Livre arremessa os personagens jogadores (PJs) no meio de intrigas políticas e mágicas, enquanto a Irmandade do Signo Amarelo secretamente manipula os eventos para trazer seu terrível deus ao mundo. Porto Livre ainda é um agitado centro de comércio, mas existem correntes malignas por baixo da superfície. Aqui há segredos, e perguntas sem respostas. Os personagens vão, sem dúvida, descobrir que existe muito mais por aqui do que um simples porto. A questão é: será que esse conhecimento vai matá-los?

Quando a aventura começa, os PJs acabaram de chegar a Porto Livre em um navio mercante. Ainda nas docas, os PJs são atacados por um grupo de recrutamento, que julga-os presas fáceis. Os recrutadores são facilmente vencidos, já que não estão acostumados com resistência de verdade.

Um jovem com aparência de estudioso, chamado Irmão Egil, então aborda os PJs. Ele diz que está procurando por um grupo capaz de tomar conta de si mesmo, e que tem um trabalho para eles caso estejam interessados: encontrar um bibliotecário desaparecido. O homem, Lucius, desapareceu dois dias atrás, e Egil está ansioso por encontrá-lo.

Egil dá aos PJs algumas informações sobre Lucius e seu estranho comportamento. Os PJs então estão livres para investigar: é provável que eles visitem a casa de Lucius, o templo do Deus do Conhecimento e um navio pirata orc. Isto deve formar o quadro de Lucius como um homem em busca de seu próprio passado – que encontrou algo inesperado.

Seguindo as pistas, os PJs descobrem sobre a Irmandade do Signo Amarelo. Com um pouco de sorte, os PJs podem rastrear os cultistas até seu esconderijo, penetrar em seu covil e descobrir os túneis secretos sob a estrutura. Nas profundezas do subterrâneo, encontram o povo-serpente degenerado, e, por fim, o próprio Lucius. O bibliotecário foi cruelmente torturado, e irá morrer a menos que receba ajuda.

Os PJs também precisam lidar com o líder do culto, um homem que reconhecem do templo. Quando o sacerdote cultista é morto, os PJs terão uma surpresa maior ainda. Ele não era humano, mas sim um homem-serpente disfarçado! Apenas os deuses podem dizer o que isso significa para Porto Livre.

- PARTE I: A ISCA -

EM QUE OS PERSONAGENS JOGADORES ENFRENTAM UM ATAQUE COVARDE E ENCONTRAM TRABALHO LUCRATIVO NA CIDADE DE PORTO LIVRE.

A premissa desta aventura assume que os PJs acabaram de chegar a Porto Livre, depois de servir em um navio mercante. Você pode facilmente alterar as circunstâncias caso isso faça a aventura começar com mais naturalidade. Por exemplo: talvez um dos PJs seja um amigo de Egil vindo do continente. Isto daria ao grupo maior razão para confiar no jovem bibliotecário, e seria uma motivação melhor para ajudá-lo a encontrar seu amigo. O único pré-requisito real é que nenhum dos personagens tenha estado em Porto Livre antes. Possuir conhecimento sobre como a cidade funciona arruina uma parte da diversão, então é melhor que os personagens venham de outro lugar.

OS RECRUTADORES

Vocês estão nas docas da grande cidade comercial de Porto Livre. A sua jornada até aqui foi longa e desconfortável, e é com uma sensação de liberdade que vocês caminham pela agitada zona portuária. Infelizmente, vocês não estão carregados de ouro, nem mesmo de prata. O mercador que os contratou teve que dispensá-los depois que seu carregamento de comida estragou durante a viagem. Vocês deveriam viajar para outros portos, mas agora parece que

vocês deverão se virar em Porto Livre – pelo menos por um tempo. A agitação nas docas é hipnotizante. Existem navios ancorados vindos do mundo todo, transportando toda sorte de mercadorias exóticas. Marinheiros e mercadores de todas as raças e estilos de vida mesclam-se no cais, e o dinheiro troca de mãos com uma velocidade que vocês mal conseguem acompanhar. As imagens e sons são tão avassaladores que vocês quase não notam um grupo de homens que casualmente se reúne ao seu redor. São tipos durões, marujos cheios de sujeira e cicatrizes, armados com porretes e ganchos. O líder desses cães do mar, um homem desdentado com tatuagens nos nós dos dedos, dá um sorriso torto e diz: “Vocês acabam de se apresentar como voluntários para uma emocionante vida no mar. Vocês querem ir do jeito fácil ou do jeito difícil?”

Estes homens são, é claro, um grupo de recrutamento procurando por corpos para vender aos navios de passagem. Os PJs parecem inexperientes e fáceis de sobrepujar, tornando-os alvos ideais. Os personagens podem perceber (teste de Observar, CD 15) um jovem vestido em mantos observando a luta com grande interesse.

PARTE I: A ISCA

Criaturas (NE 4): quando o encontro começa, os PJs são cercados por oito marujos. O velho desdentado escolheu bem o lugar de sua emboscada – caixas de mercadorias estão espalhadas pelo cais, o que dificulta a movimentação. A multidão também é espessa, embora vá se dispersar caso comece uma luta.

Marujos (8): 5, 5, 6, 6, 7, 9, 10, 11 PV.

Táticas: esses marujos são experientes no jogo do recrutamento. Eles não usam armaduras, mas são bons com seus porretes, que usam primeiro para causar dano de contusão, na tentativa de nocautear os PJs. Caso as coisas fiquem sérias, eles mudam para os ganchos (trate-os como foices curtas). Grupos de recrutamento atacam os fracos; estes valentões logo fogem quando fica óbvio que os PJs podem tomar conta de si mesmos. Uma vez que três deles tenham caído, o resto bate em retirada.

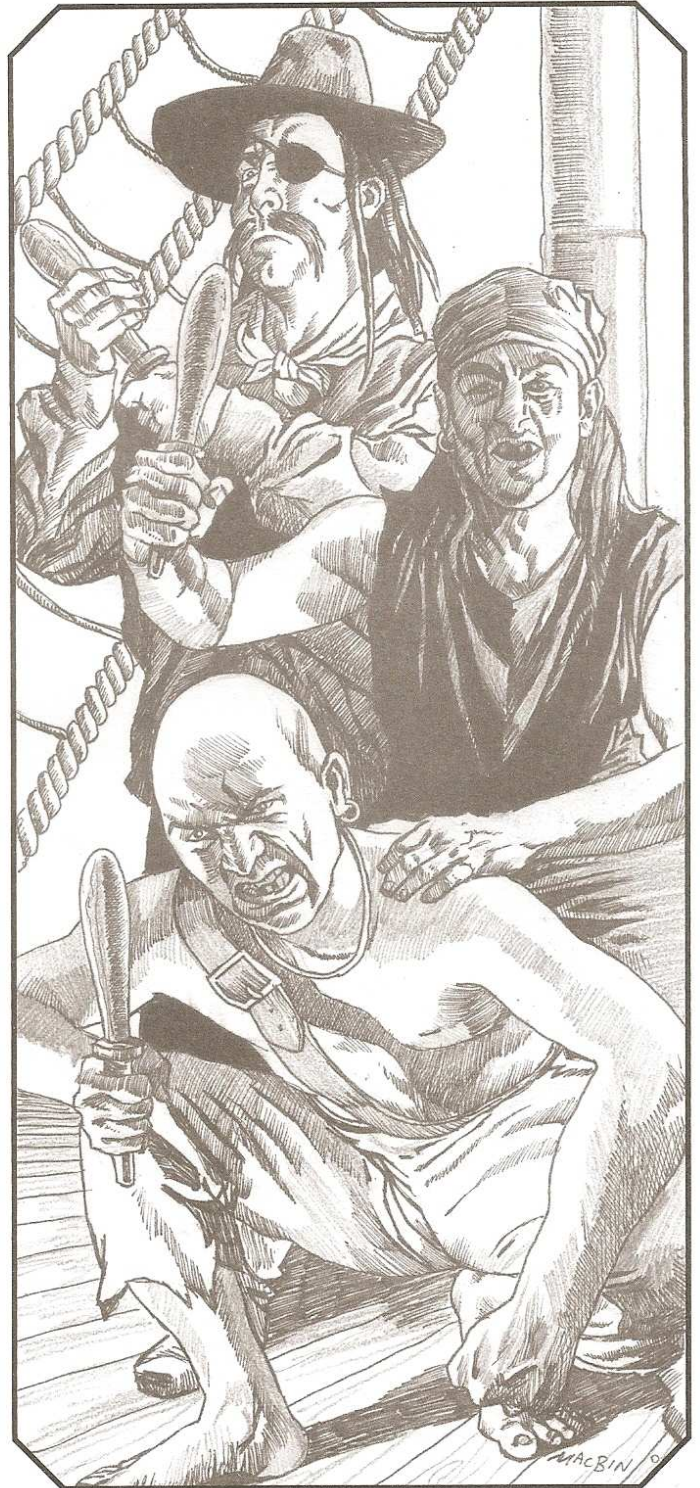
UMA OFERTA DE EMPREGO

Enquanto os últimos recrutadores fogem para a multidão, um jovem vestido em mantos aborda vocês. “Isso vai ensiná-los a atacar recém-chegados,” ele diz, rindo. “Mas onde está a minha educação? Permitam-me que me apresente. Sou o Irmão Egil, e estou procurando por pessoas que possam tomar conta de si mesmas em uma rusga. Se vocês aceitarem que eu lhes pague uma rodada de bebidas, gostaria de falar-lhes a respeito de um trabalho. O que me dizem?”

Caso os PJs sejam receptivos, o Irmão Egil (humano clérigo 2, 15 PV) leva-os a uma taverna nas proximidades, o Rato das Galés. O ambiente é tão encantador quanto o nome, mas a cerveja é melhor do que seria de se esperar. Egil paga a primeira rodada, e então faz sua oferta.

“Dois dias atrás, um bibliotecário do meu templo desapareceu. Por razões um pouco complicadas, o alto sacerdote preferiu não se envolver na questão. O desaparecido, Lucius, é um querido amigo meu, e eu estou preocupado que algo ruim possa ter acontecido com ele. Estou disposto a oferecer 50 moedas de ouro a cada um de vocês, 10 agora e 40 quando terminarem a missão, se vocês conseguirem achar Lucius e devolvê-lo ao templo. Eu lhes darei quaisquer informações que eu possa, e posso curá-los caso necessitem. Estão interessados?”

Considerando suas dificuldades atuais, é bem provável que os PJs realmente estejam interessados. Se eles se mostrarem desconfiados demais e não aceitarem a oferta logo de cara, o Irmão Egil diz que a proposta está de pé, e que ele pode ser encontrado no templo do Deus do Conhecimento. Uma vez que o grupo aceite o trabalho, Egil conta toda a situação.



Ele está honestamente preocupado com o bem-estar de seu amigo, e não tem nada a esconder.

A seguir está a descrição do caso segundo Egil, e suas respostas para algumas perguntas prováveis.

“Eu conheço Lucius quase desde que nasci. Nós fomos ambos criados no templo. Ele se tornou um bibliotecário, e eu, um sacerdote. Mas, há seis anos, algo

PARTE I: A ISCA

estranho aconteceu. Ele pareceu mudar da noite para o dia. Um dia, era o meu amigo de muitos anos e, no dia seguinte, era um completo estranho. Fazia perguntas bizarras, parecia não se lembrar de nada da nossa amizade, e tratava o templo como sua biblioteca pessoal. Alguns meses depois, ele foi pego violando o santuário, e foi expulso do templo. Pouco depois, deixou Porto Livre, e ficou afastado por quatro anos. “Quando Lucius reapareceu, ele era como antigamente. Foi ao templo e implorou para ser readmitido, dizendo não ter nenhuma memória dos últimos cinco anos. Thuron, o alto sacerdote, parecia irredutível em recusar o pedido de Lucius, mas mudou de idéia depois de uma conversa em particular com ele. “Lucius voltou ao templo e, por oito ou nove meses, as coisas eram como nos velhos tempos. Então, ele começou a parecer abatido, e contou-me que não andava dormindo bem. Algo o estava perturbando, mas ele não dizia o que era. Começou a fazer muitas perguntas sobre seu comportamento logo antes de sua expulsão. O alto sacerdote falou com ele sobre isso, mas Lucius continuava insistindo no assunto. “Eu fui ficando cada vez mais preocupado com meu amigo. Ele parecia estar à beira da loucura, como se algo muito pequeno pudesse empurrar-lhe para o abismo. Dois dias atrás, ele não compareceu ao templo. Fui à sua casa e encontrei-a vazia. Procurei por toda parte, mas não consegui encontrá-lo. Os sacerdotes do templo negam, mas eu sei que algo aconteceu com Lucius. Quero que vocês descubram o que houve.”

O QUE EGIL SABE

Provavelmente, os PJs terão perguntas para o Irmão Egil. A seguir, estão suas respostas para as perguntas mais prováveis. Ele responde tão bem quanto puder, e está sinceramente

preocupado com seu amigo; por isso, seja razoavelmente aberto com as informações que ele possui.

- Aonde Lucius foi quando deixou Porto Livre?

Eu não sei ao certo, mas Lucius parecia pensar que viajara bastante.

- Por que o alto sacerdote permitiu que ele voltasse ao templo?

Esta questão também me confunde. Thuron não é um homem que muda de idéia com facilidade, mas algo que Lucius disse ou fez durante sua reunião persuadiu o alto clérigo.

- Nós podemos vasculhar a casa de Lucius?

Sim, certamente. Eu posso levá-los até lá quando quiserem.

- Podemos falar com Thuron ou outros membros do templo?

Sim, mas por favor, não mencionem meu envolvimento. É melhor dizer que vocês são amigos de Lucius, e que vocês vieram a Porto Livre para vê-lo.

- Você pode recomendar um lugar para nos hospedarmos?

Certamente. A Pena do Escriba é uma ótima taverna localizada entre a casa de Lucius e o templo. Muitos visitantes do templo hospedam-se lá, e a clientela não é tão rude quanto a de muitas outras estalagens da cidade.

INSTALANDO-SE

A menos que os PJs tenham outros planos, o Irmão Egil leva-os à Pena do Escriba. É uma estalagem pacata longe das principais vias, que atende principalmente estudiosos. O primeiro andar consiste em um salão comunal, uma cozinha e uma despensa, e no andar de cima há oito quartos que acomodam duas pessoas cada um. A estalajadeira, uma mulher matronal chamada Desi (humana plebéia 2, 6 PV), vive no terceiro andar com suas duas garçonetes. O Irmão Egil pode conseguir bons preços para os PJs: 1 PO por dia para o grupo, o que inclui um desjejum leve e um jantar. O desjejum é às 8 da manhã em ponto, e o jantar, às 5 da tarde.

NOTÍCIAS EM PORTO LIVRE

Personagens dedicados podem começar os trabalhos fazendo alguns testes de Obter Informação pela cidade, e gastando algumas moedas para descobrir as novidades. Eles podem ouvir os seguintes boatos (CD 10):

- O Farol de Drac está quase pronto. Apenas mais três meses até que esteja terminado. Dizem também que o Lorde do Mar está planejando uma grande comemoração.
- Não é à toa que as pessoas chamam o maldito farol de “Tolice de Milton”. Sua construção levou dez anos, e agora os cofres da cidade estão vazios.
- A Guarda do Lorde do Mar (a milícia de Porto Livre) foi tão diminuída que os ladrões têm plena liberdade. Apenas a Cidade Velha recebe qualquer proteção real.
- Hoje em dia, os piratas nem se incomodam em se disfarçar quando atracam. Há navios piratas por aqui agora mesmo – algumas das tripulações são até mesmo de orcs!
- O Conselho dos Capitães já se fartou do Lorde do Mar Milton Drac. Ele pode sofrer um “acidente infeliz” antes que seu precioso farol esteja terminado.

PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA

Quem perder as refeições terá de se virar sozinho – ou tentar convencer as empregadas de Desi com uma boa lábia.

Caso os PJs recusem a Pena do Escriba – porque não confiam muito no Irmão Egil, ou porque preferem estabelecimentos mais rudes – Porto Livre tem muitas estalagens dentre as quais

escolher. Aqui vão algumas alternativas: O Gancho Enfermeiro (perto das docas, notoriamente perigosa), A Prancha do Pirata (na Cidade Velha, atrai os bucaneiros), O Caneco Quebrado (em um cais, brigas ocorrem de hora em hora) e A Rosa Negra (na Cidade Velha, atende mercadores gordos).

PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA

EM QUE OS PERSONAGENS JOGADORES CONDUZEM UMA INVESTIGAÇÃO E
DESCOBRAM DIVERSOS ÍTEMS INTERESSANTES.

Os PJs agora têm um mistério em suas mãos. Você deve ser flexível enquanto eles investigam, já que não há como saber o que eles vão querer averiguar primeiro. O que parece óbvio para você pode não ser tão óbvio para os jogadores. O melhor lugar para iniciar a investigação é a casa de Lucius. É provável que o grupo dirija-se para lá imediatamente, mas um empurrãozinho nessa direção pode ser necessário. O Irmão Egil pode guiá-los até lá, por exemplo (“Vocês querem ver a casa de Lucius agora? Nós teremos de correr, para que eu possa estar no templo na hora das orações do final da tarde.”). O Irmão Egil acompanha os PJs, para se assegurar de que eles não destruam o lugar. Não há muito para se roubar por lá, mas ele pensa nos interesses de Lucius.

Nota: quando os jogadores ouvirem sobre a Tolice de Milton pela primeira vez (veja a seção **Notícias em Porto Livre**), podem querer sair correndo para investigar o farol. Embora seja crucial para *Loucura em Porto Livre*, a esta altura o Farol de Drac é apenas um prédio em construção. Deixe que os PJs vaguem livremente se quiserem, mas não vão descobrir nada a esta altura. Durante esta aventura, nada suspeito está acontecendo no Farol. Um mapa da Tolice de Milton pode ser encontrado em *Loucura em Porto Livre*.

LOCAL 1: A CASA DE LUCIUS

Aparentemente, ser um bibliotecário em uma cidade comercial não é um trabalho lucrativo. A pequena casa de Lucius tem apenas um andar, que consiste de dois aposentos, embora haja um porão. A maior parte do cômodo principal está repleta de livros, pergaminhos, penas, tinteiros e outras ferramentas do ofício de um acadêmico. Há uma cama estreita em um canto, e uma pequena escrivaninha sob a janela da frente. O pequeno aposento de trás é ao mesmo tempo uma cozinha e um depósito de tranqueiras. Um alçapão leva ao porão.

IA. APOSENTO PRINCIPAL

A maior parte dos livros e pergaminhos aqui são tratados geográficos que detalham lugares longínquos, com títulos como *Sobre anões e homens: as terras de Naranjan*. Testes de Procurar podem revelar algumas informações úteis:

CD 15 ou melhor: entre os papéis espalhados há uma lista rabiscada de coisas a fazer; veja o Material de Apoio A.

CD 20 ou melhor: a escrivaninha tem uma gaveta com um fundo falso, que esconde um diário escrito com a mesma letra que a lista. É possível fazer uma leitura rápida das anotações em meia hora, e a mais interessante delas está no Material de Apoio B.

IB. APOSENTO TRASEIRO

Não há nada aqui além de alimentos não-percíveis e roupas sujas.

IC. PORÃO

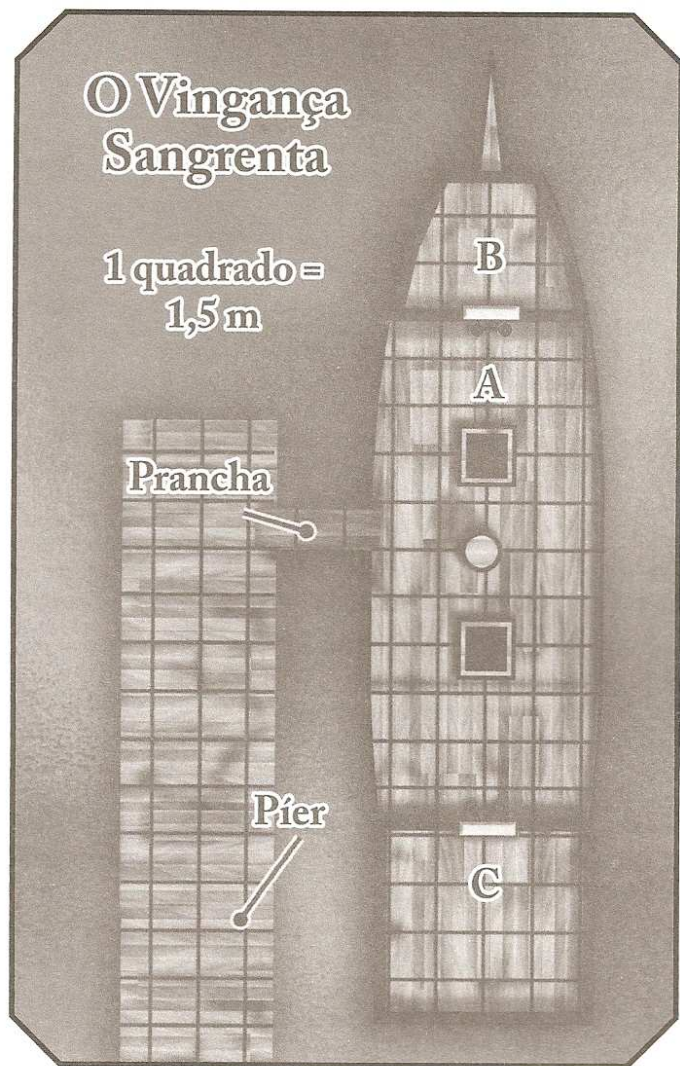
O alçapão está destrancado e, aberto, revela uma escadaria que leva para baixo. O porão é maior que a casa, embora, estranhamente, esteja vazio. Há algumas estantes cobrindo as paredes, assim como prateleiras para a exibição de livros. Procurar por lá não revela nada, mas um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) permite que o personagem note que as prateleiras são muito mais novas que o porão em si. A madeira ainda tem um cheiro de “nova” – provavelmente não tem mais de um ano.

LOCAL 2:

O DINGANÇA SANGRENTO

A lista de Lucius menciona um Capitão Cicatriz-no-Bucho. O Irmão Egil não conhece esse homem, mas admite que não sai muito do templo. Caso os PJs não tenham ido primeiro à casa de Lucius, ainda podem decidir checar o navio pirata. Além de aparecer muito nos boatos da cidade, ele está ancorado à plena vista, e sua tripulação inumana não se incomoda em se esconder ou ocultar sua vocação.

PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA



Um teste bem-sucedido de Obter Informação (CD 15 na cidade ou 10 nas docas) revela que a nau pirata *Vingança Sangrenta* está agora no porto. Seu capitão, Cicatriz-no-Bucho, é um notório pirata orc que opera a partir de Porto Livre. Os PJs podem fazer testes adicionais de Obter Informação para descobrir mais sobre o navio, seu capitão e sua tripulação (com +5 de bônus se perguntarem na zona portuária).

OBTER INFORMAÇÃO

CD do teste Informação

- 15 O Vingança Sangrenta aportou há onze dias.
- 20 A tripulação geralmente fica dentro do navio. Eles parecem tensos e hostis.
- 25 O Capitão Cicatriz-no-Bucho já matou vinte homens em combate corpo-a-corpo.

Leia ou parafraseie o seguinte trecho quando os PJs virem o Vingança Sangrenta pela primeira vez:

O Vingança Sangrenta é um navio orc rústicamente construído, com mais ou menos 30 metros de compri-

mento. O navio mostra marcas de batalha, mas parece agüentar outra viagem sem problemas, e vocês notam que nenhum outro navio está ancorado perto dele. A vela está recolhida, mas o cesto da gávea abriga um sentinela orc armado com um arco curto. Dois outros orcs guardam a prancha de desembarque, seus rostos hostis e espadas denteadas encorajando os passantes a continuar em seus caminhos.

Os guardas são tão hostis quanto parecem. Qualquer um que tente falar com eles ou requisitar uma audiência com o Capitão Cicatriz-no-Bucho ouve uma ordem para ir embora. Os orcs seguirão este comentário com uma demonstração física se os PJs insistirem e não parecerem muito ameaçadores. Caso contrário, os piratas chamam o imediato, Aggro.

Aggro precisa se abaixar para sair do castelo de proa e, quando o faz, revela um tronco enorme. Ele pigarreja alto e escarra enquanto vocês perguntam sobre Lucius. Quando acabam, Aggro diz, "Ele esteve aqui semana passada, rastejando por uma audiência com o capitão. Eu disse pra ele o mesmo que digo pra vocês: fora!"

Vocês notam que o arqueiro no cesto da gávea tem uma flecha preparada. Aggro e os guardas estão tocando os pomos de suas cimitarras. Eles claramente estão loucos por uma luta. É óbvio que eles têm algo a esconder em seu navio – mas será que esse "algo" é Lucius?

Na verdade, Aggro não está mentindo ao dizer que expulsou Lucius. Os orcs estão inquietos porque um poderoso mago chamado Kenzil contratou-os para atacar um navio em particular e adquirir um cajado mágico para ele. O Capitão Cicatriz-no-Bucho não gosta de lidar com magos, mas o pagamento era bom demais para dispensar. Ele tem o cajado trancado em sua cabine, e sua tripulação está guardando-o o tempo todo, até que Kenzil apareça. Cicatriz-no-Bucho está no limite da tensão, e ansioso para que o cajado seja entregue em segurança – ele certamente vai oferecer resistência a qualquer um que suba ao navio.

O que Aggro não sabe é que Lucius conseguiu falar com o capitão orc enquanto ele visitava uma taverna. Lucius suspeitava que havia passado algum tempo a bordo do *Vingança Sangrenta* durante seus anos perdidos, e procurou o capitão orc. Repelido por Aggro, Lucius seguiu Cicatriz-no-Bucho e fez algumas perguntas a ele. Veja a seção **Capitão Cicatriz-no-Bucho** para mais informações.

TOPOS A BORDO

Os PJs podem lidar com os orcs de várias maneiras. Eles podem simplesmente atacar a tripulação e começar uma briga, ou podem observar o navio e tentar espionar Cicatriz-no-Bucho. Ladinos podem tentar se infiltrar a bordo à noite, para dar uma olhada. Atacar os orcs é um erro (a

PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA

O CAPITÃO CICATRIZ-NO-BUCHO

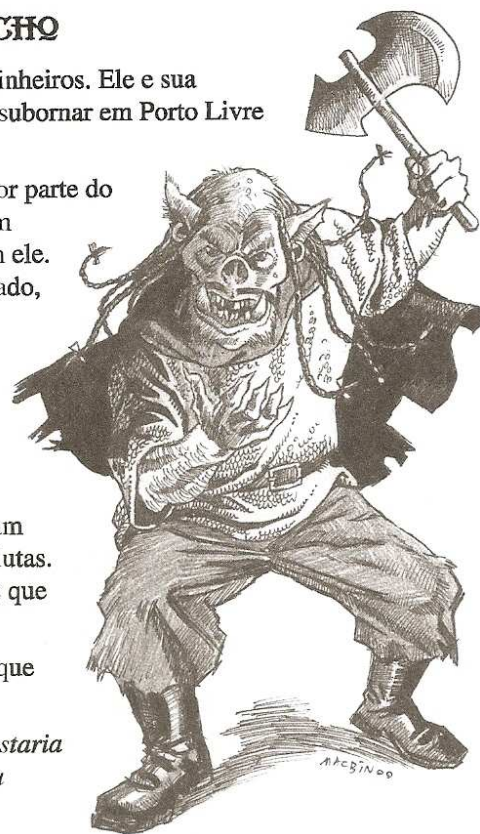
O Capitão Cicatriz-no-Bucho é temido com razão por mercadores e marinheiros. Ele e sua tripulação vêm aterrorizando as rotas marítimas há anos, e sabem quem subornar em Porto Livre para manter essa situação.

Como está esperando pelo mago Kenzil, Cicatriz-no-Bucho passa a maior parte do seu tempo a bordo. Contudo, de vez em quando, ele sai do navio para um drinque e uma refeição, e isso pode dar aos PJs uma chance de falar com ele. O velho pirata não vai dizer nada sobre Lucius a menos que seja subornado, mas com incentivo suficiente ele conta a história completa.

O capitão reconheceu Lucius logo de início, pois ele realmente esteve no *Vingança Sangrenta* há cerca de quatro anos. O bibliotecário pagou uma bebida ao capitão, e fez muitas perguntas sobre aquela época, o que Cicatriz-no-Bucho achou estranho: o humano tinha estado lá! Lucius tinha pago ao Capitão Cicatriz-no-Bucho uma bela soma para viajar com os piratas, observá-los e fazer anotações. Os orcs acharam isso estranho, mas o dinheiro era bom, e ele não atrapalhava durante as lutas. Depois de alguns meses, Lucius seguiu seu rumo, e esta foi a última vez que Cicatriz-no-Bucho o vira, até alguns dias atrás.

Em sua bolsa de dinheiro, o capitão também tem um bilhete de Lucius, que lhe foi passado por Aggro. O bilhete diz:

Capitão, meu nome é Lucius, e eu acredito que você me conheça. Eu gostaria de conversar sobre a minha estada em seu navio. Por favor, diga ao seu imediato para me deixar subir a bordo na próxima vez que eu pedir.



tripulação toda tem NE 7!), mas os PJs provavelmente não vão perceber isso logo de cara. Já que não há presença da Guarda do Lorde do Mar nas docas, uma luta pode prosseguir sem interferência. Lucius não está aqui, mas os piratas têm bastante tesouro – que os PJs podem conseguir se, por acaso, sobreviverem.

A. CONVÉS PRINCIPAL

O convés principal tem 16,5 m de comprimento e 6 m de largura. Em seu centro, ergue-se o mastro, e há cordas enroladas e outros apetrechos espalhados por ele. Dois grandes alçapões levam ao depósito no porão: está quase vazio, mas guarda um pouco de comida e barris de grogue (rum misturado com água).

Criaturas (NE 3 ou 4): normalmente há dois (às vezes três) piratas orcs guardando a prancha de desembarque, mais um no castelo de proa e outro no castelo de popa. Essas estruturas fornecem cobertura contra ataques à distância, a suas posições elevadas oferecem boa visibilidade.

Piratas (4 ou 5): 3, 5, 5, 7, 9 PV.

B. ALOJAMENTO DOS OFICIAIS

O Capitão Cicatriz-no-Bucho e o Imediato Aggro dividem uma cabine abaixo do castelo de proa (diferente dos marinheiros humanos, eles gostam do modo como a proa do

navio sobe e desce!). Na cabine, há duas camas e um baú, todos pregados ao chão (para evitar que saltem durante as tempestades). O baú é bastante grande (poderia facilmente conter uma pessoa) e também serve como mesa.

Criaturas e armadilha (NE 3): durante o dia, Aggro ou Cicatriz-no-Bucho estão aqui, e ambos ficam aqui à noite (elevando o NE para 5).

Imediato Aggro (orc guerreiro 2): 18 PV.

Cicatriz-no-Bucho (orc guerreiro 3): 31 PV.

No momento, há cartas navais e equipamento de navegação espalhados sobre o baú, mas uma grande tranca de ferro é claramente visível. Há uma armadilha na tranca.

Armadilha de agulha envenenada: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; corpo a corpo: agulha +8 (dano 1 mais veneno); veneno (Fortitude [CD 14] anula, 1d8/0); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 21).

Tesouro: o baú não contém Lucius, mas guarda algum tesouro pirata – 100 PO, 1.250 PP e 500 PC. Em cima da cama jaz um cajado de 1,5 m de comprimento, entalhado com motivos de escamas. Este é um *cajado da defesa* (50 cargas, NC 15°, contém as seguintes magias [custo de uso]: *escudo arcano* [1 carga], *escudo da fé* [+4 de bônus de deflexão em CA, 2 cargas], *proteger outro* [1 carga], *escudo da ordem* [3 cargas], o item que Cicatriz-no-Bucho deveria encontrar para o mago Kenzil.

PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA

C. ALOJAMENTOS DA TRÍPULAÇÃO

Os outros oito tripulantes dividem este cômodo de 6 por 6 m sob o castelo de popa. Cada parede tem duas redes e um pequeno baú para objetos pessoais. Os PJs podem vasculhar as roupas sujas dos orcs à vontade, mas não há nada de valor aqui.

Criaturas (NE 2 ou 3): enquanto o navio está ancorado, sempre há dois ou três piratas dormindo aqui.

Piratas (2 ou 3): 3, 7, 10 PV.

Táticas dos orcs: o Capitão Cicatriz-no-Bucho não sobreviveu tantos anos como pirata sendo estúpido. Sua tripulação é bem treinada, e sabe o que fazer em caso de ataque. Quando os primeiros golpes forem trocados, os orcs de guarda soam o alarme com um grito formidável. Eles concentram sua defesa no alojamento dos oficiais, e permanecem a bordo do navio a todo custo. Os orcs nos castelos de proa e de popa usam seus arcos para neutralizar ameaças óbvias – conjuradores estão no topo da lista. Orcs que estejam dormindo acordam e juntam-se à luta na área em que forem mais necessários. Aggro sai do convés principal para organizar a defesa. Contudo, se o capitão não estiver a bordo, o imediato fica no alojamento dos oficiais, protegendo o cajado.

Desenvolvimento: os PJs não sabem nada sobre Kenzil. Ele ainda quer seu cajado e, caso os aventureiros o peguem, Kenzil irá atrás dele. Ele pode perseguir os PJs imediatamente ao chegar a Porto Livre. Como alternativa, pode ser que demore algum tempo para que ele descubra o destino do item, tornando-o um desafio apropriado para

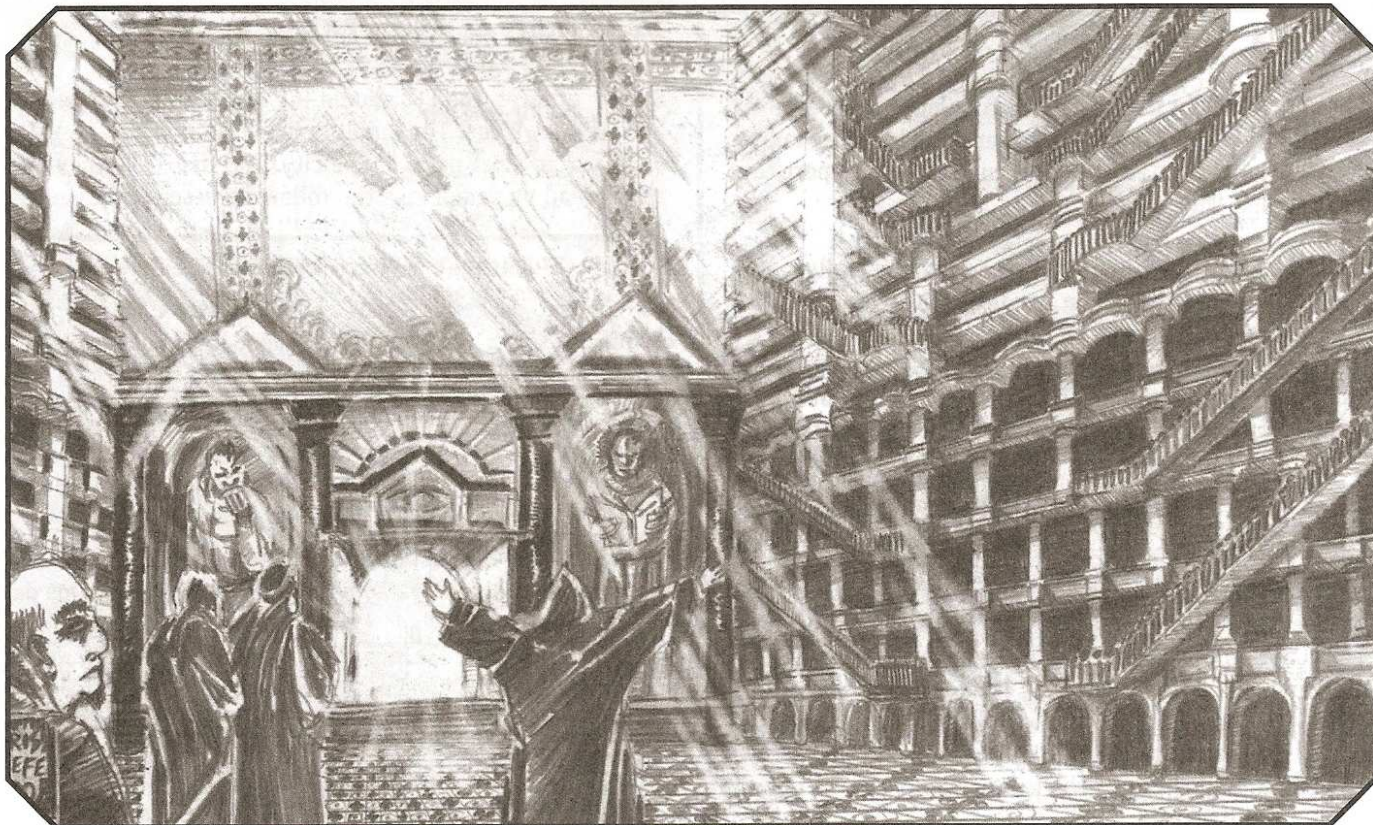
um grupo poderoso. Como o personagem é um figurante nesta aventura, nenhum detalhe é fornecido aqui. Isso dá ao mestre uma oportunidade para introduzir um PdM apropriado de sua própria campanha. Ele pode se tornar uma pedra no sapato dos PJs, ou aparecer apenas uma vez, como um encontro aparentemente aleatório.

LOCAL 3: O TEMPLO

Mais cedo ou mais tarde, os PJs devem investigar o templo do Deus do Conhecimento. O prédio é bastante grande, e pode ser visto da maior parte da cidade. Na primeira vez que o grupo visitá-lo, leia ou parafraseie a descrição a seguir.

O templo é uma construção impressionante, sua estrutura abobadada elevando-se a mais de trinta metros de altura. Suas grandes portas de bronze estão abertas, revelando um átrio recoberto de ladrilhos. Estátuas do deus indicam que esta câmara é o centro de adoração, mas sacadas repletas de livros chegam até o teto decorado com afrescos. Este lugar parece tanto com uma biblioteca quanto com um templo, e as linhas de acadêmicos silenciosos trabalhando nas sacadas provam isso. Um jovem aborda vocês. Ele se apresenta como Norton, um noviço do templo, e pergunta como pode ajudá-los.

Norton pode levar os PJs ao escritório do alto sacerdote, que se localiza no andar de baixo. Lá, o grupo é dirigido a



PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA

Milos, um homem esguio com óculos de aros de osso, que é o assistente de Thuron. Este é o limite para os PJs – Milos simplesmente não vai permitir que eles cheguem ao alto sacerdote. Caso os PJs tentem violência no templo, uma dúzia de clérigos vai estar a postos em questão de minutos. Isto não é uma boa idéia, e pode ter repercussões duradouras.

Os seus pedidos para falar com o Alto Sacerdote Thuron são sumariamente rejeitados por Milos. “Receio que tal encontro seja impossível,” ele diz. “O alto sacerdote está extremamente ocupado, planejando a bênção do Farol de Drac. Ele não pode ser incomodado. Contudo, eu sou os olhos e ouvidos de Thuron no templo, e vocês podem dirigir quaisquer perguntas a mim.”

COM A PALAVRA, MILOS

Aqui estão algumas perguntas prováveis, e as respostas de Milos.

- O que é o Farol de Drac?

Vocês devem tê-lo visto quando estavam chegando a Porto Livre – é uma estrutura enorme. O Lorde do Mar Drac, o governante de Porto Livre, está construindo o Farol para homenagear seus gloriosos ancestrais. A construção já dura dez anos, e sua inauguração será daqui a três meses.

- O que você pode nos dizer sobre Lucius?

Ele é um excelente bibliotecário, embora tenha feito diversas escolhas erradas no seu tempo. Esteve fora do templo por uns bons quatro anos, mas retornou no ano passado. Ele não aparece aqui há alguns dias, e eu não sei onde ele está.

- Lucius tem agido de forma estranha ultimamente?

Ele parecia cada vez mais abatido ao longo dos últimos meses. Também começou a fazer algumas perguntas muito estranhas. O alto sacerdote em pessoa teve uma conversa com ele, mas isso não pareceu ajudar.

- Que tipo de perguntas Lucius estava fazendo?

Ele estava indagando sobre suas atividades no templo durante a época logo antes de sua expulsão. Como se ele mesmo não tivesse estado aqui! Ninguém precisa ser lembrado de que Lucius violou o santuário, mas ele não parava de falar no assunto.

- O que o alto sacerdote disse a ele?

Lucius tem sido muito relapso em seus deveres ultimamente, e Thuron disse-lhe para ser mais diligente. O alto sacerdote mandou-o esquecer o passado e concentrar-se no presente: é melhor que todos esqueçam os eventos de cinco anos atrás.

- Lucius tinha algum inimigo?

Nenhum que eu saiba. Qualquer coisa pode ter acontecido nos anos em que ele esteve longe de Porto Livre, é claro, mas eu não sei nada sobre essa época.

- Por que Lucius foi readmitido no templo?

Ele havia adquirido uma coleção bastante interessante de livros durante suas viagens pelo mundo. Ele se ofereceu para doá-los ao templo como penitência, e o alto sacerdote aceitou.

- Podemos ver esses livros?

Eles ainda não estão disponíveis ao público. Nossos especialistas ainda estão avaliando-os e averiguando sua autenticidade. Devem estar disponíveis no ano que vem.

Nota para o Mestre: esses livros estavam no porão de Lucius – por isso, o cheiro de “novo” das prateleiras – e incluem

MILOS

Milos vive em Porto Livre há décadas, fazendo-se passar por várias pessoas da cidade e trocando de identidade quando necessário. Seus pais eram ambos membros da Irmandade do Signo Amarelo, e ele foi criado dentro dessa fé. Sua posição no templo do Deus do Conhecimento vem sendo muito útil ao culto: ele não apenas tem acesso a quantidades imensas de material de pesquisa, mas também tem a atenção de uma figura influente na cidade.

Em suas pesquisas, Milos aprendeu sobre seres extraplanares que possuem hospedeiros mortais para estudar diferentes épocas e lugares. Quando Lucius passou por uma mudança de personalidade da noite para o dia, Milos sabia o que estava acontecendo – mas, para sua frustração, também sabia que, quando o verdadeiro Lucius retornasse, não iria se lembrar de nada. Quando o bibliotecário começou a ter pesadelos e problemas de memória, Milos percebeu. Aparentemente, Lucius estava se lembrando de algo de seu tempo em outro plano. Milos decidiu raptá-lo e extrair as informações dele através de tortura. Tais conhecimentos arcanos poderiam beneficiar em muito a Irmandade.

Contudo, esta tática não funcionou. Lucius tinha algumas memórias vívidas, mas eram fragmentadas e pouco úteis. Mais importante, o rapto botou investigadores em um rastro direto ao templo do culto. Porto Livre é o nexos de um plano ambicioso, e os líderes da Irmandade não querem que seus subordinados atraiam atenção para eles neste momento crucial. Na improvável eventualidade de que Milos sobreviva ao encontro final, seus superiores vão estar muito desgostosos.

PARTE 2: UMA PISTA PROMISSORA

os diários de viagem mencionados na lista de coisas a fazer. Lucius escreveu esses diários durante sua possessão, mas eles se provaram muito difíceis de decifrar. Além de boa parte do texto estar em uma língua desconhecida (o que normalmente poderia ser resolvido com *compreender idiomas*), também está em um código complexo. Mesmo depois que os bibliotecários consigam quebrar esse código, terão de enfrentar o mesmo problema com os outros livros doados – o assunto é bastante esotérico, e muito dele é simplesmente *alienígena*.

- Se Lucius está desaparecido, por que vocês não estão procurando por ele?

Nós não temos os recursos para formar grupos de busca para cada bibliotecário que falta ao serviço. De qualquer modo, não há evidências de nada suspeito. Eu tenho certeza de que Lucius está simplesmente dormindo e esperando uma ressaca passar, em algum lugar por aí.

PERGUNTAS NO TEMPLO

Após sua entrevista com Milos, os PJs estão livres para falar com outras pessoas no templo. Eles podem encontrar quatro tipos de pessoas aqui: sacerdotes, bibliotecários e funcionários leigos, acadêmicos e fiéis. Aqueles que estão sempre no templo conhecem Lucius, mas não são espontâneos com suas informações (Milos já instruiu a equipe a tirar Lucius de suas mentes). Caso os PJs encontrem o Irmão Egil no templo, ele finge não os conhecer.

Mais tarde, os PJs podem querer perguntar a Egil sobre Milos. Ele pode lhes dizer que Milos, embora não seja ele mesmo um sacerdote, é o braço direito de Thuron, e que o alto sacerdote não toma nenhuma decisão sem consultá-lo. Ele está no templo há quinze anos, e dedica-se às suas próprias ambições, ao templo e a Thuron – nessa ordem.

ESCUDOS AMARELOS AO PÔR-DO-SOL

A investigação dos PJs não fica sem resposta: de fato, Milos tem uma alta posição na Irmandade do Signo Amarelo. Depois da visita ao templo, ele decide tomar uma atitude, e ordena que um dos cultistas providencie a eliminação do grupo. Este cultista, Enzo, recruta um pequeno bando de mercenários conhecidos como Escudos Amarelos, que então se espalham pela cidade.

O momento exato em que isso acontece fica a seu cargo, mas uma boa hora é logo depois que os PJs tenham visitado os três locais descritos acima. Você deve guardar o encontro com os mercenários para quando eles estiverem sem pistas e precisando de um empurrão, ou quando eles estiverem prestes a fazer algo realmente idiota (como atacar o templo para ver Thuron).

Uma vez que os mercenários tenham descoberto onde os PJs estão hospedados, eles organizam uma emboscada. Eles atacam

ao pôr-do-sol, esperando atingir o grupo na volta de um longo dia de investigações, quando sua guarda estiver baixa.

O sol está se pondo no oeste, criando uma bela silhueta do Farol de Drac com seus últimos raios. Vocês estão quase de volta à estalagem, prontos para uma refeição quente e uma bebida forte, quando ouvem o som inconfundível de bestas disparando. Os virotes voam pelo ar, e vocês vêem um grupo de guerreiros portando escudos amarelos surgir de um beco próximo com espadas desembainhadas. Parece que o jantar vai ter que esperar.

Criaturas (NE 4): os mercenários planejaram bem seu ataque, posicionando-se ao longo de um quarteirão longo, para encurralar o grupo. Há um guerreiro armado com uma besta em um telhado na frente do quarteirão. O líder dos mercenários e dois seguidores saem de um beco para fechar a rua à frente do grupo, enquanto que o feiticeiro mercenário e outro atirador bloqueiam a parte de trás. A menos que os PJs tenham tomado precauções incomuns, eles são pegos de surpresa.

Escudos Amarelos (4): 4, 7, 7, 9 PV.

Belko (humano feiticeiro 1): 7 PV.

Rittoro (humano guerreiro 2): 14 PV.

Táticas: o plano dos mercenários é encurralar os PJs e então terminar o serviço com uma combinação de ataques à distância e combate corpo-a-corpo. Eles se mantêm firmes até que Rittoro, o líder, caia. Então, todos que puderem fugir (especialmente o mercenário no telhado) batem em retirada.

Desenvolvimento: caso algum dos mercenários seja capturado, ele rapidamente admite não saber quem os contratou. Rittoro cuidou disso, e não vai poder falar caso esteja morto. Se Rittoro sobreviver à batalha, finge-se de durão por um tempo, mas por fim revela que um homem chamado Enzo contratou-o. Contudo, nem mesmo Rittoro sabe qualquer coisa sobre Enzo: ele tinha dinheiro, e isso era suficiente para os Escudos Amarelos.

Mas Rittoro tem um pedaço de pergaminho com um endereço escrito. Esse é o local onde ele deveria encontrar seu contato depois de fazer o serviço, para receber seu pagamento. Se os PJs vasculharem suas posses, também encontrarão uma adaga de cabo de marfim com uma letra “L” gravada.

Nota para o mestre: a adaga pertencia a Lucius, e foi entregue a Rittoro como um adiantamento. O mercenário não sabe nada sobre a origem da arma.

PARTE 3: A VERDADE EMERGE

EM QUE OS PERSONAGENS JOGADORES DESCOBREM UM DIABÓLICO SUBMUNDO NA CÍDADE, E REVELAM UM AGENTE DO MAL.

Após o ataque dos Escudos Amarelos, os PJs devem perceber que sua investigação atraiu interesse de um tipo bem pouco amistoso. A esta altura, eles podem solucionar o mistério de duas formas diferentes, dependendo das pistas que recolheram.

CHEGANDO O ENDEREÇO

Caso os PJs tenham pego o endereço com Rittoro, descobrem que ele corresponde a uma taverna chamada Gaiyota Negra. É um lugar bastante asqueroso próximo às docas. Rittoro, caso esteja vivo, diz que deveria encontrar Enzo lá às 7 horas da noite, com provas do sucesso de sua missão. Caso contrário, os PJs terão de observar a taverna de tocaia. É fácil notar Enzo. Ele é um homem magro de aparência nervosa – definitivamente deslocado junto à clientela rude da Gaiyota Negra. O mais fácil é simplesmente segui-lo: Enzo pode levar o grupo direto ao templo do culto, uma casa fechada com tijolos em uma rua distante.

ENZO

Embora Enzo sonhe em adquirir poder através da Irmandade do Signo Amarelo, na verdade ele não é nada mais que um peão e garoto de recados. Um alfaiate por ofício, e um indivíduo fraco e dissoluto, ele se voltou ao ocultismo em uma tentativa desesperada de tomar controle de sua própria vida. A Irmandade recrutou-o depois que ele foi visto visitando antiquários e livreiros, perguntando por segredos mágicos (sim, Enzo é imbecil a esse ponto). Ele ainda não foi completamente iniciado no culto, mas provou ser um empregado útil. Milos ordenou que ele contratasse os Escudos Amarelos para verificar se o homem sabia ser discreto, sem considerar os PJs uma ameaça real.

Enzo (humano especialista 1, 3 PV) não lutará. Caso os PJs o confrontem, ele desaba imediatamente. Enzo é um covarde, e foi intimidado e humilhado com tanta frequência ao longo de sua vida que rastejar é natural para ele. Ele revela as ordens que recebeu, e pode levar o grupo ao quartel-general do culto.

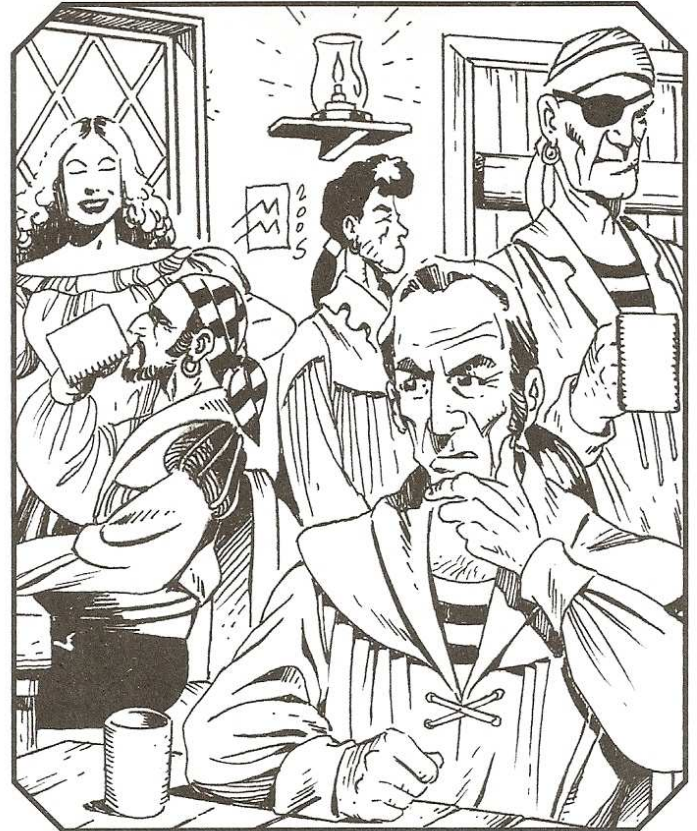
Contudo, o conhecimento de Enzo é bastante limitado.

- O culto é conhecido como a Irmandade. Enzo ainda não é digno de conhecer o nome de seu sinistro patrono.
- O líder do culto é muito poderoso. Enzo conhece-o apenas como o Mestre.
- Os PJs atraíram a ira do Mestre, e fizeram por merecer a pena de morte.
- Há algumas salas sob o prédio fechado com tijolos, mas Enzo nunca desceu até lá.
- Enzo recebeu a ordem de levar comida ao prédio duas vezes nos últimos dias. Isso não acontece normalmente.

SEGUINDO MILOS

Depois de terem visitado o templo do Deus do Conhecimento e terem sua investigação bloqueada por Milos, os PJs podem começar a suspeitar dele. É possível descobrir muita coisa seguindo Milos. Ele não deixa o templo com frequência, mas, quando o faz, visita alguns lugares estranhos. Em uma saída típica, Milos pode parar em um antiquário ou loja de artigos para magos, para comprar componentes mágicos esotéricos (o que é estranho para alguém que, supostamente, não é um conjurador), ou em um mercado a céu aberto, em busca de um animal vivo, como um bode negro (embora o Deus do Conhecimento não exija sacrifícios de sangue). Por fim, ele se dirige a um prédio fechado com tijolos em uma rua lateral pouco utilizada, e desaparece lá dentro.

Caso os PJs estejam empacados e não saibam o que fazer a seguir, você pode cuidadosamente virá-los para a direção certa. Por exemplo, eles podem vislumbrar Milos em meio à multidão do mercado. Embora não esteja vestido nos mantos do templo, ele é inconfundível, mas não responde quando chamado. Isso deve fazer com que o grupo se interesse em segui-lo, embora isso possa ser difícil nas ruas movimentadas (exigindo testes resistidos de Esconder-se contra os testes de Observar de Milos, além de testes de Observar para não



PARTE 3: A VERDADE EMERGE

perdê-lo de vista). Por fim, Milos desaparece dentro do prédio fechado. Esta não é a maneira mais esperta de encontrar Lucius, mas funciona.

LOCAL 4: A CASA FECHADA

Este prédio, aparentemente abandonado, é o quartel-general do culto, e o lugar onde Lucius pode ser encontrado. Fica em uma rua lateral que normalmente está deserta.

A casa tem aparência comum, e parece ser um esconderijo perfeito. É uma construção simples de apenas um andar, e mede cerca de seis por nove metros. O exterior deteriorado é feito de madeira, mas as janelas foram todas fechadas com tijolos. Dois degraus levam a uma porta de madeira de aparência sólida.

A porta está trancada (Abrir Fechaduras, CD 25). Um teste bem-sucedido de Força (CD 18) pode arrombá-la, mas isso faria muito barulho.

Porta de madeira: espessura de 3,5 cm; dureza 5; 15 PV; CA 5; CD para derrubar 18.

Uma vez lá dentro, os PJs percebem que o lugar é uma ruína. Há pilhas de materiais de construção e entulho por toda parte, e é impossível dizer quantos cômodos a casa já teve. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Observar



(CD 20) nota que algumas partes das fundações parecem ser de uma construção mais antiga: a pedra é de melhor qualidade, e o acabamento demonstra mais habilidade.

Na parte de trás da casa, há um alçapão de madeira no chão. O alçapão não está trancado e nem tem armadilhas e, abaixo dele, há uma escadaria que leva ao subterrâneo.

1. ADEGA

A escadaria leva a uma velha adega. Encostados nas paredes estão nove grandes pipas feitas de carvalho, cada uma com cerca de 1,80 m de altura e quase 2,5 m de comprimento. Parecem estar aqui há muito tempo, embora haja uma quantidade surpreendentemente pequena de poeira aqui.

Cinco das pipas ainda guardam vinho, que está estragado. As outras quatro produzem um som oco caso alguém bata nelas. Contudo, uma delas, na parede oeste, abriga uma entrada secreta. Um personagem com o talento Rastrear pode tentar um teste de Sobrevivência (CD 20) para notar pegadas tênues levando das escadas até a pipa (mas antes que o grupo todo pisoteie a adega – caso contrário, os rastros são obliterados).

A pipa tem dobradiças em seu interior e um trinco escondido que, ao ser solto, faz com que toda a metade frontal se abra, revelando uma passagem de pedra e mais uma escadaria que desce. Um teste bem-sucedido de Procurar (CD 17) revela o mecanismo secreto. Caso os PJs decidam investigar as pipas “à maneira dos aventureiros” (ou seja, estraçalhando-as com machados), trate-as como objetos de madeira com 2,5 cm de espessura (dureza 5, 10 PV).

Milos conjurou *alarme* na entrada secreta, e tornou a magia permanente através de um pergaminho. Quando os PJs abrirem-na, um som mental que apenas ele pode ouvir avisa-o de sua chegada. Se ainda não estiver no local, Milos encontra uma área discreta dentro do alcance e usa sua *varinha de porta dimensional* para viajar até o templo propriamente dito (área 7).

Milos então corre para as cavernas (área 6) e alerta os homens-serpente degenerados que estão por lá. Ele ordena que eles vão até os túneis para emboscar os PJs na interseção (área 2) ou na sala do tesouro (área 4). Uma vez que tenha enviado os homens-serpente, Milos conjura *escudo arcano* em si mesmo. Caso tenha tempo, pode também conjurar *resistência* e/ou *orientação* nos subordinados que estão com ele no templo (veja a área 7 para mais informações).

2. INTERSEÇÃO

A escadaria estreita abre-se em um corredor de pedra trabalhada, com cerca de 3 m de largura, que segue para norte por 7,5 m e termina em uma bifurcação. Há portas nas paredes leste e norte.

PARTE 3: A VERDADE EMERGE

PARABÉNS! HE, HE, HE...

Normalmente, aventureiros não conseguem resistir a mexer com os itens que encontram. Isso muitas vezes não é muito sábio e, no caso dos itens da câmara de iniciação, é muito perigoso, pois pode desencadear o ritual por acidente. Caso os PJs cheguem a acender as velas e o incenso, e soar o gongo três vezes, chamam a atenção do Inominável.

A sala reverbera com o som do gongo. Acima, as estrelas parecem tremeluzir, como se vocês realmente estivessem olhando o céu. Então, vocês sentem uma presença – e, da depressão circular, brotam tentáculos negros. Vocês não precisam de um paladino para sentir a maldade aqui. É antiga e poderosa, e vocês só podem rezar para que não sejam o objetivo daqueles tentáculos.

Qualquer um que esteja na sala quando isso acontece deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade (CD 20), ou sofrerá 2 pontos de dano temporário em Constituição. Os tentáculos não atacam ninguém fora da depressão. Atacá-los ou conjurar magias sobre eles não produz nenhum efeito que possa ser notado, pois o Inominável existe de acordo com uma realidade alienígena além da compreensão dos mortais. Os tentáculos permanecem por 2 rodadas.

Personagens que estejam na depressão sofrem uma experiência horrenda. Os tentáculos engolfam-nos, espremendo, puxando e explorando seus corpos. Vozes inumanas preenchem suas cabeças, pronunciando palavras terríveis e conjurando imagens de horror. Embora isto dure apenas 2 rodadas, parece durar uma eternidade. Finalmente, os tentáculos recolhem-se e desaparecem. Aqueles que passaram por essa experiência sofrem 3d6 pontos de dano em Sabedoria (teste de resistência de Vontade contra CD 20 para meio dano). Esta perda de Sabedoria é temporária, exceto por 1 ponto, que é drenado permanentemente. Ninguém passa ileso por uma experiência como esta.

Aqueles que forem reduzidos a Sabedoria 0 caem em um estado catatônico, atormentados por pesadelos sobre o Inominável até que possam se recobrar. O dano temporário em Sabedoria se cura à taxa de 1 ponto por noite de descanso (8 horas), ou 2 pontos por dia completo de descanso (24 horas), enquanto que a magia *restauração* pode ser usada para curar quaisquer pontos de Sabedoria drenados permanentemente.

Armadilhas e criaturas (NE 1 ou 3): no começo da interseção, há uma armadilha de poço coberta. Uma vez que o grupo saiba da presença do poço, é fácil contorná-lo.

Armadilha de poço coberta: ND 1; mecânica; gatilho local; reativação manual; Reflexos (CD 20) para evitar; 3 m de profundidade (dano 1d6, queda); Procurar (CD 24); Operar Mecanismo (CD 20).

Nenhuma das portas está trancada. A porta norte abre-se para um corredor com 12 m de comprimento que vira para nordeste, com duas portas visíveis. A porta leste da interseção leva à câmara de iniciação (área 3). A parede oeste da bifurcação esconde uma porta secreta (Procurar contra CD 20) que se conecta às cavernas. Os homens-serpente podem atacar a partir desta porta, dependendo de quanto tempo Milos teve para alertá-los (isso aumenta o Nível de Encontro para 3).

Homens-serpente (5): 3, 5, 6, 6, 6 PV.

Táticas: caso os homens-serpente cheguem tarde demais para atacar o grupo, permanecem na área 2 e esperam por uma boa oportunidade. É mais provável que eles ataquem quando os PJs estiverem no corredor, em direção ao templo propriamente dito (área 7).

3. CÂMARA DE INICIAÇÃO

A porta se abre, revelando uma câmara octogonal medindo 9 por 9 m. A sala inteira foi pintada de preto, e o teto reluz com estrelas, como um céu noturno. Há uma depressão circular no centro da sala, com cerca de 3 m de profundidade. Na parede oposta, vocês podem ver uma mesa sólida coberta com apetrechos para um ritual: um gongo, queimadores de incenso, dois candelabros e alguns outros itens que vocês não conseguem identificar. Ninguém está à vista, mas a sala em si parece irradiar ameaça.

Este estranho aposento é a câmara de iniciação da Irmandade do Signo Amarelo. Ela está pintada de preto em homenagem ao lar de estrelas do Inominável. Os recrutas que já se provaram dignos são trazidos aqui para serem julgados pela terrível entidade. Durante a iniciação, o candidato é despido e jogado na depressão. Milos então realiza um ritual para atrair a atenção do Inominável. Esta não é, de maneira alguma, uma experiência agradável – covardes como Enzo provavelmente não conseguiriam suportá-la.

Os itens na mesa são bastante interessantes. Os candelabros são feitos de prata pura e têm a forma de serpentes enroladas. São bastante antigos, e sua manufatura é refinada. Cada um poderia valer 50 PO nas ruas, ou o dobro disso, caso fossem vendidos para um mago ou feiticeiro com conhecimento para apreciá-los. As velas são negras, mas comuns. Os queimadores de incenso são feitos de bronze (5 PO cada). Eles estão cheios, e prontos para serem acendidos. Diversas

PARTE 3: A VERDADE EMERGE

caixas pequenas espalham-se por perto, contendo tubos de incenso adicionais (no valor total de 15 PO). O grande gongo está no lugar de honra da mesa. Também é feito de bronze, e também é decorado com motivos de serpente (10 PO).

4. SALA DO TESOURO

Quando vocês abrem a porta, seus olhos são imediatamente atraídos para as vistosas e extravagantes cortinas roxas que pendem das paredes. Contudo, sua atenção se volta ao centro da sala, onde figuras esqueléticas erguem-se e começam a andar em sua direção, com as garras estendidas. Vocês podem ver vários baús espalhados, mas terão de lutar com os mortos que andam para chegar até eles!

Esta pequena sala repleta de objetos guarda o tesouro do culto: Milos acumulou muita riqueza ao longo dos anos. Um superior do culto que esteve recentemente em visita animou os restos mortais de alguns iniciados para garantir o tesouro.

As cortinas roxas são, em princípio, decorativas, mas ajudam a esconder uma porta secreta para os antigos túneis do povo-serpente (Procurar, CD 20).

Criaturas (NE 2, 3 ou 4): o número de esqueletos varia: deve haver um esqueleto por PJ, ou dois, caso o grupo conte com um clérigo. Os homens-serpente degenerados da área 6 também podem atacar caso ainda não tenham sido encontrados e caso os PJs estejam tendo muita facilidade com os esqueletos.

Esqueletos (4 a 8): 1, 2, 4, 4, 5, 5, 10, 10 PV.

Homens-serpente (5): 3, 5, 6, 6, 6 PV.

Tesouro: aqui há quatro baús, todos trancados (Abrir Fechaduras, CD 20). Milos sempre carrega as chaves consigo. O baú nº 1 contém 500 PO e 1.500 PP. O baú nº 2 contém 3.000 PP e uma *poção de curar ferimentos leves*. O baú nº 3 contém 2.500 PP e quatro gemas de ônix que valem 60 PO cada. O baú nº 4 contém 2.200 PP. Sobre as moedas está um *escudo de deflexão de flechas +1*. As cortinas também escondem uma velha lança apoiada no canto sudoeste da sala. A arma é mágica; é uma *lança curta +1*.

5. BIBLIOTECA

Outro aposento octogonal, esta pequena câmara parece ser uma sala de estudos ou biblioteca. Uma escrivaninha feita de madeira está encostada na parede oposta, ladeada por prateleiras baixas repletas de livros e pergaminhos. Uma lamparina a óleo pende de correntes no centro da sala, sua chama queimando baixa – as sombras projetadas nas paredes quase parecem estar vivas.

Milos herdou esta biblioteca de seu predecessor. Alguns dos livros datam de mil anos atrás ou mais, e muitos estão escritos em idiomas também mortos há mais de um milênio. Este tesouro faria a felicidade de um estudioso, exceto pelo fato de que quase todos os tomos estão cheios de segredos blasfemos.

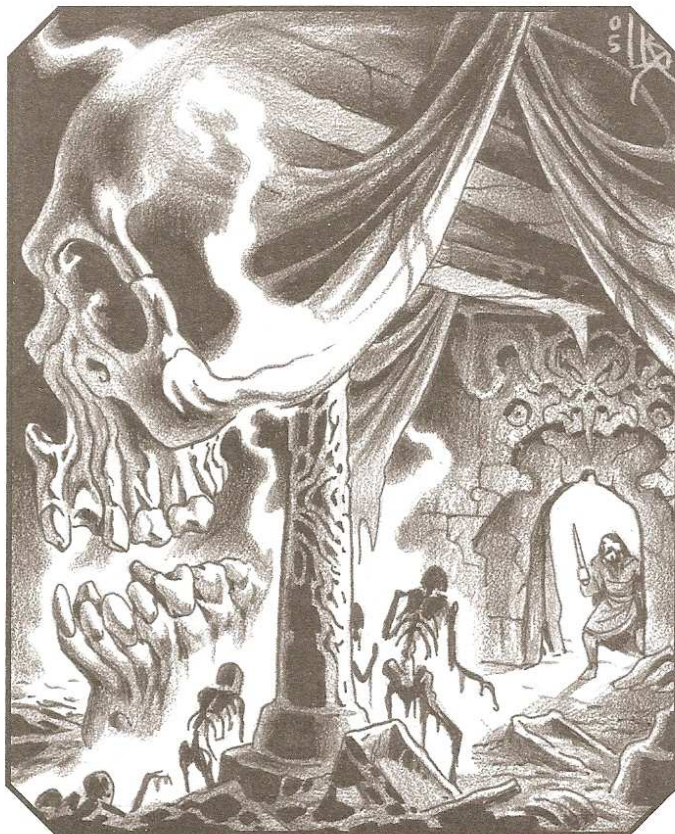
A escrivaninha é uma bela obra, e foi mantida com cuidado amoroso ao longo dos anos. Sobre ela jaz um grande livro com encadernação de couro preto e detalhes em prata. O título do volume é bastante agourento: *O Livro do Inominável*. Está cheio de rituais e histórias envolvendo o terrível deus, e suas páginas são apenas para os membros do culto. Qualquer um que não tenha passado pela iniciação da Irmandade sofre 1d4 pontos de dano (sem teste de resistência) caso tente ler o livro. Além disso, pessoas de tendência Boa devem ser bem-sucedidas em um teste de resistência de Vontade (CD 20) ou sofrerão 1d6 pontos de dano temporário em Sabedoria.

Há diversas cartas espalhadas sobre a escrivaninha. Duas delas são relatórios de progresso sobre a construção do Farol de Drac. A terceira é curta e objetiva:

Nossos preparativos estão quase completos. Chegaremos a Porto Livre na data marcada. Certifique-se de que tudo esteja pronto para nós. A Irmandade conta com você.

—N'Tal

Nota para o mestre: as implicações desta carta serão importantes em *Terror em Porto Livre* e *Loucura em Porto Livre*. Por enquanto, ela serve para deixar claro que este templo não é o único centro de operações do culto.



PARTE 3: A VERDADE EMERGE

QUAL É O NOME DO INOMINÁVEL?

Uma vez que os jogadores descubram a natureza do culto, podem perguntar se os seus personagens sabem de algo sobre esse tal Inominável. As perícias Conhecimento (arcano) ou Conhecimento (religião) podem revelar alguma coisa.

CD do Teste	Informação
15	O Inominável é um deus maligno, cujo culto é proibido em muitas nações.
20	O deus é dedicado à loucura e à destruição, e seus cultos já foram reprimidos várias vezes ao longo dos séculos.
25	A adoração ao Inominável data de tempos ancestrais. As lendas falam de uma raça, o povo-serpente, dedicada à adoração desse deus.
30	Até mesmo estudiosos temem sussurrar o nome desse culto: a Irmandade do Signo Amarelo.

O resto da biblioteca contém velhos livros e pergaminhos. A maior parte está escrita em línguas que os PJs não dominam. Devido à idade e natureza obscura desses tomos, todos os testes de Decifrar Escrita são feitos contra CD 30; mesmo assim, pouca coisa faz sentido. Alguns títulos devem sugerir que é melhor deixar os livros em paz: *Culto do Coração Sangrento*, *Cria das eras* e *O renascimento dos Antigos*. Qualquer um destes livros valeria muito dinheiro para as pessoas certas, mas oferecê-los por aí certamente atrairia o tipo errado de atenção.

Infelizmente para quaisquer magos no grupo, o povo-serpente possui apenas feiticeiros, e não precisa de grimórios. Não importa o quanto os PJs procurem, não há nenhum grimório nesta biblioteca.

Desenvolvimento: este aposento é um ótimo lugar para plantar sementes para aventuras posteriores. Uma pista aqui pode levar o grupo à próxima situação, se você tiver uma em mente. Isto torna a sua campanha mais parecida com uma história contínua e menos com uma série de TV com episódios isolados.

6. CAVERNA DOS DEGENERADOS

Sem que os habitantes de Porto Livre saibam, muitos bandos de degenerados do povo-serpente ainda vivem em túneis sob a cidade. Esta pequena seção mostrada aqui na verdade se conecta com uma rede muito maior. Quando o povo-serpente civilizado da Irmandade construiu o complexo deste templo, asseguraram-se de que ele se conectasse com os túneis toscos de seus parentes. Isto dá ao culto acesso a força descerebrada quando necessário.

Não é provável que os PJs encontrem homens-serpente degenerados neste local, embora possam encontrar os túneis secretos (Procurar contra CD 15 para localizá-los). Diferente do resto do complexo, estes túneis são malfeitos e sem acabamento. Eles levam a uma grande caverna onde os degenerados passam a maior parte do seu tempo. Leia a seguinte descrição na primeira vez que os PJs descobrirem a caverna.

Uma caverna grande e irregular se estende ante vocês. Ela é diferente das outras salas que vocês viram aqui, parecendo mais velha e mais primitiva. Medindo pelo menos 12 por 15 m, e ainda maior em alguns lugares, a caverna contém ossos, entulho e imundície espalhados. Vocês podem ouvir um barulho de água vindo do canto noroeste, onde existe uma piscina natural. A água parece negra, e vocês não conseguem determinar sua profundidade.

Procurando pela caverna, os PJs não encontram nada de interesse. Um corredor curto leva ao leste, e termina abruptamente. Uma porta secreta aqui (Procurar contra CD 20) leva ao templo principal (área 7). Há um túnel abaixo da superfície da piscina que leva ainda mais para o subterrâneo. Ele não é importante para esta aventura, mas pode surgir novamente em produtos futuros sobre Porto Livre, assim como nas suas próprias histórias.

7. O TEMPLO DO INOMINÁVEL

Duas portas duplas levam ao templo em si. Surpreendentemente, elas não estão trancadas – Milos já está ciente dos intrusos, e quer lidar com eles sob as vistas do Inominável.

Abrindo as portas, vocês são recebidos pela fulgurante luz de tochas. Enquanto os seus olhos se ajustam à claridade, vocês podem ver que chegaram ao coração do templo: um longo salão, ladeado por seis pilares, com 12 m de comprimento e 10,5 m de largura. Cada pilar parece ter uma gigantesca serpente enrolada ao seu redor, e o motivo continua em afrescos que decoram as paredes. Um altar de basalto negro se ergue no final do salão, e um estranho símbolo amarelo está gravado na parede atrás dele. Há uma estátua de uma criatura horrenda com tentáculos – deve ser o próprio Inominável!

PARTE 3: A VERDADE EMERGE

Duas figuras de mantos espreitam atrás dos pilares mais distantes, bestas carregadas e prontas para atirar. Atrás do altar está um homem pequeno, vestindo mantos negros com um capuz que lhe recobre a cabeça. Quando vocês entram na sala, ele retira o capuz, expondo os familiares óculos de aros de osso. Milos sorri ante a sua reação e diz, “Vocês são os primeiros forasteiros que já chegaram ao Templo do Inominável. Por este feito, merecem os parabéns. E também a morte!”

Criaturas (NE 5): agora a luta é até a morte. Milos escolheu uma posição que lhe dá a maior vantagem possível na luta. Ele tem a ajuda de dois assistentes do templo, que estão sempre por perto.

Assistentes do templo (2): 5, 7 PV.

Milos (humano clérigo 3/feiticeiro 1): 25 PV.

A LUTA FINAL

Este é um encontro muito difícil. Embora ele certamente seja apropriado para o clímax da aventura, tenha cuidado para não sobrecarregar seus jogadores. Quando os PJs chegarem ao templo, avalie a situação. Eles estão quase sem magias? Algum dos membros do grupo está seriamente ferido? De acordo com seu julgamento, remova deste encontro um dos assistentes do templo, ou ambos (reduzindo o Nível de Encontro para 4). Caso você descubra que facilitou demais, os assistentes sempre podem saltar para a ação através da porta secreta.

Milos teve um pouco de tempo para se preparar para esta batalha. Depois de enviar os homens-serpente degenerados (veja a área 1, acima), ele voltou para cá, para informar os assistentes da situação. Eles vestiram suas armaduras e prepararam suas armas. Milos então conjurou *escudo arcano* em si mesmo. Caso tenha tido tempo, ele também terá conjurado *resistência* e/ou *orientação* nos assistentes.

Todos os três cultistas têm cobertura, que lhes dá +4 de bônus em CA, e +2 de bônus em testes de resistência de Reflexos (note que o bônus de escudo de +4 da magia *escudo arcano* de Milos se acumula com este bônus de cobertura). A batalha começa à distância, quando os assistentes disparam suas bestas e Milos conjura magias: *imobilizar pessoa* no conjurador mais óbvio, seguida por *causar medo* nos guerreiros mais agressivos. Mesmo em combate corpo-a-corpo, o talento Magias em Combate permite que Milos conjure magias sem provocar ataques de oportunidade, desde que seja bem-sucedido em um teste de Concentração (CD 15 + nível da magia) com +4 de bônus. Note também que seus domínios clericais lhe conferem os poderes concedidos toque da morte e destruir (veja a descrição de Milos no Apêndice para mais detalhes).

Durante a batalha, o líder do culto se esquivava de todas as perguntas sobre Lucius, e zomba dos PJs por sua falta de conhecimento, dizendo coisas como, “Nunca vou saber por



que vocês estão tão interessados naquele bibliotecário. Ele é insignificante no panorama geral, mas vocês são livres para morrer por ele.”

Quando finalmente derrotam Milos, os PJs descobrem que ele não era humano. Sua forma verdadeira torna-se aparente após a morte. Leia o texto a seguir depois que o golpe fatal for desferido.

Milos despenca ao chão, seu sangue esguichando em jatos sobre os ladrilhos do templo blasfemo. Ele ergue a cabeça uma última vez, dizendo, “Pelo Signo Amarelo, nós governaremos!” e então morre. Quando os olhos do cultista se apagam com a morte, ocorre uma terrível transformação. Sua pele e seus ossos rearranjam-se de forma antinatural, e logo seu rosto humano desaparece. Milos agora jaz como uma criatura monstruosa, um homem-serpente de pele escamosa e língua bifurcada. Apenas os olhos, que não se encaixam bem em sua cabeça de réptil, lembram sua identidade anterior. Vocês podem apenas imaginar como ele conseguiu manter essa farsa por tantos anos, e se há outros como ele na cidade acima.

Com a batalha terminada e as ramificações da verdadeira natureza de Milos aparentes, os aventureiros podem finalmente voltar sua atenção para localizar e atender o pobre Lucius. Milos tinha escondido o bibliotecário atrás do altar, amarrado e amordaçado. As torturas reduziram-no a 0 PV, mas ele pode ser ajudado com uma magia apropriada; um teste bem-sucedido de Curar (CD 15) traz uma recuperação natural mais rápida.

A HISTÓRIA DE LUCIUS

Lucius suspira de alívio e agradece efusivamente àqueles que o libertaram. Os PJs salvaram-no de uma morte certa e dolorosa, e ele será eternamente grato por isso. Caso eles mencionem o Irmão Egil, Lucius demonstra preocupação por seu amigo, desejando deixar o templo imediatamente e ir

encontrá-lo. Ele está disposto a contar ao grupo o pouco que sabe, caso haja perguntas.

Lucius vomita de uma vez só toda a história de sua posseção, de seu retorno e dos problemas que se seguiram. Ele explica que Milos enviou-o para a casa fechada em uma tarefa para a biblioteca, e lá ele foi dominado e arrastado para o subterrâneo. Milos falou de entidades extraplanares, mas não disse seus nomes ou por que elas estudavam outros mundos. O sinistro homem-serpente então torturou Lucius, fazendo perguntas e mais perguntas sobre suas memórias do outro plano. Claramente, Milos acreditava que este valioso conhecimento estava lacrado na mente de Lucius, mas o bibliotecário não pôde dizer-lhe muita coisa. O cultista ficou mais e mais frustrado, e disse a Lucius repetidas vezes que iria matá-lo – e provavelmente iria mesmo, se não fosse a intervenção do grupo.

O Irmão Egil também fica muito feliz, e paga com prazer o valor combinado (embora seja provável que os PJs tenham adquirido muito mais no templo). Ele e Lucius oferecem seus serviços, caso sejam necessários. Sua habilidade de conduzir pesquisas no templo do Deus do Conhecimento pode ser mesmo muito útil.

Quanto a Lucius, seu futuro é duvidoso. Milos deu-lhe algumas das respostas que ele estava procurando, mas ele gostaria de saber mais. Ele não tem certeza se vai ficar no templo ou deixar Porto Livre em busca de seu passado. Infelizmente, Lucius pode nunca mais conhecer a paz após ter sido roubado de cinco anos de sua vida.

O que mais espreita sob a pele de Porto Livre? Bem, essa é uma história para outra ocasião...

SEMENTES DE AVENTURAS

Terror em Porto Livre e Loucura em Porto Livre lidam com as maquinações da Irmandade do Signo Amarelo, que segue com seus planos sinistros; os segredos do Lorde do Mar, e a verdadeira função da Tolice de Milton. Contudo, se você quiser conduzir outras aventuras com seus jogadores, Porto Livre é uma ótima base de operações para aventuras prontas ou histórias de sua própria autoria. Os eventos de *Morte em Porto Livre* também podem levar a vários desdobramentos, alguns dos quais são sugeridos aqui.

- Os PJs podem tentar decifrar ou vender os volumes da biblioteca de Milos. Mas muitos desses livros contêm segredos sombrios, e o que começa com uma simples venda pode se tornar algo muito mais perigoso.
- O Signo Amarelo é revelado apenas no final desta aventura. Os PJs podem querer investigar este estranho símbolo, para descobrir sua conexão com o Inominável. O Signo é um símbolo de loucura e destruição: qualquer pesquisa sobre seu significado levará certamente a um caminho sinistro.
- Há muitos outros degenerados do povo-serpente vivendo sob Porto Livre, e seus túneis são uma bela “masmorra” a ser explorada. Os PJs podem formar uma expedição e, no processo, descobrir sobre a destruição de Valossa e a primeira chegada do Inominável.
- Membros sobreviventes do culto de Milos, ou oficiais do culto vindos de fora de Porto Livre, podem saber da destruição do templo. Alguns desses cultistas com certeza pertencem a famílias abastadas, e teriam recursos suficientes para tornar a vida muito difícil para os PJs. Uma sequência de prisões e tentativas de assassinato deve ser uma pista bem forte de que alguém quer se vingar.

APÊNDICE A:

DRAMATIS PERSONAE

ALIADOS

IRMÃO EGIL

Humano Clérigo 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d8+2; 15 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +1; corpo a corpo +1 (dano: por arma); AE expulsar mortos-vivos 4/dia; Tend. NB; TR Fort +4, Ref +1, Von +5; For 10, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +4, Conhecimento (religião) +6, Cura +5, Decifrar Escrita +3, Profissão (escriba) +5; Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Conhecimento [religião]).

Magias de Clérigo Preparadas (4/3+1): 0 – detectar magia, luz, orientação (2); 1º – abençoar, escudo da fé, proteção contra o mal*, santuário.

*Magia de Domínio. Domínios: Bem e Conhecimento.

LUCÍUS

Humano Especialista 1: ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d6-1; 5 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +0; Agr -1; corpo a corpo -1 (dano: por arma -1); Tend. NB; TR Fort -1, Ref +0, Von +3; For 9, Des 11, Con 8, Int 17, Sab 13, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (história) +7, Conhecimento (planos) +7, Conhecimento (religião) +7, Decifrar Escrita +10, Obter Informação +5, Ofícios (encadernação) +7, Profissão (bibliotecário) +8, Falar Idioma (Comum e outras 7 quaisquer); Foco em Perícia (Decifrar Escrita), Foco em Perícia (Profissão [bibliotecário]).

INÍMIGOS GENÉRICOS

ASSISTENTES DO TEMPLO

Humano Clérigo 1: ND 1; Humanóide Médio; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +0; Desl. 6 m; CA 14 (+4 brunea), toque 10, surpresa 14; Atq Base +0; Agr +1; corpo a corpo: maça leve +1 (dano: 1d6+1); ou à distância: besta leve +0 (dano: 1d8, dec. 19-20); AE destruir, fascinar mortos-vivos 3/dia, toque da morte; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +0, Von +6; For 13, Des 10, Con 13, Int 12, Sab 15, Car 11.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +3, Conhecimento (religião) +3, Cura +6, Profissão (escriba) +6; Tiro Certo, Vontade de Ferro.

Magias de Clérigo Preparadas (3/2+1): 0 – curar ferimentos mínimos, orientação, virtude; 1º – curar ferimentos leves, infligir ferimentos leves*, maldição menor.

*Magia de Domínio. Domínios: Destruição e Morte.

Equipamento: 10 virotes, punhal com cabo de serpente.

ESCUDOS AMARELOS

Humano Combatente 1: ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 14 (+3 couro batido, +1 escudo pequeno de madeira), toque 10, surpresa 14; Atq Base +1; Agr +2; corpo a corpo: espada curta +2 (dano: 1d6+1, dec. 19-20); ou à distância: besta leve +1 (dano: 1d8, dec. 19-20); TR Fort +3, Ref +0, Von -1; Tend. CM; For 13, Des 11, Con 12, Int 9, Sab 8, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +3, Esconder-se +0; Tiro Certo, Tiro Preciso.

Equipamento: adaga, bolsa com 3 PP.

ESQUELETO

Humano Esqueleto: ND 1/3; Morto-Vivo Médio; DV 1d12; 6 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 natural), toque 11, surpresa 12; Atq Base +0; Agr +0; corpo a corpo: garra +0 (dano: 1d4); Atq Ttl corpo a corpo: 2 garras +0 (dano: 1d4); QE características de morto-vivo, imunidade a frio, redução de dano 5/concussão, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +0, Ref +1, Von +2; For 10, Des 12, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Perícias e Talentos: Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: -.

MARUJO

Humano Especialista 2: ND 1; Humanóide Médio; DV 2d6; 7 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +2; corpo a corpo: porrete +2 (dano: 1d6+1 contusão) ou gancho +2 (dano: 1d6+1); Tend. NM; TR Fort +0, Ref +2, Von +2; For 12, Des 14, Con 11, Int 9, Sab 8, Car 9.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local: Porto Livre) +4, Escalar +6, Intimidação +4, Natação +6, Profissão (marujo) +4, Usar Cordas +7; Esquiva, Usar Arma Comum (Porrete).

Equipamento: bolsa com 15 PC.

PÍRATA DO DINGANÇA SANGRENTO

Orc Guerreiro 1: ND 1; Humanóide Médio (Orc); DV 1d10+1; 6 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 14 (+1 Des, +3 couro batido), toque 11, surpresa 13; Atq Base +1; Agr +4; corpo a corpo: cimitarra +4 (dano: 1d6+3, dec. 18-20); ou à distância: arco curto +2 (dano: 1d6, dec. x3); QE sensibilidade a luz, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +1, Von -2; For 17, Des 13, Con 12, Int 8, Sab 7, Car 6.

Perícias e Talentos: Observar +0, Ouvir +0, Saltar +6; Esquiva, Prontidão.

Equipamento: 20 flechas, bolsa com 7 PP.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONÆ

INIMIGOS ESPECÍFICOS

BELKO

Humano Feiticeiro 1: ND 1; Humanóide Médio; DV 1d4+3; 7 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 12 (+2 Des), toque 12, surpresa 10; Atq Base +0; Agr +0; corpo a corpo: bordão +0 (dano: 1d6); Tend. N; TR Fort +0, Ref +2, Von +1; For 10, Des 15, Con 11, Int 11, Sab 9, Car 15.

Perícias e Talentos: Concentração +4, Esconder-se +4, Identificar Magia +4; Magias em Combate, Vitalidade.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4): 0 – brilho, detectar magia, pasmarr, raio de gelo; 1º – causar medo, mãos flamejantes.

Equipamento: broche no valor de 5 PO, bolsa com 5 PP.

CAPITÃO GICATRIZ-NO-BUCHO

Orc Guerreiro 3: ND 3; Humanóide Médio; DV 3d10+3; 31 PV; Inic. +5; Desl. 6 m; CA 17 (+1 Des, +5 cota de malha, +1 escudo pequeno de metal), toque 11, surpresa 16; Atq Base +3; Agr +7; corpo a corpo: machado de batalha +1 +8 (dano: 1d8+5, dec. x3); Tend. CM; TR Fort +4, Ref +2, Von +2; For 18, Des 13, Con 13, Int 12, Sab 9, Car 11.

Perícias e Talentos: Intimidação +6, Natação -5, Profissão (marujo) +2, Saltar +1; Ataque Poderoso, Iniciativa Aprimorada, Trespasar, Vontade de Ferro.

Equipamento: cinco anéis, no valor total de 150 PO, bolsa com 50 PO.

IMEDIATO AGGRO

Orc Guerreiro 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d10+2; 18 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 17 (+1 Des, +5 cota de malha, +1 escudo pequeno de madeira), toque 11, surpresa 16; Atq Base +2; Agr +5; corpo a corpo: cimitarra +1 +6 (dano: 1d6+4, dec. 18-20); Tend. CM; TR Fort +4, Ref +1, Von -1; For 17, Des 12, Con 13, Int 9, Sab 9, Car 9.

Perícias e Talentos: Intimidação +4; Ataque Poderoso, Encontrão Aprimorado, Prontidão.

Equipamento: colar de ferro no valor de 10 PO, amuleto de madeira no valor de 1 PO, bolsa com 5 PO e 10 PP.

MÍLOS

Homem-Serpente (Civilizado) Clérigo 3/Feiticeiro 1: ND 4; Humanóide Monstruoso Médio; DV 3d8 mais 1d4 mais 3; 25 PV; Inic. +5; Desl. 9 m, natação 4,5 m; CA 14 (+1 Des, +1 natural, +2 *anel de proteção* +2), toque 13, surpresa 13; Atq Base +2; Agr +3; corpo a corpo: lança curta +3 (dano: 1d6+1, dec. x3); AE destruir, toque da morte; QE mudar de forma, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +2, Von +8; For 12, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 16, Car 15.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +5, Concentração +4, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +5, Conhecimento (planos) +5, Conhecimento

(religião) +5, Diplomacia +3, Disfarces +2 (+12 com mudar de forma), Identificar Magia +4; Iniciativa Aprimorada^B, Magias em Combate, Vitalidade.

Mudar de Forma (Sob): veja a descrição na página 28.

Magias de Clérigo Preparadas (4/3+1/2+1): 0 – curar ferimentos mínimos, luz, orientação, virtude; 1º – causar medo* (2), curar ferimentos leves, desespero; 2º – arma espiritual (kukri), drenar força vital*, imobilizar pessoa. *Magias de Domínio. Domínios: Destruição e Morte.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/4): 0 – ler magias, raio de ácido, resistência, som fantasma; 1º – alarme, escudo arcano.

Equipamento: molho de chaves (com as chaves dos baús de tesouro e de salas no templo do Deus do Conhecimento), *anel de proteção* +2, *varinha de porta dimensional* (3 cargas), três anéis, no valor total de 73 PO, bolsa com 15 PO.

RÍTTORO

Humano Guerreiro 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d10; 14 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 14 (+3 couro batido, +1 escudo pequeno de metal), toque 10, surpresa 14; Atq Base +2; Agr +4; corpo a corpo: machado de batalha +5 (dano: 1d8+2, dec. x3); Tend. CN; TR Fort +3, Ref +0, Von +0; For 14, Des 11, Con 11, Int 9, Sab 11, Car 15.

Perícias e Talentos: Intimidação +7, Observar +4; Ataque Poderoso, Foco em Arma (machado de batalha), Prontidão, Rastrear.

Equipamento: adaga de cabo de marfim com uma letra “L” gravada, anél de prata no valor de 3 PO, bolsa com 10 PO e um pedaço de pergaminho com um endereço rabiscado.



APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONÆ

NOVA CRIATURA: HOMEM-SERPENTE

	Degenerado, Combatente de 1º nível Humanóide Monstruoso Médio	Civilizado, Combatente de 1º nível Humanóide Monstruoso Médio (Metamorfo)
Dado de Vida:	1d8+1 (5 PV)	1d8-1 (3 PV)
Iniciativa:	+4	+4
Deslocamento:	9 m (6 quadrados), natação 4,5 m	9 m (6 quadrados), natação 4,5 m
Classe de Armadura:	13 (+1 natural, +2 escudo pesado), toque 10, surpresa 13	16 (+1 natural, +5 cota de malha), toque 10, surpresa 16
Ataque Base/Agarrar:	+1/+2	+1/+1
Ataque:	corpo a corpo: lança +2 (dano: 1d8+1, dec. x3) ou mordida +2 (dano: 1d4+1 mais veneno); ou à distância: azagaia +1 (dano: 1d6+1)	corpo a corpo: falcione +1 (dano: 2d4, dec. 18-20); ou à distância: arco curto +1 (dano: 1d6, dec. x3)
Ataque Total:	Igual ao Ataque	Igual ao Ataque
Espaço/Alcance:	1,5 m/1,5 m	1,5 m/1,5 m
Ataques Especiais:	Veneno	—
Qualidades Especiais:	Visão no escuro 18 m	Mudar de forma, visão no escuro 18 m
Testes de Resistência:	Fort +3, Ref +0, Von -2	Fort +1, Ref +0, Von +0
Habilidades:	For 13, Des 11, Con 13, Int 6, Sab 7, Car 8	For 10, Des 11, Con 8, Int 13, Sab 10, Car 13
Perícias:	Arte da Fuga +2, Escalar +1, Esconder-se +2, Natação +5	Arte da Fuga +1, Conhecimento (arcano) +3, Disfarces +1*, Esconder-se +1, Natação -2
Talentos:	Iniciativa Aprimorada	Iniciativa Aprimorada ^B , Prontidão
Ambiente:	Subterrâneo	Qualquer
Organização:	Solitário, bando (2-5)	Solitário
Nível de Desafio:	1/2	1/2
Tesouro:	Nenhum	Padrão
Tendência:	Sempre Caótico e Mau	Freqüentemente Neutro e Mau
Progressão:	Conforme a classe de personagem	Conforme a classe de personagem
Ajuste de Nível:	+0	+1

O povo-serpente governava um vasto império. Contudo, seu conhecimento avançado de feitiçaria e dos planos não pôde ajudá-los quando o Inominável foi invocado ao coração de Valossa. O Império Valossano foi destruído, sua maior parte caindo sob as ondas, e milhões pereceram no cataclismo. Mas alguns sobreviveram, e continuam a habitar as ilhas de seu antigo reino.

Os remanescentes do povo-serpente podem ser divididos em dois grupos. Os degenerados são crias abomináveis daqueles que enlouqueceram com a chegada do terrível deus. Eles não têm memória dos feitos de seus antepassados, e agem por instinto, maculados pela loucura. A maioria dos degenerados do povo-serpente vive nas profundezas do subterrâneo, raramente vindo à superfície.

Alguns poucos membros do povo-serpente são descendentes daqueles que sobreviveram com sua sanidade intacta. Esta raça civilizada, composta em sua maioria de feiticeros, conseguiu prosperar ao longo dos séculos, mantendo-se escondida. Eles vivem em reclusão

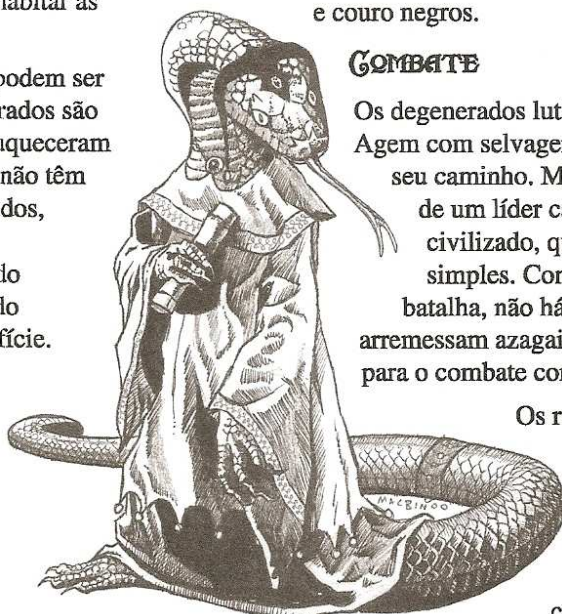
ou adotam as formas de humanos ou elfos, vivendo entre seus sucessores.

Os homens-serpente são bípedes, mas conservam os pescoços sinuosos e caudas longas das cobras. Sua coloração varia muito, embora a maior parte dos degenerados tenha escamas e couro negros.

COMBATE

Os degenerados lutam sem nenhuma tática discernível. Agem com selvageria, e atacam qualquer um que cruze seu caminho. Muito raramente, caem sob a influência de um líder carismático, como um feiticero civilizado, que pode comandá-los com instruções simples. Contudo, uma vez que entrem em batalha, não há como controlar os degenerados. Eles arremessam azagaias caso as possuam, e então seguem para o combate corpo-a-corpo.

Os remanescentes civilizados do povo-serpente são completamente diferentes. Passam suas vidas inteiras escondendo-se, e lutam apenas quando têm certeza da vitória. A maior parte deles é composta de feiticeros ou clérigos.



APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONÆ



Embora os homens-serpente civilizados tenham presas, nunca usam-nas em combate, considerando isso um ato bárbaro. Se estiverem levando a pior numa luta, tentarão fugir, usando sua habilidade de mudar de forma para não serem detectados.

Veneno (Ext): os degenerados possuem uma mordida venenosa que induz à loucura. Inoculação através da mordida; Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário em Sabedoria. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Mudar de Forma (Sob): um homem-serpente civilizado pode assumir a forma de qualquer humanóide Pequeno ou Médio. Em forma humanóide, um homem-serpente perde seu deslocamento de natação. Um homem-serpente pode permanecer em sua forma humanóide até que escolha assumir uma nova forma, mas pode assumir uma nova forma apenas três vezes por dia. Uma mudança de forma não pode ser dissipada, mas um homem-serpente volta à sua forma natural quando morre. Uma magia ou habilidade de *visão da verdade* revela a forma verdadeira. Em todos os outros aspectos, esta habilidade funciona como a magia *alterar-se*.

Perícias: homens-serpente têm +4 de bônus racial em testes de Arte da Fuga e Esconder-se. Um homem-serpente recebe +8 de bônus racial nos testes de Natação para executar qualquer tipo de ação especial ou evitar perigos, e sempre pode escolher 10 nesses testes, mesmo que esteja distraído ou ameaçado. É possível usar a ação de corrida durante a natação, mas o homem-serpente deve se deslocar em linha reta.

Os modificadores nos blocos de estatísticas já incluem -2 de penalidade de armadura por um escudo pesado (degenerados) ou -5 por uma cota de malha (civilizados). *Quando usa sua habilidade de mudar de forma, um homem-serpente civilizado recebe +10 de bônus de circunstância em testes de Disfarce.

SOCIEDADE DO POVO-SERPENTE

Não resta quase nada do império que dominou o mundo em tempos ancestrais. Os degenerados multiplicam-se como vermes no subterrâneo, libertando-se de décadas em décadas para causar morte e caos. Estes ataques normalmente são atribuídos aos homens-lagarto, já que poucos reconhecem o povo-serpente como uma raça distinta.

Homens-serpente civilizados são muito longevos. Alguns de seus feiticeiros têm mais de mil anos de idade. Contudo, normalmente são solitários, e dedicam-se a seus objetivos particulares. Mesmo entre o povo-serpente, poucos sabem que a Irmandade do Signo Amarelo sobreviveu ao cataclismo, e ninguém desconfia de que eles iriam meter-se com o Inominável uma segunda vez. Talvez este seja o melhor disfarce para a Irmandade, e a razão pela qual os membros poderosos de sua própria raça ainda não os dizimaram.

PERSONAGENS HOMENS-SERPENTE

Quase todos os degenerados que possuem uma classe são combatentes. Alguns são bárbaros, mas nenhum possui a capacidade mental para usar magias de qualquer tipo.

APÊNDICE B: MATERIAL DE APOIO

Homens-serpente civilizados podem pertencer a qualquer classe, e normalmente são feiticeiros. As informações nos blocos de estatísticas correspondem a um combatente de 1º nível, embora a maioria dos homens-serpente civilizados seja de nível mais alto. Clérigos de Yig (tend. CN) escolhem entre os domínios Animal, Conhecimento e Magia. Clérigos do Inominável (tend. CM) escolhem entre Caos, Destruição, Mal e Morte.

Degenerados possuem os seguintes traços raciais:

- +2 de Força, +2 de Constituição, -4 de Inteligência, -4 de Sabedoria, -2 de Carisma.
- Tamanho Médio.
- Um homem-serpente tem deslocamento terrestre de 9 m e de natação de 4,5 m.
- Visão no escuro a até 18 m.
- +1 de bônus de armadura natural.
- +4 de bônus racial em testes de Arte da Fuga e Esconder-se.
- **Ataques Especiais:** veneno (ver acima).

- **Idiomas Básicos:** Valossano. **Idiomas Adicionais:** qualquer. Degenerados sempre são analfabetos.
- **Classe Favorecida:** Bárbaro.
- **Ajuste de Nível:** +0.

Homens-serpente civilizados possuem os seguintes traços raciais adicionais:

- -2 de Constituição, +2 de Inteligência, +2 de Carisma. Estes ajustes substituem os ajustes em valores de habilidades dos degenerados.
- Subtipo Metamorfo.
- Um homem-serpente civilizado recebe Iniciativa Aprimorada como um talento adicional.
- **Qualidades Especiais:** mudar de forma (ver acima).
- **Idiomas Básicos:** Comum, Valossano. **Idiomas Adicionais:** qualquer.
- **Classe Favorecida:** Feiticeiro.
- **Ajuste de Nível:** +1.

APÊNDICE B: MATERIAL DE APOIO

MATERIAL DE APOIO A: LISTA DE COISAS A FAZER

Coisas a fazer:

Dormir um pouco!

Falar com o Cap. Cicatriz-no-Bucho

Nabos

Atualizar diário

Examinar diários de viagem

Dormir mais!

APÊNDICE B: MATERIAL DE APOÍO

MATERIAL DE APOÍO B: TRECHOS DO DIÁRIO

- De seis anos atrás:

Acordei esta manhã muito fatigado; tão fatigado que estou assustado. Sinto-me como se tivesse passado a noite lutando, e não dormindo. Minha cabeça dói, e eu me sinto fraco. Não posso faltar ao trabalho no templo, mas vou tentar me ater a tarefas leves hoje.

- A próxima anotação data de cinco anos depois:

Que o deus me ajude! O que aconteceu? Eu acordei de um sonho estranho para descobrir que cinco anos se passaram! Egil disse-me que eu fui expulso do templo quatro anos atrás, por violar o santuário. Certamente isto é loucura!

- De seis meses atrás:

Minha vida voltou a algo que lembra a normalidade. Consegui ser readmitido no templo. Fui recebido de forma estranha, mas todos parecem aliviados porque eu sou "eu mesmo de novo". Tenho tantas perguntas sobre esses anos perdidos, mas parece melhor seguir com a vida agora. Se o deus quiser, este conhecimento virá a mim.

- De quatro meses atrás:

Egil diz que Milos estava perguntando por mim de novo, que ele estava preocupado com outra "crise". Talvez ele esteja apenas pensando no melhor para o templo, mas certamente eu já provei o meu valor. Minha vida é minha mais uma vez, e eu não vou desistir!

- De dois meses atrás:

Os sonhos vieram novamente noite passada. Não sei se algum dia vou conseguir dormir bem! Sonhei com cidades tão altas quanto as nuvens, e criaturas com formas tão alienígenas que não posso descrevê-las. Será que isto tem algo a ver com meus anos perdidos, ou será que isto é um tormento novo?

- De um mes atrás:

Está claro para mim agora que eu devo obter alguma resposta se quiser que os sonhos parem. Thuron e Milos tentaram desencorajar-me — acho que eles temem pelo que possa acontecer ao templo. É uma pena que sua compaixão não se estenda a um ser vivo.

- De uma semana atrás:

Passei a achar que estou sendo observado. Rezo para que este não se ja mais um passo rumo à loucura. Acho que vou levar minha adaga comigo de manhã. Em uma cidade como Porto Livre, acho que todo cuidado é pouco. Especialmente com piratas no porto.

APÊNDICE G: EXTRAS

Como “presente de inauguração” da linha Porto Livre no Brasil, apresentamos aqui seis novos itens mágicos, que você pode usar em suas aventuras.

NOVOS ITENS MÁGICOS

Os novos itens mágicos incluem duas armas, um anel e três itens maravilhosos.

BARRACUDA

A vida de muitos bucaneiros terminou graças a esta temida arma. *Barracuda* é uma *espada longa axiomática trovejante +4*, que permite que seu usuário conjure as magias *círculo mágico contra o caos*, *cólera da ordem* e *ditado*, cada uma delas uma vez por dia, como um clérigo de 14º nível. Além disso, ela continuamente reproduz o efeito da magia *discernir mentiras* dentro de um raio de 9 metros.

Barracuda foi encomendada por uma liga de mercadores, nos dias anteriores a fundação de Porto Livre, para defender seus navios contra os bucaneiros e piratas que infestavam as Presas da Cobra. Muitos corsários daquela época provaram o gosto de *Barracuda*, até que um ancestral distante de Xavier Gordon, um atual membro do Conselho dos Capitães, capturou a arma da esquadra mercante, o que fez com que os dias de saque voltassem.

Hoje, a arma decora uma parede da sala do Conselho dos Capitães, seu fio tornado cego pelo tempo. Poucas pessoas fora do Conselho dos Capitães sequer sabem da existência ou do significado da espada – e, considerando o poder dela, é assim que o Conselho quer que as coisas fiquem.

Abjuração (forte); NC 14º; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *cegueira/surdez*, *círculo mágico contra o caos*, *cólera da ordem*, *ditado*, *discernir mentiras*. Preço 270.065 PO; Custo 135.033 PO + 10.803 XP.

LANÇA DO BALEEIRO

Esta *lança longa do sangramento +2* é uma das armas prediletas de baleeiros e marujos. Seu cabo é formado por uma peça única de osso de baleia, e sua ponta tem uma lâmina tão afiada quanto uma navalha de barbear. A lança do baleeiro causa 2d6 pontos de dano em um acerto, em vez de 1d8, e é uma arma anti-criatura contra os subtipos água e aquático.

Necromancia (forte); NC 13º; Criar Armaduras e Armas Mágicas, *espada do mago*, *invocar criaturas I*; Preço 72.230 PO; Custo 36.115 PO + 2.890 XP.

ANEL DO MACACO

Este anel de cabelo trançado faz com que seu usuário possa aplicar seu modificador de Destreza, em vez do modificador de Força, em testes de Escalar e Saltar. O usuário pode escolher qual habilidade aplicar como uma ação livre.

Transmutação (tênue); NC 3º; Forjar Anel, *agilidade do gato*, *salto*; Preço 2.000 PO.

BARCO NA GARRAFA

Estas esculturas feitas meticulosamente aparecem de cem em cem viagens, nascidas do tédio dos marujos em suas longas jornadas em alto-mar. Quando é propriamente encantado, um *barco na garrafa* se torna um item poderoso e valioso. Um destes decora a sala de visitas do Lorde do Mar, e algumas famílias de mercadores mantêm em sua casa um barco engarrafado, para mostrar sua posição e riqueza.

Quando um barco na garrafa é colocado na água, e a palavra de comando é pronunciada, a garrafa se torna embaçada, até que desaparece, e o barco dentro cresce, se tornando uma versão em tamanho real em um minuto. Quatro variedades são conhecidas: barcaça, veleiro, navio de guerra e galeão. Em todos os casos, o barco está sempre sob o efeito de uma magia *proteção contra flechas* (NC 18) que protege o casco e toda a tripulação. Quando a palavra de comando é pronunciada novamente, a embarcação encolhe e a garrafa ressurgue. Qualquer criatura viva a bordo do barco é arremessada para fora, sem se machucar. Qualquer carga a bordo do barco encolhe com ele, e tudo dentro do barco é afetado pela magia *estase temporal* – comida não estraga, madeira não apodrece e até mesmo o latão continua polido.

Transmutação (forte); NC 18º; Criar Item Maravilhoso, *desejo*, *encolher item*, *estase temporal*, *proteção contra flechas*; Preço 52.000 PO (barcaça), 71.000 PO (veleiro); 98.000 PO (navio de guerra), 115.000 PO (galeão); Peso 0,5 kg.

CINTO DA LUTA LIVRE

Este cinto largo e cravejado de jóias é admirado pelos boxeadores e gladiadores das ilhas das Presas da Cobra. O usuário do *cinto da luta livre* recebe +4 de bônus em testes de Agarrar, e causa dano desarmado como se fosse uma categoria de tamanho maior (por exemplo, se ele normalmente causa 1d3 pontos de dano com um ataque desarmado, irá causar 1d4 pontos de dano quando usando o cinto da luta livre).

Transmutação (moderada); NC 10º; Criar Item Maravilhoso, *aumentar pessoa*, *força do touro*, *imobilizar pessoa*; Preço 33.320 PO; Peso 0,5 kg.

DADOS DICIAPOS

Um par destes dados feitos de ossos concede +5 de bônus de sorte em testes de Belfar feitos para se roubar em jogos de azar. Além disso, quando atirados contra uma superfície dura eles funcionam como uma pedra trovão (qualquer criatura num raio de 3 m deve ser bem-sucedida em um teste de Fortitude [CD 15] ou ficará ensurdecida por 1 hora). O uso destes dados é proibido em qualquer casa de jogos no arquipélago das Presas da Cobra, mas eles ainda aparecem regularmente.

Transmutação (tênue); NC 4º; Criar Item Maravilhoso, *cegueira/surdez*, *prestidigitação*; Preço 1.500 PO; Peso –.

OPEN GAME LICENSE

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.

Designação do conteúdo Open Game: todo o texto a partir do cabeçalho da página 2 é considerado conteúdo Open Game.

Piratas! Piratas por toda parte!

Bem-vindo a Porto Livre, uma cidade de segredos e trapaça. Fundado por piratas, este grande porto comercial está acostumado a jogo sujo e retribuição sangrenta. Agora, sob o domínio do Lorde do Mar Drac, Porto Livre está no limiar de uma grande mudança. Só os deuses sabem se essa transformação será para o bem ou para o mal.

Morte em Porto Livre é uma aventura para o Sistema d20, feita para personagens do 1º ao 3º níveis. Este livro é o ponto de partida ideal para uma nova campanha, e em suas páginas você irá encontrar:

- A história de Porto Livre, de seus mestres ancestrais ao atual Lorde do Mar.
- Uma mistura emocionante de investigação e ação frenética.
- Uma nova raça: os homens-serpente.
- Seis novos itens mágicos, incluindo o *anel do macaco*, o *barco na garrafa* e a lendária espada *Barracuda*.
- Um mapa da cidade.

Morte em Porto Livre – o primeiro livro da linha Porto Livre – já é considerado um clássico e, em 2001, ganhou os prêmios ENnie (o “Oscar” do RPG) e Origins por Melhor Aventura.

Sobre Porto Livre

Porto Livre é uma cidade de fantasia pronta para ser usada no cenário de sua preferência, seja ele REINOS DE FERRO, TORMENTA ou qualquer outro. Os livros de Porto Livre já conquistaram diversos prêmios nos Estados Unidos e no mundo, e são aclamados pelo público e pela crítica internacional como os melhores suplementos genéricos para o Sistema d20!

Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, versão 3.5, publicado pela Devir Livraria



Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com

d20
system

JAMBÔ

www.jamboeditora.com.br

14

ISBN 978858913419-4



9 788589 134194