

Mais Forte que a Espada

por Cris Dornaus,
Lee Garvin
e Eric Vaubel





Mais Forte que a Espada

Sendo um par de contos apresentado para a edificação e divertimento de jogadores de 7º Mar

"A Música das Esferas" Escrito por Cris Dornaus com Eric Vaubel

"A Cabeça Dourada de Krolak ur-Nagath" Escrito por Lee Garvin

Material Adicional: Kevin Wilson

Direção de Arte: Jim Pinto

Arte da Capa e Interna: Cris Dornaus

Mapa: Jennifer Wick

Projeto e Layout: Steve Hough, Brendon Goodyear

Projeto da Capa: Cris Dornaus, Brendon Goodyear

Desenvolvimento da Linha: Rob Vaux

Edição: Rob Vaux

Jogadores
P
de Papel



Sumário

<i>A Música das Esferas.....</i>	3
Introdução	3
Parte Um: Ao Resgate!.....	7
Parte Dois: Venha Juntar-se às Máscaras	8
Parte Três: No Subsolo	16
E Eles Viveram Felizes Para Sempre?.....	23



<i>A Cabeça Dourada de Korlak ur-Nagath</i>	24
Introdução	24
Parte Um: Lunáticos e Ficção Ruim	28
Parte Dois: Rumo à Ilha.	33
Parte Três: De Volta ao Lar, De Volta ao Lar.....	40
A Competição	42



A Música das Esferas

Vede! é noite de gala, hoje, nestes
anos últimos e desolados!

Turbas de anjos alados, em vestes
de gaze, olhos em pranto banhados,
vêm sentar-se no teatro, onde há um drama
singular, de esperança e agonia;
e, ritmada, uma orquestra derrama
das esferas a doce harmonia.

— de *O Verme Vencedor*
por Edgar Allan Poe

Introdução

Música das Esferas é projetada para incluir vários “sabores” de aventura diferentes – mistério, intriga, política, exploração e combate. Os Heróis terão a oportunidade de resgatar passageiros inocentes de bandidos de estrada, resolver um caso de pessoas desaparecidas, aventurarem-se nos esgotos Syrneth de Charouse, lutar contra uma criatura cujo mal tem sido mantido aprisionado por milênios, resgatar uma donzela muito especial em perigo e deixar o Imperador de Montaigne extremamente feliz... ou, se falharem em suas empreitadas, extremamente chateado.

Como de costume, um grupo equilibrado seria ideal para esta aventura. Aqueles com conexões montaigne ou perícias cortesãs terão uma chance de usá-las na corte real de *l'Empereur*. Personagens habilitados em combate serão úteis também, quando o grupo enfrentar vilões e monstros. Ao menos um Herói deve falar, e preferivelmente também ler, montaigne. Heróis com conhecimento dos esgotos e cultura musical também terão uma vantagem, mas estas perícias não são necessárias.

O monstro encontrado no final da aventura pode ser facilmente modificado para adaptar-se às perícias do grupo, mas deve ser forte o bastante para dar-lhes um

desafio digno de suas habilidades. Perigos opcionais também foram incluídos para que o GM possa utilizar se quiser. O livro de referência *Montaigne* contém mais informações sobre Charouse, l'Empereur, os subsolos Syrneth, e caçadores do esgoto, mas não é necessário para conduzir esta aventura.

A música é um tema central nesta aventura, então você pode querer tocar algumas obras durante o jogo. Seleções dos séculos XVII e XVIII são ideais. Música de cravo é uma boa forma de conjurar a atmosfera da Corte Real. Uma sonata de violino em ritmo acelerado adicionará muito às cenas de luta com os caçadores do esgoto, assim como muitas trilhas sonoras baseadas em filmes clássicos.

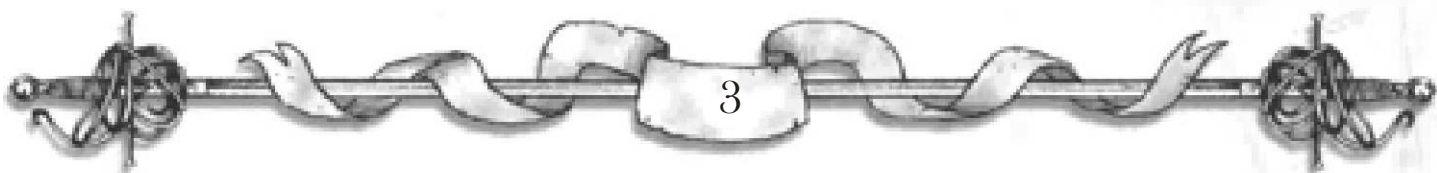
Charouse: Cidade das Artes

Esta aventura toma lugar na capital montaigne, Charouse. Projetada para ser um paraíso para a rica elite, a cidade é um país encantado de arquitetura elegante, lojas exclusivas, e entretenimento de todos os tipos. Ela também é conhecida por seus esgotos – Petite Charouse – que contêm passagens misteriosas que existiam muito antes da ascensão do homem. Perigos desconhecidos assombram estes túneis frios e úmidos, e tribos de caçadores do esgoto espreitam nos labirintos subterrâneos, retirando seu sustento dos rejeitos em uma sociedade selvagem.

A nobreza de Charouse desfruta de uma vida de luxo e prazer. Amigos de l'Empereur passam sua vida jogando jogos, promovendo festas abastadas, e se engajando na exclusiva arte da intriga cortesã de Montaigne. Eles apoiam entusiasticamente as artes, frequentam o teatro, a ópera, e uma nova sensação chamada de “balé”, bem como patrocinam galerias de finas pinturas e esculturas. Para maiores informações sobre Charouse, consulte o livro de referência *Montaigne*.

O Prodígio de Prevoye

A última sensação na corte de l'Empereur é uma jovem garota chamada Madelene Prevoye. A filha de 16 anos de um professor de música de classe média, Madelene



mostrou-se uma excepcional promessa musical desde seus primeiros dias. Seu pai, Alfonse Proveye, viúvo desde que a mãe de Madelene morreu de febre dez anos atrás, encorajou seus talentos e ela alcançou feitos assombrosos em seu campo. Ela é habilidosa ao tocar o violino, cravo, flauta, e a guitarra castilliana, e compôs um conjunto impressionante de concertos, sinfonias, valsas e óperas. Sua música tem sido louvada por críticos como “enviada dos céus”, e ela é considerada quase um prodígio santificado, possuindo talento muito além dos músicos normais. Muitos a consideram abaixo apenas do prodígio eisen Wolffronnd von Hazel no que se refere ao talento musical puro.

A aparência e personalidade de Madelene também ajudaram a criar esta reputação. Ela é amável em sua aparência – esbelta com mãos delicadas e uma aura de cabelo loiro. Ela é sempre humilde a respeito de seu talento em público, mas percebe que tem um dom único e trata-se de forma impiedosa para usá-lo bem. Ela é suave em sua fala e encantadora em muitas situações sociais, mas pode se tornar apaixonada e obsessiva quando a conversa se volta para sua arte. Quando compõe sua música, ela entra em um estado de concentração que beira ao transe, e não gosta de ser perturbada quando “a musa a inspira.”

Quando l'Empereur ouviu os talentos da jovem dama, mandou um convite a Madelene e a seu pai para visitarem o Château du Soleil. Ele a encarregou de escrever uma ópera em sua honra (e de Montaigne), e entreter a corte em seu tempo livre. Quando a aventura começar, ela estará residindo no Château du Soleil há duas semanas. A família real e a nobreza presente dobram-se sobre ela incansavelmente e ouvem sem fôlego quando ela toca. Por um momento, parece, ela tem toda Montaigne na palma da mão.

Apaixonado por sua talentosa convidada, l'Empereur organizou um baile de máscaras no Château du Soleil em sua honra. Os convidados usarão suas fantasias – máscaras e tudo o mais – mais fantásticas e incríveis e Madelene tocará seleções de sua ópera pela primeira vez na frente de uma plateia. O baile é o assunto de Charouse, e a classe superior está tendo um acesso de excitação a respeito do evento.

Empereur Leon Alexandre du Montaigne XIV

Vilão

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 6, Determinação 5, Verve 2

Reputação: -115

Arcana: Hedonista

Vantagens: Montaigne (L/E), Théano (L/E), Sotaque Montaigne (Sul), Nobre, Servos (tantos quantos necessário)

Cortesão: Todas Aptidões em 5

Erudito: História 4, Direito 4, Matemática 2, Filosofia 3, Pesquisa 2, Teologia 2

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 4

Caçador: Furtividade 3, [[Tacking]] 3, Pistas de Trilha 3

Cavalgar: Montaria 2, Cavalgar 3

Porté (Aprendiz): Sintonia 3, Sangria 3, Trazer 4, Algibeira 3

Mais informações sobre l'Empereur podem ser encontradas no livro de referência *Montaigne*.

Parte Um: Ao Resgate

A abertura é projetada para definir a cena, fazer introduções importantes e envolver os Heróis na aventura. Ela toma lugar numa estrada fora de Charouse; o GM deve determinar exatamente como e por que o grupo está lá. Existem motivações sem limite para visitar a capital de Montaigne. Alguns exemplos são fornecidos abaixo:

- Os Heróis estão indo para Charouse para vender valiosos bens de uma aventura anterior.
- Os Heróis são diplomatas ou emissários estrangeiros, vindo prestar respeito a l'Empereur.
- Os Heróis são servos, despachados a Charouse para conseguir suprimentos.
- Os Heróis são soldados ou mosqueteiros, designados para patrulhar as estradas em torno da capital.

- Um dos Heróis pertence a uma sociedade secreta, e deve fazer contato com um companheiro em Charouse (talvez até mesmo na festa de *l'Empereur*).

Qualquer que seja a razão, se o grupo está disperso ou reunido, a jornada é agradável. O interior em torno de Charouse é verdejante e convidativo, e o sol brilha alegre num céu azul brilhante.

Enquanto o grupo se aproxima de Charouse, eles percebem uma comoção na estrada à sua frente. Um coche com o brasão nas cores da família Montaigne foi cercado por um grupo de bandidos (o número de rufiões pode ser ajustado para dar ao grupo uma boa luta, mas um dos Heróis deve vencer com algum estilo). Os bandidos falam com um sotaque montaigne rural e usam roupas rudes com lenços atados em seus rostos para evitar reconhecimento. Dois deles montam cavalos magros, e a junta do coche foi solta de seu varão (os quatro cavalos não se afastaram, e podem ser vistos pastando nos campos próximos).

Os bandidos estão armados com uma variedade de armas, desde simples ferramentas agrícolas até pistolas e espadas roubadas. O velho cocheiro atemorizado rasteja de joelhos próximo ao coche, guardado por um dos bandidos. O resto dos bandidos formou um círculo

fechado próximo ao coche e estão discutindo de forma rude com seus passageiros, exigindo que entreguem todo o dinheiro, itens de valor e armas que possuam. De dentro do coche vem um grito feminino aterrorizado.

Quaisquer Heróis dignos de seu nome saltarão sobre esta chance para defender pessoas inocentes (e possivelmente importantes) de tal vilania. O GM pode tornar a luta tão rápida ou demorada quanto quiser. Se o combate precisar de tempero, faça os bandidos saltarem sobre o coche ou arrastarem os passageiros para fora como reféns. Uma vez que a luta comece, o homem que guarda o cocheiro empurra-o derrubando na poeira, e o velho servo rastejará até a segurança de uma árvore próxima.

Existem três passageiros dentro do coche; Madelene Prevoye, seu pai, Alfonse, e um nobre chamado Donadieu Deneuve du Surlign. Idealmente, todos eles (incluindo o cocheiro), devem sobreviver. Os bandidos não são tão cruéis quanto parecem, e hesitarão em derramar o sangue dos passageiros. Eles não querem realmente ser assassinos, apenas ladrões (muitos assassinos convictos em Montaigne enfrentam o nó da forca, enquanto que ladrões são apenas aprisionados). Se a luta se voltar contra eles, tentarão escapar.



Líder Bandido

Capanga

ND para ser acertado: 25

Constituição 3, Finesse 3, Raciocínio 2, Determinação 3, Verve 2

Teste de Ataque: 6m3

Dano: 2m2 (Florete), 4m3 (Pistola)

Perícias: Luta Suja 2, Jogo de Pés 3, Cavalgar 3, Ataque (Esgrima) 3, Ataque (Pistola) 2

O líder carrega uma pistola e um florete, e está montado quando a cena começa.

Bandidos

Capangas

ND para ser acertado: 10-15

Constituição 3, Finesse 2, Raciocínio 1, Determinação 1, Verve 1

Teste de Ataque: 5m2

Dano: 3m1

Perícias: Ataque (Luta Suja, Armas de Fogo, Arma Pesada ou Faca) 2, Jogo de Pés 2

Brutamontes

Taxa de Ameaça: 2

Armas Comuns: Clavas e espadas (Médio)

ND para ser acertado: 15

Ataque (Arma Apropriada) 1, Arrancada 1

Uma vez que os bandidos tenham sido expulsos ou subjugados, Donadieu elogia os Heróis cordialmente por sua bravura. Alfonse estará comovidamente grato pela proteção de sua amada filha, e Madelene estará descaradamente impressionada por sua bravura. Donadieu sugere que o grupo acompanhe-os de volta ao Château du Soleil, onde Madelene e Alfonse estão ficando como convidados especiais do próprio Imperador. Ele insinua que o Rei ficará muito satisfeito – Madelene tornou-se uma de suas favoritas – e pode até mesmo recompensar os Heróis. Madelene pede-lhes que compareçam ao baile de máscaras que será realizado em sua honra daqui a dois dias, e seu pai concorda de coração. Donadieu assegura os Heróis que podem ficar no Château du Soleil até o evento se assim desejarem, como recompensa por seu heroísmo. De outro modo,

eles podem encontrar amplas acomodações em Charouse.

Se escolherem ficar, Donadieu fornece uma carta de recomendação que assegura-lhes entrada no Château du Soleil como convidados de honra. Notícias do ousado resgate de Madelene e suas escoltas circularão rapidamente pela corte, e os Heróis serão subsequentemente tratados com respeito e admiração. Você pode até mesmo querer que l'Empereur convoque-os para uma audiência particular, onde ele agradece-lhes pessoalmente por sua altruísta defesa de sua adorada convidada (oh, e seu pai e o compositor da corte). Ele lhes oferecerá o uso do Château e seus empregados por tanto tempo quando desejarem, mas não faz outras ofertas de compensação.

Até o Baile

Neste ponto, você pode escolher passar dois dias até a noite do baile. Ou pode fazer dos dois dias no Château du Soleil uma aventura por si só. Esta é uma oportunidade perfeita para os Heróis beberem em companhia da elite da sociedade montaigne, obter aliados (e fazer inimigos), jogar jogos, e desfrutar do requinte que a Corte Real tem a oferecer. Algumas sugestões para preencher este tempo são listadas abaixo. Mais ideias de como os montaigne se entretêm e detalhes sobre pessoas importantes podem ser encontrados no livro de referência *Montaigne*.

Coisas a Fazer no Château du Soleil

- Jogar tênis, cartas, jogos de aposta, e trocar histórias.
- Conversar com as pessoas mais notáveis de Théah. A corte de l'Empereur abunda com nobres importantes, diplomatas estrangeiros, e personalidades de destaque de todas as Nações. O *Guia do Jogador*, *Guia do GM* e o livro de referência *Montaigne* têm inúmeros NPCs para povoar a corte, ou você pode introduzir alguns dos seus próprios NPCs. Talvez uma antiga paixão de um dos Heróis esteja presente, ou um perigoso rival apareça. Quase qualquer um com por nobre (e alguns sem essa distinção) podem justificadamente ser encontrados



Alfonse Prevoye

Herói

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 3, Verve 3

Reputação: 20

Vantagens: Patrono (*l'Empereur*), Pequeno

Artista: Composição 2, Música (violino, violão, cravo, flauta) 2, Professor 4

Alfonse é um homem baixo e esbelto de 45 anos de idade, com cabelo grisalho e um sorriso nervoso. Ele é um homem agradável, muito excitado no que se trata de frequentar a corte e emocionado em ver sua filha adulada pela nobreza. Ele age de maneira leve e obsequiosa com os nobres, e considera os Heróis como campeões pessoais (após terem-no salvo dos bandidos, claro). Ele tem o hábito de ficar muito emocionado quando as coisas estão saindo especialmente bem, ou especialmente mal. Ele está em cima de Madelene constantemente: enervando-se com ela, lembrando-a de se comportar bem, e salientando a importância desta visita para sua carreira. Sua longa experiência como professor bem a tona quando ele está em volta de pessoas jovens. Em tal situação, ele parece mais a vontade e toma o tom de um mentor sábio e gentil.

dentro do Château du Soleil.

- Frequentar o teatro, ópera, ou balé, ou visitar galerias de fina arte.
- Comprar no distrito mercante de alta classe.
- Visitar os muitos restaurantes, tavernas, e prostíbulos de classe (ou os muitos restaurantes, tavernas, e prostíbulos sem tanta classe).
- Participar de um duelo amigável (ou mesmo hostil).
- Montar fantasias para o baile (ver Parte 2).

Sobre O Que As Pessoas Estão Falando

A lista abaixo é um resumo dos tópicos do jour em Charouse. Mais deles podem ser adicionados se você quiser. Os detalhes sobre muitos desses assuntos podem

ser encontrados no Guia do Jogador, Guia do GM, e o livro de referência Montaigne.

- *Le Petit Charouse* – os misteriosos esgotos Syrneth sob a cidade e os problemas crescentes com caçadores do esgoto.
- O desagradável campesinato e rumores ridículos de um levante.
- A Guerra em Castillia, e o audacioso ataque do General Orduño contra o bloqueio montaigne.
- A incursão de Montegue em Ussura.
- Anedotas lisonjeiras sobre *l'Empereur* e sua família.
- Excitação e palavras adoráveis sobre Madelene e sua música.
- A questão Igreja X Feitiçaria.
- As últimas proezas dos Mosqueteiros, ou dos Calaveiros da Rosa e da Cruz locais.
- O impacto econômico da Guilda Mercante Vendel.
- Os Heróis e seu resgate de Madelene e sua escolta.
- Uma circulação recente de literatura revolucionária.

Os Heróis também têm uma chance de se familiarizar mais com Madelene. Eles a acharão encantadora e agradável, embora ela passe boa parte de seu tempo trancada em seus aposentos trabalhando na ópera encomendada por *l'Empereur*. Ela carrega uma estranha caixa consigo o tempo todo, normalmente envolta numa bolsa de veludo. Para mais detalhes sobre isto, ver a página 11. Ela deve inspirar lealdade e ternura nos Heróis – não há muito o que não gostar nela.

Se você quiser, Madelene pode ter uma ligeira queda por um dos Heróis. Ela está na idade apropriada para tal paixão, e o resgate dos Heróis a afetou profundamente. Ela pode flertar sutilmente e prestar atenção especial a um Herói gentil e encantador, ou um membro do grupo especialmente bonito. Isto adicionaria um toque mais pessoal à aventura, e daria ao jogador uma oportunidade de interpretar um romance, ou encontrar uma forma de reprimir gentilmente seu interesse. Isso poderia até mesmo se desenvolver num relacionamento mais sério que poderia reverberar através de toda a campanha.



Parte Dois: Venha Juntar-se às Máscaras

Na noite do baile de máscaras, Charouse vibra de antecipação. Os convidados chegam em fantasias suntuosas e máscaras exóticas ao Château du Soleil em coches dourados. Uma orquestra toca no salão principal, que está decorado como um cenário fantástico da antiga mitologia. Colunas da Velha República se alinham no salão, engrinaldadas com vinhedos e plantas com flores. Cortinas de tecido transparente pendem do teto ricamente douradas. Sofás envoltos em rico veludo alinham-se nas paredes. Uma enorme mesa de banquete está cheia com todo tipo de delícias exóticas e habilmente preparadas, e o vinho fino flui em cascatas espumando de fontes ornadas.

A política padrão para convidados é deixar suas armas em casa ou na porta, e atendentes na entrada as guardarão seguramente numa antecâmara. *L'Empereur* tem muitos inimigos e ameaças de morte são uma ocorrência quase diária no palácio. Entretanto, este é um baile à fantasia, e armas podem ser escondidas sob uma roupa vultosa ou volumosa. Os atendentes não discutirão se os convidados insistirem que uma espada embainhada é parte de sua fantasia, mas pedirão para amarrar uma fita em torno da empunhadura como uma formalidade.

Os Heróis devem decidir de antemão quais fantasias eles estarão usando, e quais acessórios e armas carregarão. Muitos convidados estão imitando *l'Empereur* e adotam um motivo clássico, mas algumas almas audazes usam fantasias diferentes para prover um pouco de variedade. A moda montaigne permite um amplo espectro de escolhas – fantasias representando animais, figuras históricas ou míticas, e até mesmo zombarias de roupas estrangeiras exóticas são aceitas. Se os Heróis escolherem algo muito ultrajante ou constrangedor, isso pode-se provar um obstáculo – deixe-os pagar pelas consequências. Alguns convidados simplesmente vestem-se em seus mais fabulosos vestidos e casacos, com máscaras e véus adornados com joias e plumas.

Donadieu Deneuve du Surlign

Herói

Constituição 3, *Finesse* 3, *Raciocínio* 3, *Determinação* 3, *Verve* 3

Reputação: 40

Vantagens: Nobre, Conexões (inúmeros membros da corte montaigne), Patrono (*L'Empereur*)

Cortesão: Dança 3, Etiqueta 4, Moda 4, Oratória 4, Tagarelice 3, Sinceridade 4

Artista: Composição 4, Música (violino, cravo, flauta) 3, Canto 3

Esgrima: Ataque 3, Aparar 3

Donadieu é o atual compositor da corte no Château du Soleil, e serve como guia de Madelene e coordenador durante sua visita, bem como age como Mestre de Cerimônias para o baile de máscaras. Enquanto Madelene estiver no Château du Soleil, ele está completamente encarregado por ela.

Ele está tendo um conflito de emoções por Madelene. Por um lado, ele admira seu talento e dedicação, e não consegue ajudar exceto como sua personalidade. Por outro lado, suas perícias tornam-no pálido em comparação, e ele se preocupa em perder sua posição conquistada a duras penas.

Ele considera sua posição como músico preferido de *l'Empereur* uma valiosa oportunidade para fazer o que ama escrever e executar músicas num ambiente que aprecia e almeja. Ele teme que não tenha destaque em qualquer outro papel, e leva suas tarefas muito seriamente, para seu próprio bem e da corte. Secretamente, ele acha a natureza instável e os modos imperiosos de Leon detestáveis, mas nunca deixa que isso transpareça. Ele é sempre obediente e educado com relação a um erro em torno de *l'Empereur*, e fará o que puder para manter o homem contente, e sua posição intacta.

Donadieu é um homem elegante no final dos quarenta anos. Seu cabelo está começando a ficar grisalho, mas ele normalmente usa uma peruca empoada para cobri-lo. Ele é meticoloso sobre sua aparência e sempre se mantém atualizado com a moda cortesã. Ele tem uma voz profunda e melodiosa e uma forma suave e cortês.

Uma multidão de convidados espetacularmente vestidos vagueiam pelo baile, conversando, bebendo, comendo e dançando. Enquanto a noite avança, aqueles que desfrutam do vinho podem começar a ficar um tanto vivazes. Todo tipo de fofoca corre solta pela multidão, fornecendo uma oportunidade para o GM lançar algumas pistas falsas para intrigá-los. Sinta-se livre para colocar os Heróis em quaisquer encontros verbais que quiser; o baile fornece uma excelente oportunidade para lançar fios para futuras aventuras. Se você quiser apresentar uma pequena ação aqui, pode fazer com que um convidado bêbado insulte um dos Heróis, ou de algum modo se ofenda e desafie-os. A nobreza montaigne é orgulhosa e muito arrogante, e uma discussão mal conduzida pode levar a um breve tumulto, especialmente se o vinho estiver subindo à cabeça.

Todos estão falando sobre Madelene, normalmente derramando louvores. Vários cortesãos abordarão os Heróis, perguntando-lhes sobre detalhes de sua tentativa de resgate e imaginando “quão bem” eles conhecem Madelene. Uns poucos puxa-sacos invejosos sussurram comentários sobre como ela se tranca em seus aposentos por horas, obcecada por sua música. Um ou dois podem mencionar a curiosa “caixa de música” que ela carrega consigo (ver caixa de texto).

L'Empereur apresenta-se vestido numa elaborada toga azul e dourada com uma coroa de flores sobre sua peruca empoada; sua máscara dourada é o rosto sorridente de Baco, antigo deus do vinho e da folia. Quando os Heróis chegarem, ele tem Madelene em seus braços, trajando um vestido deslumbrante de plumas brancas, uma delicada máscara de cisne prateada e um par de asas de plumas brancas. Ele a introduz orgulhosamente a seletos convidados, e anuncia que ela executará sua nova música às nove horas (daqui a algumas horas). Eles eventualmente desaparecem na multidão. Os Heróis não verão sinal de Madelene no baile pelo resto da noite.

O que quer que aconteça, tenha certeza de que os Heróis estejam por perto para a performance de Madelene.



Apresentando Madelene Prevoe...

Conforme as nove horas se aproximam, a multidão se reúne em torno da orquestra, esperando ansiosamente a performance da jovem Madelene. A sala já está cheia de espectadores quando os Heróis chegam, mas há um espaço aberto próximo à cortina à direita da orquestra.

Os músicos harmonizam-se, *L'Empereur* toma seu trono à esquerda da orquestra para ouvir, e Donadieu Deneuve du Surlign faz uma próspera introdução... e nada acontece.

Burburinhos silenciosos correm pela multidão e Leon olha por alto, curioso mas ainda não alarmado. Donadieu desaparece atrás da cortina próximo aos Heróis, e a conversa baixa (em *montaigne*), pode ser ouvida por ouvidos aguçados (a critério do GM). Os Heróis podem reconhecer a outra voz como pertencendo ao pai de Madelene, Alfonse:

Donadieu: “Onde ela está? *L'Empereur* está esperando! Os convidados...”

Alfonse (alarmado): “Eu não sei! Eu não a vi por mais de uma hora! Ela deveria estar aqui há meia hora antes da performance e não chegou ainda!”

Donadieu: “Você verificou nos aposentos?”

Alfonse: “Sim! Ela não está lá! Eu não sei o que pode ter acontecido... não é do feitio dela! Ela leva estas coisas muito a sério, você sabe.”

Donadieu: “Temos de encontrá-la! *L'Empereur* ficará muito chateado!”

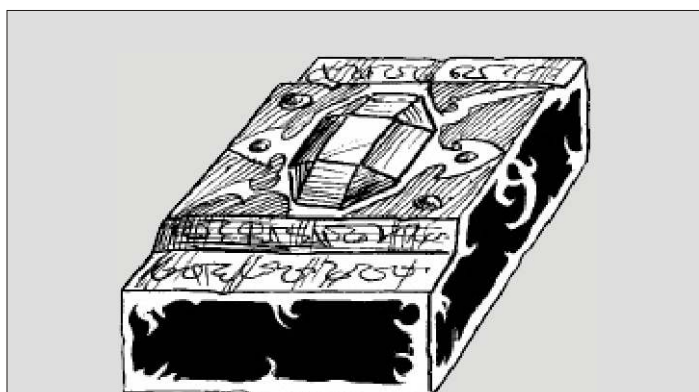
Alfonse: “*L'Empereur*? Perdoe-me, Monsieur, mas minha filha desapareceu!”

Donadieu reaparece pela cortina um instante depois disso, um sorriso falso em seu rosto. Ele incita a orquestra a tocar algo para acalmar a multidão, então se aproxima de Leon. Curvando-se e bajulando, ele explica que Madelene se atrasou e que todos os esforços estão sendo feitos para corrigir a situação. Os Heróis não serão capazes de ouvir sua conversa, mas deve ser bem claro o que Donadieu está dizendo.

Se os Heróis decidirem agir agora, encontrarão Alfonse Prevoe atrás da cortina, torcendo suas mãos, ansioso. Ele está certo de que algo saiu errado; Madelene nunca atrasaria de propósito uma performance – muito menos uma diante do Rei! Ele teme por sua filha, mas não consegue pensar em ninguém que teria motivos para machucá-la. Talvez ela tenha encontrado algum acidente infeliz?

Se os Heróis esperarem para ver o que acontece, eles estarão entre a multidão inquieta enquanto a orquestra toca. *L'Empereur* parece um tanto contrariado, e Donadieu está tentando freneticamente acalmá-lo.

Ele volta para trás da cortina e descobre que nada mudou, e Alfonse só fica mais nervoso a cada minuto que passa. Após ouvir suas terríveis suspeitas, ele decide que deve fazer uma busca. Neste ponto, Donadieu percebe os Heróis na multidão e aproxima-se dele para que ajudem-no neste empenho alarmante e embaraçoso.



A Caixa de Música

Pela última semana, Madelene tem sido vista carregando uma pequena caixa consigo. Ela é do tamanho de um baralho de cartas e tem estranhos desenhos gravados nela. Na parte de cima há uma grande gema facetada de um material parecido com vidro, colocado nela como uma joia espalhafatosa. Estranhas marcas estão gravadas na superfície. Madelene diz que é uma caixa de música, mas ninguém a ouviu funcionando, e ela não deixará ninguém tocá-la. Ela também é relutante em falar sobre a caixa, ou de onde ela veio. Tudo que disse ao seu pai é que foi um presente de um admirador.



Onde está Madelene?

O que exatamente aconteceu a Madelene, e onde ela está agora?

Cerca de uma semana antes do baile, um homem abordou-a em uma performance teatral que estava assistindo. Ele lhe disse que seu nome era Paul Etalon du Toille e deu-lhe uma caixa peculiar que disse pertencer ao seu avô. Quando segurada, ela emite um tipo estranho de música distorcida na mente do portador – temível e desorientadora, mas de algum modo sedutoramente bela (para mais informações sobre a caixa, ver A Caixa de Música, página 10).

Paul disse a Madelene que seu avô era um compositor como ela, e que a música que a caixa emitia foi sua última obra – uma sonata escrita em honra de sua filha, a mãe de Paul. Mas seu avô havia inadvertidamente enfurecido um Sidhe disfarçado e a criatura o amaldiçoou, apagando todas as memórias da composição de sua mente e prendendo a música na caixa, onde ela ficaria deformada e revolvida. Seu avô faleceu não muito depois; o aprisionamento de sua maior obra, e sua incapacidade de reproduzi-la causou-lhe tamanha angústia que ele caiu doente de desespero.

Agora, Paul diz, sua mãe está morrendo, e ela nunca foi capaz de ouvir a música claramente. Ele ouviu histórias do incrível dom musical de Madelene e esperava que ela pudesse quebrar o encanto. Pessoas musicalmente talentosas muitas vezes ouvem a música mais claramente. Seu maior desejo era que ela escrevesse a peça e a executasse para sua mãe antes que ela morresse.

Ele deixou a caixa com Madelene e disse que voltaria em dez dias para acompanhar seu progresso. Ele prometeu-lhe uma recompensa em dinheiro, e sua eterna gratidão. Sua oferta de compensação era desnecessária – ela já havia sido encantada pela caixa, e aceitou o desafio. Conforme os dias passavam ela ficava cada vez mais obcecada com a caixa e sua música, que a presenteava com momentos de dolorosa clareza entre as notas que gorjeavam. Ela afastou-se da encomenda do Imperador e passou a trabalhar escrevendo a música na caixa. Junto com a música em sua cabeça, ela começou a sentir-se atraída por um misterioso local próximo, no subsolo. Ela tinha sonhos e visões de uma porta com estranhos sinais

Madelene Prevoye

Herói

Constituição 2, Finesse 3, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 3

Reputação: 60

Vantagens: Aparência (Acima da Média), Patrono (l'Empereur), Pequeno

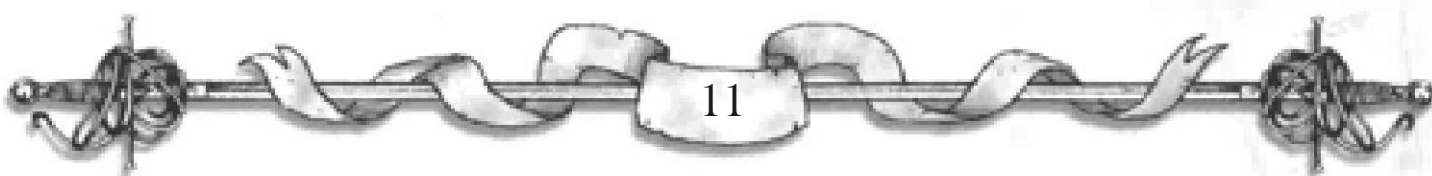
Artista: Composição 6, Música (violino, violão, cravo, flauta) 5, Canto 5

Imagem: Madelene é uma pequena jovem de 16 anos, com um rosto doce e bonito, olhos verdes da cor do mar e cabelo louro claro cacheado. Ela muitas vezes é descrita como “angelical”. Suas mãos e dedos são delicados e graciosos e quando ela segura um instrumento musical, os espectadores têm a impressão de que este se torna uma extensão de seu corpo. Ela geralmente tem a fala mansa, é encantadora e humilde sobre seus dons. Ela sempre age educadamente entre convidados e admiradores, mas quando está trabalhando, ela tende a se retirar num transe de concentração e pode ficar impaciente se interrompida.

nela, semelhante às marcas na caixa de música. Ela tinha ouvido dos famosos esgotos Syrneath e acreditava que o chamado viesse de baixo da cidade.

Até mesmo o baile do Imperador em sua honra não pôde evitar que empreendesse sua tarefa compulsiva. Ela fugiu das festividades para trabalhar na “tradução” da caixa de música. Seu pai a encontrou lá e disse-lhe que devia retornar ao baile em breve, então a deixou sozinha. Ela ignorou seu pedido; o canto de sereia da caixa e a Porta eram mais atraentes do que nunca. Por fim, ela terminou sua tradução. A nota final da música aprisionada foi escrita de forma apressada, e ela repentinamente sentiu uma ânsia incontrolável de encontrar a Porta de seus sonhos. De alguma forma, ela sabia que a música devia ser tocada na frente dela.

Capturada pelo encanto da caixa, ela reuniu suas partituras (derrubando um frasco de tinta azul na mesa durante a afobação), pegou seu estojo de violino, e ordenou o cocheiro que havia sido colocado à sua disposição para conduzi-la pela cidade. Ela seguiu o



chamado em sua mente, indicando as direções ao cocheiro até o Teatro. Lá, ela localizou uma entrada para o esgoto e espremeu-se para entrar, ignorando os fracos protestos do cocheiro. Ela buscava o insistente chamado da Porta pelas passagens sob Charouse, ignorando os perigos que a cercavam.

A meio caminho de seu misterioso destino ela encontrou um grupo hostil de habitantes do esgoto, pertencendo a uma tribo conhecida como o Povo de Pegre. Eles consideram a Porta como parte de seu território. Antes que pudessem feri-la, contudo, um deles a reconhece – e Madalene reconhece-o também. Era Paul Etalon du Toille, o homem que trouxe-lhe a caixa de música uma semana antes. Mas Paul não era o que parecia antes. Suas roupas nobres foram substituídas por trapos sujos, e seus amigos referiam-se a ele como Renard, a Raposa – um dos líderes do Povo de Pegre.

A caixa não é o produto de uma maldição Sidhe, mas um artefato Syrneath que a tribo encontrou próximo do que eles chamam de Sala das Esferas. Seu líder, o Rei

Farrapo, havia contado que a caixa guardava algum tipo de chave musical para a porta – e que além da porta ficava um antigo tesouro que poderiam usar para se prepararem para um ataque ao odiado mundo Acima. Eles trocaram a identidade de Renard para Paul Etalon du Toille para persuadir Madelene a ajudá-los a decifrar o segredo da caixa-chave. Uma vez que tivesse feito sua parte eles planejavam matá-la, para que não conseguisse revelar seu plano.

Entretanto, eles não esperavam que ela aparecesse nos esgotos. Ela estava inquieta para chegar até a porta – seu chamado eclipsou todas as outras preocupações. Renard levou-a até a Sala das Esferas, e ela olhou com espanto enquanto suas visões ganhavam vida. Ela sabia que devia tocar a música da caixa na sala, para abrir a porta e soltar o que estivesse lá dentro. Tomou o violino em suas mãos e começou a tocar.

Madelene estaria no meio de sua performance quando os Heróis viessem até ela e o Povo de Pegre nos esgotos (ver página 19).



Alfonse Prevoye

A Agulha no Palheiro

Como os Heróis conduzem sua busca por Madelene fica a cargo deles, mas Donadieu salienta enfaticamente que *l'Empereur* e seus convidados não devem ser alarmados ou perturbados em hipótese alguma. O Rei tem um temperamento terrível, e a interrupção de um de seus eventos reais certamente teria consequências drásticas para todos os envolvidos. Se algo acontecesse a Madelene, ele ficaria furioso.

Seria sábio para os Heróis trazer Alfonse junto durante sua busca, pois ele seria capaz de identificar se algo estiver errado.

Pistas disponíveis estão listadas abaixo. O GM deve interpretar estas envolvendo NPCs, e permitir que os Heróis recolham pistas baseados nas perguntas que fazem.

O Que Alfonse Sabe

O pai de Madelene sabe que a garota tem agido estranhamente na última semana. Ela parece nervosa e distraída e passou uma quantidade de tempo incomum trancada em seu escritório, trabalhando obsessivamente em sua composição para Leon. Ele assume que a pressão de trabalhar para patrono tão importante causou sua ansiedade. Ela também não tem dormido bem, muitas vezes ficando acordada a noite toda experimentando com seu violino e fazendo anotações. Ela parecia notavelmente preocupada com a composição, e não mostraria nem mesmo a ele o que escreveu.

Se perguntado sobre a caixa de música, ele explica que o comportamento dela a respeito disso tem sido estranho também. Ela disse que foi um presente de um admirador. Ele estava desconfiado da caixa, pois ela não parecia com nada que já havia visto. Ele pensa que pode ser algum tipo de artefato, como aquelas quinquilharias com que a Sociedade dos Exploradores está sempre mexendo. Quando a segurou, ele ouviu uma música estranha em sua cabeça – um som desagradável e distorcido que o perturbou. Mas Madelene parecia apaixonada por ela, e passou a carregá-la consigo aonde quer que fosse.

Ele percebeu sua ausência no baile cerca de uma hora e meia atrás. Encontrou-a em seus aposentos, escrevendo furiosamente em suas partituras. Parecia bastante ansiosa, e disse que só estava colocando alguns toques finais na peça que tocaria esta noite. Ela inflexivelmente tirou as partituras da frente dele. Sabendo de sua natureza perfeccionista, ele deixou-a trabalhar, aconselhando-a a voltar ao baile tão logo pudesse. Este evento era em sua honra, e não seria de bom tom ser antissocial.

Como ela não apareceu em meia hora antes de sua performance, ele foi até seus aposentos procurar pela filha, mas não estava mais lá. Ele não se importou em procurar o lugar com cuidado quando viu que ela não estava presente.



Donadieu Denuve du Surlign

O Salão de Baile

Não há muito o que procurar no salão de baile. Não importa o quanto procurem, os Heróis não conseguem encontrar nenhum sinal do vestido de plumas, da máscara de cisne, ou de Madelene. Convidados perguntados informam tê-la visto mais cedo, mas nenhum deles viu-a pela última hora. Se interrogarem os servos, um mordomo a viu cerca de 45 minutos atrás, no saguão que leva de seus aposentos para o vestíbulo principal. Ela estava usando um manto sobre seu vestido emplumado e carregava um maço de papéis e seu estojo de violino. Ela estava indo até a entrada principal do palácio, então ele educadamente a orientou de volta ao salão de baile. Ela agradeceu e continuou em seu curso original. Não era sua intenção questionar uma hóspede de *l'Empereur*, então ele voltou às suas tarefas e não a viu desde então.

Nenhum dos outros servos sabe algo digno de informar.



Madelene Prevoye

Os Aposentos de Madelene

Madelene e seu pai têm estado numa suíte na asa sul. A suíte inclui dois quartos, um vestíbulo principal e uma sala de música. Alfonse lhes conta que ela passou boa parte de seu tempo trancada na sala de música, compondo.

Ao ser examinado, o quarto de Madelene parece incólume – a cama está feita e tudo parece estar em ordem. Entretanto, a porta do guarda roupas está entreaberta, e nota-se a ausência de seu manto. O quarto de Alfonse também parece normal.

O chão do vestíbulo principal contém algumas plumas brancas, idênticas àsquelas da fantasia de Madelene. Mais plumas podem ser encontradas na sala de música, bem como a máscara de cisne de Madelene, sobre a mesa. As partituras com que ela estava trabalhando estão faltando, e um vidro de tinta foi derramado. A tinta em sua maior parte secou, exceto por algumas poças mais densas. Uma pena jaz perto, cheia com tinta seca, sua ponta quebrada. Isto preocupa Alfonse, pois Madelene sempre foi delicada a respeito de seus

materiais. Ele teme que ela possa ter sido sequestrada.

As partituras não podem ser encontradas no quarto, nem a caixa de música. Alfonse assume que esteja com ela.

Seu estojo do violino não está no seu lugar de costume.

Entrada Principal de Château du Soleil

Cerca de uma dezena de cocheiros e atendentes permanecem na entrada do Château, com inúmeros coches alinhados junto à alameda. Os veículos incluem dois coches reais e vários coches particulares que pertencem aos convidados, bem como um grande número de “táxis” públicos esperando para levar dignitários inebriados para casa.

Mais plumas brancas podem ser encontradas no chão neste local.

Se perguntados, muitos dos atendentes viram Madelene entrar no terceiro Coche Real e ordenar ao condutor que partisse. Eles passaram pelo portão principal. Os atendentes não sabem onde eles foram, e acharam estranho que ela estivesse partindo, mas sabiam que não deviam questionar uma estimada hóspede do Rei. Ela estava usando um manto sobre seu vestido de cisne e carregava um maço de papéis e seu estojo de violino.

O Coche Real é idêntico àquele que resgataram dos bandidos antes, e seria facilmente reconhecido. Várias testemunhas em sua rota o notaram, e podem direcionar os Heróis por seu caminho. Eles eventualmente encontram o coche no Teatro, próximo a uma das entradas para o esgoto.

Teatro

O coche está estacionado próximo a uma das entradas para os esgotos. O velho cocheiro está lá sentado, parecendo confuso. Os Heróis o reconhecem do ataque dos bandidos dois dias atrás. Quando chegam, ele parece tanto aliviado quanto atemorizado. Ele teme que algo tenha saído errado, e que esteja em apuros por isso, mas espera que os Heróis possam ajudá-lo a evitar que Madelene se machuque.



Ele diz aos Heróis que Madelene ordenou-lhe que deixasse Château du Soleil, mas não lhe deu um destino específico. Enquanto iam, ela indicava seu curso. Ela parecia agitada e excitada com algo. Quando chegaram no Teatro, ela localizou a entrada dos esgotos e perguntou-lhe se levava para as passagens sob Charouse. Ele disse-lhe que sim, mas que estava trancada para todos exceto os Mosqueteiros do Rei e a ocasional limpeza dos esgotos. Ela acenou com a cabeça, agradeceu e saltou para fora do coche, carregando seu estojo do violino.

Ele chamou por ela, mas ela correu até o portão do esgoto, e conseguiu esgueirar-se através das barras, desaparecendo nas catacumbas. Ele não soube o que fazer, mas não queria deixar a hóspede de *l'Empereur* – então optou por esperar com o coche na esperança de que ela retornasse.

Se os Heróis procurarem o coche encontrarão o maço de partituras. Heróis com treinamento musical (ou Alfonse se você estiver se sentindo generoso) notarão (teste de Raciocínio + Composição, ND 10) que a melodia é muito estranha – muito diferente da música tradicional, bem assombrada. Alfonse diz que lembra a canção horrível da caixa de música. Ele está bastante espantado – o produto aparente de todo seu trabalho duro – e teme a ira e crítica do Rei ao ouvir tal peça.

Não há dúvida que a música é escrita pela mão de Madelene.

As Partituras

As anotações sobre a música parecem apressadamente escritas, e tornam-se cada vez mais aleatórias ao longo da peça. Deve estar claro para os Heróis que Madelene estava se tornando mais e mais maníaca enquanto trabalhava na composição. Séries de anotações foram rabiscadas, e versões um tanto alteradas escritas mais embaixo. A última linha foi retrabalhada várias vezes, cada uma rabisco sucesso tornando-se mais urgente. A linha final de anotações está sublinhada enfaticamente várias vezes.

Existem também anotações nas margens – rabiscadas e difíceis de ler, mas um Herói fluente em Montaigne deve

ser capaz de compreendê-las:

“...ficando mais claro...”

“...está me chamando...”

“...ecos de baixo...”

“Canta comigo... Não posso negar.”

“Devo encontrar a Porta.”

Na parte de baixo da última página há um desenho. Ele parece como um tipo de porta com estranho glifos gravados sobre ela, e um círculo de gemas no centro. Heróis Exploradores ou aqueles familiarizados com a pesquisa Syrneth podem reconhecer as marcas como Syrneth. Alfonse diz que se assemelham aos desenhos na caixa de música.

Outra anotação foi rabiscada próximo ao desenho:

“O sonho torna-se mais vívido a cada vez...”

Entrada para o Esgoto

Alguns retalhos de delicado tecido do vestido de Madelene pendem das barras de ferro forjado do portão e várias plumas brancas estão espalhadas próximas a ele. O espaço entre as barras tem cerca de trinta centímetros – largo o suficiente para uma garota esbelta passar. Os Heróis devem encontrar outra forma de entrar nos esgotos se não conseguirem passar pelas barras. Eles podem ser capazes de chamar alguém com uma chave, arrombar a fechadura, ou forçar o portão. Permita que eles venham com suas próprias soluções. As barras exigem um teste simples de Constituição com ND 30 para dobrar. Reduza o ND em cinco para cada Herói adicional que esteja ajudando neste esforço. Opções destrutivas farão com que o cocheiro se assuste, mas ele não tentará pará-los.

Alfonse está incerto de aventurar-se nos esgotos, e escolherá esperar com o cocheiro, a menos que seja de outro modo persuadido. Ele implora que Heróis tragam sua filha de volta em segurança.



Parte Três: No Subsolo

Os esgotos de Charouse não têm sistema de iluminação – os Heróis devem trazer uma fonte de luz de algum tipo para enxergar aqui. Lâmpioes podem ser encontrados nas ruas próximas, mas removê-los envolve mais vandalismo e pode chamar a atenção dos Mosqueteiros. O desenho exato dos esgotos fica a cargo do GM, mas os Heróis devem ter de seguir o rastro de Madelene através de várias voltas e curvas antes que o som de seu violino os leve até o Povo de Pegre (ver abaixo). Os perigos da jornada ficam a cargo do GM; nós incluímos vários desafios opcionais abaixo.

Uma vez que tenham entrado nos esgotos, o rastro de Madelene não é difícil de seguir. Um canal de água suja corre até o centro da passagem, e o lugar todo é úmido e sujo. Suas pegadas são facilmente vistas na imundície, e ela deixou um rastro esporádico de plumas que levam até a escuridão.

Perigos da Petit Charouse

Existem muitos perigos nos esgotos, e se o GM quiser, ele pode lançar algumas das criaturas e desafios abaixo.

Armadilhas

Os Heróis estão se aproximando do território do Povo de Pegre, que não gosta muito de visitantes inesperados. Os habitantes do esgoto trancou as passagens circundantes ao redor da Sala das Esferas com armadilhas casualmente projetadas para evitar que os invasores saiam e alertar os residentes sobre os intrusos. Muitas delas têm medidas de segurança, para que pessoas “autorizadas” possam passar por elas sem se machucarem. Elas normalmente são feitas de objetos encontrados e fazem bom uso das características do próprio esgoto. Abaixo estão alguns exemplos. Sinta-se livre para projetar mais delas conforme achar necessário. Tenha em mente, contudo, que Madelene passou antes dos Heróis, então todas as armadilhas devem ter um meio plausível de evitá-las intacto.

Escavadora

Esta armadilha consiste de um tanto de corda envolta na soleira de uma passagem, seguindo até um canal de esgotos próximo. Se alguém pisar na corda, ela dispara a mola do mecanismo oculto na água. O pé da vítima é preso na corda, que o arrasta rapidamente na água fétida. Os canais do esgoto normalmente não são mais profundos do que um metro, e a vítima não necessariamente é ferida. Contudo, ela deve desamarrar-se da corda (exigindo um teste simples de Finesse com ND 10) e sair da água. Até mudar sua roupa e tomar um banho, o Herói cheirá a água podre. Caçadores do esgoto familiarizados com a área conhecem o suficiente para evitar pisar nisso.

Ponte Pivô

Em determinado ponto o chão da passagem termina abruptamente à beira de um sumidouro de cerca de um metro e meio de largura. Mais das plumas de Madelene jazem do outro lado. Uma ponte improvisada e bamba feita de velhas tábuas de madeira parece estar presa à beira do outro lado do fosso com um prego que serve como pivô. Ela balança em sua metade sobre o fosso, mas deve ser atravessada para que eles consigam passar. Um gancho ou ferramenta similar pode ser usado, exigindo um teste simples de Finesse com ND 15. Uma vez que tenham controle da ponte, ela balança bastante facilmente. Mesmo com a ponte estando no lugar, cruzá-la é perigoso, e o fosso abaixo é bastante profundo. A ponte balança frouxamente em seu pivô, e oscila perigosamente enquanto a atravessam. GMs sórdidos podem querer fazer outro teste de Finesse. Falha significa que o Herói escorregou e agora está suspenso precariamente sobre o precipício (exigindo um teste de Constituição – e possivelmente outro teste de Finesse – de seus amigos para puxá-lo).

Alarmes

O Povo de Pegre colocou vários mecanismos de alarme por seu território para alertá-los de visitantes inesperados. Alguns destes são muito simples e óbvios – um emaranhado de sinos bloqueando o caminho, ou cabos de tropeço que derrubam sobre pilhas de detritos barulhentos. Outros são mais sutis – ladrilhos ou alavancas disfarçados como coisas bagunçadas que



ativam sinos ocultos ou pedras equilibradas.

Se os Heróis dispararem qualquer um destes alarmes, podem encontrar alguns Brutamontes caçadores do esgoto (ver página 19) antes de alcançar a Sala das Esferas (ver página 19).

O Rei Farrapo

Vilão

Constituição 4, *Finesse* 3, *Raciocínio* 4, *Determinação* 4, *Verve* 4

Vantagens: Robustez, Montaigne

Antecedente: Caçado

Arcana: Comandante

Caçador: Pesca 3, Furtividade 4, Sobrevivência 4, Rastrear 3, Pistas de Trilhas 3, Armadilhas, Tocaia 4
Manha: Socialização 2, Navegação de Rua 3, Encontrar 3

Luta Suja: Ataque (Luta Suja) 4, Ataque (Arma Improvisada) 3, Arrancar Olho, Chute, Aparar (Arma Improvisada) 3

Arma Pesada: Ataque (Arma Pesada) 4, Aparar (Arma Pesada) 4

Faca: Ataque (Faca) 3, Aparar (Faca) 3, Arremesso (Faca) 3

O Rei Farrapo carrega um pesado cajado com pregos e cacos de vidro cravados nele (Arma Pesada) e um suporte de 4 facas de arremesso, que são velhas, mas mantidas em boas condições.

O Rei Farrapo é um oponente duro, mas irá recuar e mandar seus seguidores ao combate em seu lugar antes de se envolver pessoalmente. O Povo de Pegre salta ao seu comando sem perguntar, e morrerá lutando por ele. Se a luta começar a se voltar contra seu lado, ele entrará no combate, lutando com ferocidade brutal. Se for ferido e conseguir fugir, ele fugirá afinal, a sobrevivência é a essência de sua filosofia.

Sua idade é difícil de supor devido à poeira e fuligem, mas é muito provável que tenha mais de trinta anos. Ele veste-se com camadas de farrapos sujos, com uma barba grisalha e olhos ardentes. Seu cabelo longo pende em tufo emaranhado sobre seus ombros e sua voz é poderosa e profunda.

Criaturas

Lobo Negro (Vilão)

ND: 20 (ver habilidades especiais também)

Constituição 4

Finesse 3

Determinação 3

Raciocínio 2

Verve 3

Teste de Ataque: 5m3 (Mordida)

Teste de Dano: 4m2 (Mordida)

Perícias: Tocaia 5, Jogo de Pés 3, Rastrear 4

Imagem: Um lobo desganhado e sujo com pelo negro. Seus olhos brilham com uma luz sobrenatural.

Habilidades Especiais: Habilidades limitadas de Porté: adicione +10 a seu teste quando usando Tocaia. Ele pode gastar 1 Ação a qualquer momento (ignorando as Regras de Interromper Ação) para fazer automaticamente uma Defesa Ativa contra qualquer Teste de Ataque que não seja mais do que 20 vezes seu Nível em Aptidão Defesa (ou seja, se sua Aptidão Defesa é 4, ele pode Defender contra um Teste de Ataque de até 80). A menos que um oponente tome algum tipo de precaução, tal como ficar contra uma parede, o lobo sempre tentará atacar pelas costas.

O Lobo Negro pode teleportar-se à vontade; nenhum objeto Sangrado é necessário. Quando ataca, ele prefere saltar de lugar nenhum usando a habilidade Porté, e ir direto no pescoço. Ele é adepto em evitar mísseis arremessados ou disparados nele, saltando para fora do campo de visão em um instante.

Lobos Negros são raros nos esgotos, especialmente numa área ativamente patrulhada pelo Povo de Pegre. Mas o ocasional lobo solitário ainda vaga por aí, procurando por comida. Mais informações sobre Lobos Negros podem ser encontradas no livro de referência *Montaigne*, páginas 113-114.

Aranha dos Esgotos (Brutamontes)

Taxa de Ameaça: 1

ND: 15

Armas Comuns: mordida venenosa (ver abaixo)

Imagem: Estes aracnídeos, com cerca do tamanho de um punho, espreitam nas sombras frias e úmidas dos esgotos e se alimentam principalmente de ratos. Elas sobem até





O Rei Farrapo

o teto e cantos, fazendo ninhos de teias onde guardam suas presas paralisadas.

Habilidades Especiais: Ainda que não ataquem normalmente humanos, elas reagem violentamente se suas teias são perturbadas, e podem se jogar do teto para aplicar dolorosas mordidas que injetam um veneno médio. O veneno entorpece uma área de meio metro em torno da mordida pela duração de 3 turnos. Se uma aranha morde um membro, a Finesse e Constituição do Herói são consideradas 3 abaixo do normal (mínimo 0) sempre que o membro deve ser usado. O efeito dura por três turnos quando o veneno se dissipa. Se a mordida for na cabeça ou pescoço, o Herói ficará desorientado e terá dor de cabeça, e seu Raciocínio sofre uma penalidade de -3 (mínimo 0) até que o veneno se dissipe. Se a mordida for no torso, ele será derrubado com dolorosas convulsões e sua Constituição será em -3 (mínimo 0) até que o veneno se dissipe.

Uma vez que estas ameaças tenham sido eliminadas, o grupo pode continuar pela trilha. Eventualmente (quando o GM decidir que tiveram distrações o

suficiente), eles ouvirão os sons distantes de um violino logo à frente. A melodia é estranha e assombrosa, e os Heróis que consigam ler partituras a reconhecerão como a melodia escrita nas partituras de Madelene. Ela está sendo tocada numa intensidade frenética.

Enquanto continuam pelo caminho, Heróis de ouvido aguçado (teste de Raciocínio, ND 20) podem perceber sons à frente e de trás que podem ser pegadas furtivas. Luzes são em breve visíveis à frente, de onde a música está vindo. Quando dobram a última curva, várias figuras saem das sombras, cercando os Heróis.

“Ninguém Passará!”

Quando os Heróis dobram a curva, podem ver que a passagem dá acesso a uma sala maior. A arquitetura da passagem é diferente de muitos dos caminhos do esgoto – a arquitetura Syrneth levando a uma grandiosa sensação. No final da sala há uma grande arcada, sua porta de pedra entravada e rachada. Além desta porta eles podem ver a Sala das Esferas (ver abaixo). Eles conseguem ver Madelene dentro da sala, junto com alguns homens de aparência esfarrapada, que permanecem aterrados enquanto ela toca seu violino.

Entre os Heróis e a Sala das Esferas há um grupo de recepção nada amistoso.

O número de caçadores do esgoto que emboscam o grupo pode ser ajustado de acordo com suas capacidades. Muitos deles serão Brutamontes, e facilmente despachados. Os caçadores do esgoto estão vestidos em trapos sujos e brandem armas toscas e maltratadas, feitas do que conseguirem encontrar. Eles irão atacar ferozmente o grupo, tentando evitar que entrem na Sala das Esferas. Muitos são descartáveis, mas ao menos um – Renard (também conhecido como Paul Elaton du Toille) ou o Rei Farrapo – deve sair vivo se os Heróis quiserem saber toda a história por trás do desaparecimento de Madelene do baile.

Três dos caçadores do esgoto estão na sala com Madelene. O resto pode ser ajustado para constituir um desafio digno para os Heróis.



O Povo de Pegre

Uma das maiores e mais poderosas tribos de caçadores do esgoto, o Povo de Pegre habita sob Charouse, governada por um rei louco e vivendo de acordo com um código de ética selvagem que coloca a sobrevivência e a lealdade acima de todos os padrões morais. Eles nutrem um profundo ressentimento por aqueles que vivem Acima, e buscam sabotá-los onde quer que consigam. Contudo, eles têm poucos recursos com os quais aplicar qualquer dano duradouro. Eles consideram o suspeito tesouro trancado atrás da porta na Sala das Esferas um meio de promover sua causa. Com os fundos além da porta, eles esperam obter armas e suprimentos para se armarem para um levante violento.

“Pegre” é a palavra montaigne para o Mundo Inferior do mito da antiga República. Eles consideram sua sociedade, brutal como é, superior ao estilo de vida mimado e cheio de enganos de Acima. Eles têm uma filosofia de “sobrevivência do mais forte”, e veem a sociedade conduzida pelo dinheiro de Montaigne como um sistema falho que permite que os fracos e indignos tenham um poder não merecido.

O líder incontestado desta tribo é uma figura ameaçadora conhecida como o Rei Farrapo. Vestido com camadas de trapos sujos, com uma barba grisalha e olhos ardentes, ele é um fanático paranoico e carismático cujos pronunciamentos apaixonados e demonstrações impiedosas e inflexíveis de autoridade fizeram dele o homem mais temido e respeitado sob Charouse.

Ninguém está certo de sua idade, qual seu nome verdadeiro, ou de onde ele veio, mas ninguém questiona seus ditames ou filosofia. Ele prega a autopreservação e o valor da força e habilidade. Aqueles que não têm nada a oferecer, e que não conseguem se defender por si sós são insensivelmente expulsos do território da tribo, ou executados em rituais públicos bárbaros. Seus seguidores referem-se respeitosamente a ele como “Sua Baixeza”.

Por trás de seu desvario louco e sua ninhada tranquila jaz uma mente plena com gênio deformado. Ele é um planejador astuto e um sobrevivente flexível. O plano de enganar Madelene a ajudar na entrada no tesouro foi ideia sua, e nenhum de seus subalternos ousaria sugerir uma alternativa.

Povo de Pegre

O número e a composição da gangue de caçadores do esgoto podem ser ajustados conforme a força do grupo. Sugerimos um Capanga para cada 3 Brutamontes, e eles devem sobrepujar coletivamente os Heróis em 2 para 1.

Brutamontes

Taxa de Ameaça: 2

Armas comuns: Médio (armas quebradas e improvisadas, clavas)

ND 15

Perícias: Ataque (Luta Suja) 2, Jogo de Pés 2

Capangas

ND 20

Constituição 3, *Finesse* 1, *Raciocínio* 2, *Determinação* 2, *Verve* 2

Teste de Ataque: 5m2

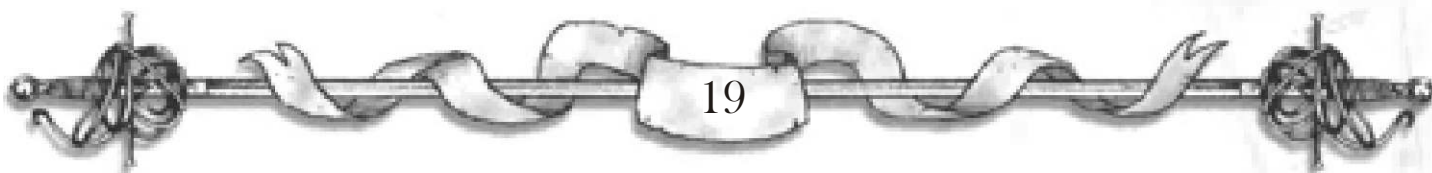
Dano: 3m1

Perícias: Ataque (Luta Suja) 2, Jogo de Pés 2

A Sala das Esferas

Esta sala, construída pelos originais projetistas Syrneth do labirinto subterrâneo, é uma grande câmara circular com duas portas. Uma é uma grande entrada em arco; sua porta de pedra foi emperrada e quebrada pelos caçadores do esgoto. A outra porta é uma placa massiva de pedra firmemente fixada nas paredes de rocha. O arco tem estranhos glifos inscritos nele e gemas brilhantes incrustadas num padrão circular no centro. Os Heróis podem reconhecê-lo do desenho nas partituras de Madelene. Marcas de cinzel desfiguram a pedra em torno das gemas, mas aparentemente quaisquer tentativas anteriores de retirá-las falharam.

O teto abobadado tem cerca de oito metros de altura em seu ápice. No centro da sala há um tipo de pedestal. Um grande globo jaz numa pequena depressão sobre ele, girando rapidamente. Nenhum meio de propulsão visível está aparente, e esforços de interromper seu giro falharão automaticamente. O globo é de um púrpura escuro e translúcido, e lampejos de luz pulsam em seu centro numa taxa de um pulso a cada 40 segundos.



Quando Madelene começa a tocar, os lampejos se aceleram, e eventualmente entra em compasso com o som, pulsando no ritmo da música.

O Portal Abre-se

Madelene toca freneticamente enquanto os Heróis lutam contra os caçadores do esgoto. Uma vez que um ou mais Heróis tentem abrir caminho pela sala, algo começa a mudar. O globo no centro da sala começa a pulsar rapidamente, sua cor mudando do púrpura para o vermelho. Um som profundo e estrondoso faz as paredes de pedra tremerem e pedaços de pedra e poeira despenham do teto. Madelene continua tocando, tão absorvida em sua música que não parece perceber isso.

As gemas na porta se iluminam, e começam a brilhar num padrão, pulsando com os sons do violino. Os caçadores do esgoto na sala olham para a porta, expressões de extasiada antecipação em seus rostos sorridentes. Um sopro de poeira explode das juntas das pedras em torno da porta, e ela lentamente começa a pender para fora.

Vendo que a porta está aberta, e tendo ordens de matar Madelene quando tiver concluído sua tarefa, um dos caçadores do esgoto na sala saca um punhal enferrujado de seu cinto e cruza na frente da Porta até Madelene. Heróis próximos podem tentar impedi-lo – mas algo o pega antes.

Uma garra gigante e esquelética sai da escuridão além da Porta, agarrando o caçador do esgoto com um sonoro esmagar de ossos, e arremessa-o contra a parede oposta. O grito de horror do homem retira

Madelene de seu devaneio. Ela deita o violino, olhando para cima e vendo um pesadelo em carne e osso emergindo de trás da placa de pedra. Com um grito arfando, ela desmaia, caindo no chão inconsciente, seu violino deslizando por entre seus dedos.

A criatura arrasta-se pesadamente na Sala das Esferas, exibindo todo seu tamanho. Ela tem quase duas vezes a altura de um homem adulto. Olha de lado a lado, seus olhos brilhantes piscando de confusão. Então parece reconhecer onde está, e abre sua boca num grito silencioso.

Enquanto os Heróis e seus oponentes olham, o monstro voa numa fúria cega, tentando matar qualquer coisa em seu caminho. Ela focará primeiro nos caçadores do esgoto restantes, o que dá aos Heróis uma pequena oportunidade de levar Madelene em segurança. Porém, a menos que seja impedida, a besta continuará sua carnificina pelos esgotos e eventualmente na cidade acima.

A Besta Aprisionada

A criatura que emerge da porta é uma coisa terrivelmente esquelética com longos membros rangendo envoltos em pele flácida e murcha. Ela se assemelha a um macaco, esticado e mumificado, suas mãos grandes garras com dedos longos. Seu rosto é uma caveira medonha com carne contraída pendendo dos ossos como pergaminho antigo. Seus olhos brilham como brasas atíçadas, e seu hálito cheira a decadência e a podridão da eternidade. A boca da criatura se abre em fúria, mas só sai um fraco silvo. Entrelaçado ao redor de seu pescoço está um tipo estranho de colar, com várias gemas brilhando





A Besta Aprisionada

Vilão

Pontos: 200

ND 20

Constituição 5, Finesse 3, Raciocínio 1, Determinação 4, Verve 4

Vantagens: Robustez

Teste de Ataque: 5m3 (Garras) 5m2 (Agarrada)

Dano: 3m3 (Garras), 3m3 (Agarrada)

Perícias: Jogo de Pés 3, Garras 4, Agarrada 3

Nota: As estatísticas podem ser ajustadas para refletir a força do grupo.

A criatura tem cerca de 3 metros de altura, e é hedionda à vista. Ela cheira a decadência e seus músculos rangem e esticam-se como couro velho. Ela ataca com fúria cega, e não tem plano em particular em mente além de matar qualquer coisa em seu caminho. Ela atacará com suas garras, ou tentará agarrar um oponente e esmagá-lo, então jogá-lo de lado.

embutidos nele e uma depressão circular na parte de trás.

Sem o conhecimento de qualquer um envolvido (ou de fato qualquer humano em Théah), esta criatura é o último membro vivo de uma antiga raça que construiu os esgotos Syrneth em eras passadas. Um vilão fanático que desempenhou um papel instrumental na queda de sua civilização, foi aprisionado por seu próprio povo dentro da câmara trancada. Eles projetaram a prisão para mantê-lo para toda a eternidade, nunca deixando-o morrer, mas lentamente apodrecendo em seu confinamento sombrio e sem som. O colar em torno de seu pescoço é um dispositivo silenciador, evitando que faça qualquer vocalização.

A outrora mente criminalmente brilhante caiu presa da terrível loucura de incontáveis milênios de silencioso isolamento com apenas seus próprios pensamentos distorcidos para entretê-la. Quaisquer habilidades racionais que uma vez tenha possuído secaram em fúria cega e cheia de dor. Ele ainda é fisicamente forte, e sua força é ajudada por seu ódio borbulhante. Seu único pensamento é de assassinato e vingança – sobre quem quer que fique em seu caminho.

O som do violino de Madelene, contudo, é a única coisa que pode quebrar sua concha de ira. As notas – uma forma de antiga linguagem da raça – o distrai, até mesmo acalmando-o após seu confinamento interminável e mudo. Se ela começar a tocar novamente, a criatura parará ao som da música, sua cabeça deitando para o lado enquanto ela ouve as estranhas melodias. Por vários minutos ela ficará hipnotizada pelas notas, então, quando reconhecer o tom como a chave para a prisão tão detestada, começará a fúria novamente, sua ira focando na fonte da tensa mensagem – Madelene e seu violino.

Protegê-la é vital se os Heróis querem permanecer nas boas graças de *l'Empereur*. A criatura deve ser morta ou de alguma forma incapacitada para evitar que alcance a superfície e cause estragos na preciosa cidade do Rei Sol.

Resolvendo o Quebra-Cabeça

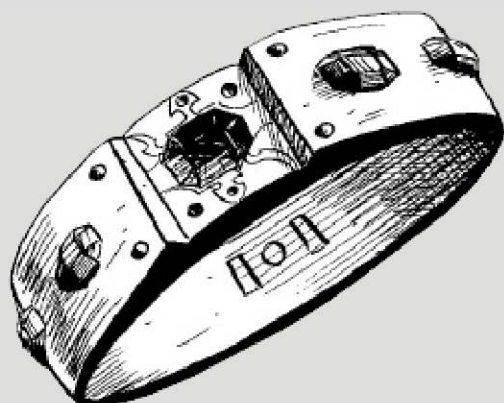
Presumivelmente, os Heróis serão capazes de manter Madelene em segurança, e com sorte destruir a criatura antes que ela cause mais danos. Se salvarem a garota, mas forem incapazes de matar a fera, ela sai cambaleando das catacumbas.

Se o grupo conseguir manter Madelene em segurança, ela contará às autoridades sobre como Paul Elaton du Toille abordou-a com a caixa, como sua estranha canção a encantou e como ela deixou o baile à procura da porta. Ela parece bastante abalada, e sente como se recém tivesse acordado de um sonho confuso. Há um abraço cheio de lágrimas quando ela é reunida a seu pai, e ele expressa humilde gratidão por tudo que os Heróis fizeram.

Se o Rei Farrapo e/ou Renard conseguirem sobreviver, eles podem ser presos e interrogados. Se o grupo ficar a cargo disso, o GM pode fazer da caçada destes homens pelos esgotos outra aventura em si. Tanto Renard quanto o Rei Farrapo dão excelentes vilões recorrentes, e podem ser usados como oponentes futuros para seu grupo se você quiser.

Por outro lado, se o grupo estiver exausto e você estiver pronto para recolher a aventura, eles podem descobrir a dupla por perto, feridos da batalha e incapazes de fugir





O Colar e a Chave

O colar na besta era uma medida protetora tomada por seus captores para evitar que ela falasse e fizesse barulho. A música ouvida da caixa era um registro de um comando verbal que abria a prisão. Os carcereiros não queriam que houvesse chance do prisioneiro usar sua voz para escapar.

O colar está fechado em torno do pescoço da fera, mas a chave para abrir está próximo. (Mostre aos jogadores as ilustrações da caixa de música na página 10.) O painel na parte de trás do colar traz gravuras e recortes que coincidem exatamente com as marcas na caixa e a gema sobre ela. Um teste simples de Raciocínio (ND 15) confirma isto. Se a gema é colocada na depressão na parte de trás do colar, a trava irá abrir e o colar pode ser removido do pescoço da besta. Uma vez destrancado, as gemas colocadas no colar ficarão escuras.

Se alguém colocar o colar em torno de seu pescoço, ele automaticamente irá ser fechado e só poderá ser removido ao destravá-lo com a caixa. As gemas começarão a brilhar novamente uma vez que esteja preso. Em poucos segundos, o usuário sentirá um torpor abafado em sua garganta e não poderá mais emitir quaisquer sons além de exalações, silvos e tossidas. O usuário permanecerá efetivamente mudo até que o colar seja removido.

(Note que ainda que este aparelho possa facilmente silenciar um prisioneiro, ou mesmo evitar que alguém revele um segredo, o prisioneiro ainda pode fazer sinais e gesticular, e escrever, se alfabetizado.)

para a segurança do labirinto. Renard está irritado e desiludido com o resultado de sua empreitada, e será brusco e carrancudo. Mas ele não deseja morrer, e responderá perguntas quando ameaçado. Ele confessa que foi mandado pelo Rei Farrapo para buscar a ajuda de Madelene com a abertura da Porta. Ele explica que a história da maldição Sidhe foi uma invenção que tencionava manipulá-la, e que o Rei Farrapo acreditava que a Porta escondia um antigo tesouro. Ele admite que eles planejavam matar Madelene depois que tivesse feito sua parte.

O Rei Farrapo será menos honesto. Ele está num estado de fúria quando o prendem. Sempre considerou aqueles do mundo Acima como seres inferiores, e ainda sua filosofia de “sobrevivência do mais forte” indica que os Heróis bem sucedidos são superiores. Seu orgulho sofreu um terrível golpe, seus planos arruinados, seu tesouro um sonho fugidio e sua tribo consideravelmente reduzida. Ele será tão indisposto a cooperar quanto possível, e pode tentar fugir algumas vezes ou ferir seus captores. Eventualmente, contudo, ele mergulha no apático desespero e conta aos Heróis sobre seus planos de lançar um ataque à cidade acima com os fundos do tesouro que esperava encontrar atrás da Porta.

Ambos serão considerados culpados por traição e tentativa de assassinato. Sua entrega a *l'Empereur* merecerá grande estima, pois o desdém do Rei pelos habitantes do esgoto é bem conhecido.

...E Eles Viveram Felizes Para Sempre?

Quando voltam para o Château du Soleil, muitos dos convidados foram embora. Contudo, alguns ainda estão por aí, esperando para ver se Madelene aparece.

Enquanto estiveram fora, Donadieu tentou manter o Rei e seus convidados ocupados tanto quanto pôde, mas



eventualmente Leon queria saber o que estava acontecendo. Quando *l'Empereur* descobriu que Madelene estava desaparecida, ele despachou seus guardas para vasculhar a cidade. Os Heróis serão encontrados por um dos grupos de busca quando estiverem voltam dos esgotos.

Alfonse e o cocheiro aguardando contaram aos guardas o que sabiam. Se Madelene é trazida viva e bem, haverá muita alegria e orgulho para o grupo. Se ela é trazida ferida gravemente, eles são menos jubilantes, mas gratos por sua volta. Se ela foi morta, eles ficarão perturbados, e temerão a reação de Leon.

Se deterem Renard, os guardas ficarão muito gratos: ele tem uma longa ficha criminal e conseguiu evitar a captura até agora. Eles expressam seu prazer com a perspectiva de perguntar-lhe sobre os segredos dos habitantes do esgoto.

Se prenderam o Rei Farrapo, os guardas ficarão muito excitados. Com seu líder fora de ação, o Povo de Pegre provavelmente se dividirá e se tornará uma ameaça menor. Eles mencionam que o “Verdadeiro Rei” sem dúvida teria grande prazer em torturar e executar este deboche de Rei.

Se os Heróis conseguiram matar a Besta Aprisionada, seu corpo causará suspiros de surpresa e repulsa. Os guardas expressarão alívio por a coisa nunca chegar à superfície. Leon subsequentemente ordenará que a Sala das Esferas seja destruída, eliminando quaisquer segredos que hajam dentro dela. Podem haver interessantes complicações se um membro da Sociedade dos Exploradores (possivelmente um dos Heróis) descobrir sobre a criatura, o colar e a Sala das Esferas.

Se o grupo for incapaz de evitar que a criatura alcance a superfície, ela eventualmente emergirá em qualquer lugar na cidade. Causará uma terrível carnificina, matando muitos civis inocentes antes que os Mosqueteiros finalmente a destruam. Se você quiser, os Heróis podem tomar parte na luta, o que ajuda a apagar sua falha em pará-la antes.

Se a criatura foi incapacitada, mas ainda está viva, haverá muita discussão sobre o que fazer com ela. Alguns desejarão estudá-la como um espécime biológico único. Outros podem querer destruí-la antes que possa

se libertar novamente. Alguns até mesmo querem transportá-la para *L'Il du Bête* (ver *Montaigne*, página 31 e a aventura *Tolice do Patife*) onde os ricos ociosos podem caçá-la para o seu divertimento. A despeito do que os montaigne decidem fazer com ela, em breve perderá o vigor e morrerá. Sem a atmosfera selada da prisão Domae para preservá-la, ela começa a enfraquecer e decair, e perecerá numa questão de dias.

Heróis bem sucedidos devem ser recompensados com uma quantidade apropriada de pontos de experiência.

Renard (Paul Étalon du Toille)

Vilão

Constituição 3, Finesse 4, Raciocínio 3, Determinação 3, Verve 3

Vantagens: Montaigne

Antecedentes: Caçado

Arcana: Orgulhoso

Caçador: Pesca 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Rastrear 3, Pistas de trilhas 3, Armadilhas 3, Tocaia 3

Espião: Sombra 3, Furtividade 3, Ocultar 2, Sinceridade 3, Disfarce 4

Manha: Socialização, Navegação de Rua 3, Encontrar 2

Atleta: Escalar 2, Jogo de Pés 3, Arrancada 2, Arremesso 2

Luta Suja: Ataque (Luta Suja) 4, Ataque (Arma Improvisada) 3, Arrancar Olho 2, Chute 2, Aparar (Arma Improvisada) 3

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Aparar (Esgrima) 3

Faca: Ataque (Faca) 3, Aparar (Faca) 3, Arremesso (Faca) 3

Renard carrega um florete desgastado e uma adaga enferrujada.

Renard é um espadachim mediano, e luta com um pouco mais de estilo do que o resto dos caçadores do esgoto. Entretanto, ele não tem escrúpulos sobre usar meios desonrados para vencer uma luta. Ele também é mais propenso a fugir vivo do que lutar até a morte, e tentará fugir se as coisas ficarem complicadas.

Renard tem uma constituição atlética e um rosto bonito sob as camadas de sujeira. Ele usa camisa e calças em trapos, com sandálias feitas a mão em seus pés. Seu cabelo é na altura dos ombros e puxado para trás num rabo de cavalo gorduroso.



A Cabeça Dourada de Korlak ur-Nagath

O navio maltratado coxeou até a baía.
A tripulação, cada herói ao seu modo,
Carregava as cicatrizes da lâmina e a tempestade e a besta.
Tanthus ansiava por seu lar no leste.
A Ilha de Nagath era bem grande,
E eles estavam desesperados por alcançar terra.
Prostrado sobre a baía estava um homem de ouro,
Em sua grande mão, um cavalo podia segurar.
Esculpido nos pedestais estava o nome:
Korlak ur-Nagath, Rei de Grande Fama.
O barco atracou no porto vazio,
E a tripulação procurou pelo forte assombrado.
— da *Thantusiada* por Gurlan (tradução avalon, por Sir
Ronald Trace, 1545)

Introdução

Dessa forma é como boa parte dos théanos (os educados ao menos) sabem sobre a lenda de Korlak ur-Nagath (ou ao menos sua estátua). A *Thantusiada* é uma das mais importantes obras de literatura do mundo – o clássico épico numano que reconta os vinte e cinco anos de viagem do General Thanthus, que lutou para encontrar seu caminho de volta para casa após uma tempestade em Avalon soprar ele e seus companheiros para fora de curso. Ela foi assunto de inúmeras peças: os maiores dramaturgos da corte de *l'Empereur* expandiram sua aventura favorita do poema épico. Os eruditos do Vaticano escreveram incontáveis livros, analisando e dissecando a mais famosa obra de Gurlan, enquanto incontáveis grupos de jantar de Montaigne foram arruinados por almofadinhas pretensiosos que a citavam interminavelmente.

Como todas boas lendas, a *Tanthusiada* tem uma base

factual. Realmente existiu um general da Velha República chamado Tanthus. Ele pertenceu ao exército de ocupação de Avalon até os Sidhe abandonarem as ilhas em 573 AUC. Ele e seus homens conseguiram fugir numa pequena frota de navios, e seu navio foi rapidamente separado do resto da frota por uma tremenda tempestade. Afastado do curso e desesperadamente perdido; levou, de fato, vinte e cinco anos para voltar para casa. Muitos eruditos acreditam que ele e sua tripulação tiveram muitas aventuras pungentes, encontrando criaturas e terras estranhas e mistérios por toda sua jornada. De fato, a história atribui o primeiro encontro conhecido com a monstruosa Rainha do Mar a Tanthus e sua tripulação.

A despeito disso, muitas aventuras nesse poema épico provavelmente vieram apenas da imaginação de Gurlan (por exemplo, o encontro de Tanthus com uma comitiva de tubarões é uma esbelta sátira política disfarçada do Senado Imperial). Assim, muitas das histórias foram consideradas como as fantasias de um brilhante poeta e narrador.

A história de Korlak ur-Nagath, em particular, não presta-se ao escrutínio à primeira vista. A narrativa coloca a ilha de Nagath num trecho do Mar do Comércio que teve desde cedo um tráfego crescente, embora não haja alguém que tenha encontrado rastros de uma ilha que suportasse uma cidade como Nagath. Eruditos zombam da ideia de uma estátua de trinta metros de altura de ouro sólido; tal artefato rapidamente cairia sob seu próprio peso. Outros rapidamente apontam que os Surneth eram capazes de feitos de engenharia aparentemente impossíveis, mas eles nunca criaram algo na forma humana, e pareciam evitar todo tipo de obra de representação.

Cinquenta anos atrás, contudo, durante uma batalha marítima, um marinheiro castilliano fez uma descoberta surpreendente. Sob a água, ele viu as ruínas de uma grande cidade, batendo quase exatamente com as descrições de Nagath. Eruditos e exploradores investigaram o lugar com navios e mergulhadores e em pouco tempo chegaram à conclusão de que aquela cidade de Nagath, como descrita na *Tanthusiada*, de fato ficava sob as ondas. A ilha afundou antes da queda de Numa como resultado de uma erupção vulcânica. Mesmo a existência da estátua parecia plausível. Dois pedestais marcavam o que foi uma vez uma estreita entrada para a baía da ilha, afastados o suficiente para uma estátua de

trinta metros de altura se erguer. Infelizmente, nenhum rastro da estátua em si foi encontrado.

Rapidamente surgiram histórias a respeito da estátua e muitos outros itens da *Tanthusiada*. Patifes e rebeldes fizeram pequenas fortunas vendendo mapas para Trogel, a Ilha das Bestas Falantes (e grandes fortunas vendendo mapas para Listruta, a Ilha das Donzelas Solícitas). Charlatões produziram incontáveis forjas das máscaras dos Homens Vespas, e um saltimbanco empreendedor construiu uma indústria inteira em torno da compra e venda das presas da Serpente de Tryphus.

A grande estátua de Korlak ur-Nagath, contudo, é o prêmio mais cobiçado de todos. Muitos membros da Sociedade dos Exploradores dedicaram-se a seguir quaisquer pistas, não importa o quanto inconsistentes, sobre o paradeiro da estátua. Muitos piratas, também, literalmente matariam por uma oportunidade de pôr as mãos em tal tesouro.

Vinte anos atrás uma dupla de patifes inadvertidamente encontrou uma grande peça do quebra-cabeça. Um navio mercante montaigne, o *Promessa de Suzette*, estava navegando entre as ilhas do Arquipélago da Meia Noite. Aventurando-se ao sul, esperando encontrar novos mercados para seu capitão mercante, a infeliz tripulação caiu presa dos selvagens Kiri-Rapu, uma tribo nativa de uma ilha não mapeada ao sul do Arquipélago.

Os Kiri-Rapu sobrepujaram em números a tripulação em quase vinte para um, e rapidamente os derrotaram. Eles tomaram os sobreviventes como prisioneiros e, nas semanas seguintes, os assassinaram impiedosamente, poucos por vez, para agradar o brutal deus de Kiri-Rapu – um deus personificado pela cabeça de três metros de altura de uma estátua gigante, aparentemente feita de ouro.

Seis dos marinheiros conseguiram escapar, fazendo seu caminho de volta até o *Promessa de Suzette* e voltando desesperadamente para a civilização. Quatro dos fugitivos sucumbiram a seus ferimentos antes de conseguirem voltar. Os últimos dois sobreviventes, Paul de Stwallaque e Jacques Campion, conseguiram chegar em solo montaigne, e juraram um ao outro que voltariam um dia para reivindicar a cabeça de ouro juntos.

Campion, naturalmente, tomou a primeira oportunidade para excluir seu companheiro do trato. Quando de





Stwallaque foi para casa para ver sua esposa e filho, Champion tentou roubar um pequeno barco – um que ele pudesse tripular sozinho – para voltar para a ilha (ele não pensou que fosse muito longe). Ele rapidamente foi capturado, e jogado na prisão.

De Stwallaque, enquanto isso, fez outros acordos para assegurar que seria capaz de pôr suas mãos na cabeça um dia. Passaram-se vinte anos. Jacques Champion foi solto da prisão uma semana atrás, e está morrendo.

A Estrutura

Como muitas aventuras em *7º Mar*, *A Cabeça Dourada* de Korlak ur-Nagath consiste de alguns pontos definidos (cenar e elementos necessários ao enredo) e vários elementos de mudança (cenar que podem ser adicionadas ou retiradas de acordo com a preferência pessoal do Mestre e força relativa do grupo).

Entretanto, a organização dos elementos de mudança para esta aventura difere de muitas outras. *A Cabeça Dourada* de Korlak ur-Nagath é uma corrida por um tesouro, e como todas grandes caças ao tesouro, o prêmio em si importa menos que a busca. Em “*A Competição*”, vários caçadores de tesouro diferentes são apresentados, bem como uma cena com cada um deles. Desta forma, o GM pode decidir quais competidores incluir; seja os heróis tendo de lutar com um rival obstinado aparecendo a cada passo pelo caminho, ou uma dúzia de loucos famintos por ouro constantemente perseguindo de perto os Heróis e causando-lhes problemas.

Para usar esta aventura, o GM deve lê-la inteira ao menos uma vez e então escolher com quais (se algum) competidores ele quer desafiar os jogadores. *A Cabeça Dourada* é planejada como uma alegre brincadeira, uma quebra numa campanha séria. Se preferir, contudo, você pode facilmente deixar os elementos cômicos de lado e jogá-la como uma caça do tesouro rápida e rasteira.

Para uma aventura curta, deixe toda a competição fora e simplesmente jogue os pontos definidos. Isto tornará a história muito focada e rápida, sacrificando um pouco de profundidade dramática.

Para uma aventura de extensão “padrão”, adicione dois ou três competidores e faça-os cruzarem o caminho dos Heróis (ou alternativamente, ter um competidor cruzando seu caminho várias vezes, ajustando outros ganchos quando necessário). Isto fará a história equivalente a um típico filme de aventura de Hollywood em profundidade e tônica.

Para uma aventura mais longa, utilize todos os competidores e faça-os cruzar e recuzar com os heróis e uns com os outros de vez em quando. Isto teria o efeito de um grande épico de Hollywood, com muitas risadas e arrepios.

Finalmente, você pode utilizar todos os competidores e usar cada encontro sugerido e talvez até mesmo alguns de sua própria criação. Isto tornaria “*A Cabeça Dourada*” num tipo de minicampanha, permitindo que você ocasionalmente insira outra aventura, dando um tempo para o enredo geral, antes de finalmente terminar com ele. Isto criaria algo como uma temporada inteira de uma série de aventura divertida na TV.

Encontre o estilo que melhor se adapta à sua campanha, e faça o seu próprio.

Visão Global da História

A história começa com os Heróis recebendo uma carta de alguém chamado Jacques Champion. Aparentemente, ele ouviu de suas façanhas e desejaria fazer uma proposta. Chegando no local de encontro, eles veem um velho bêbado de olhos grandes (Champion) que fala aos Heróis de uma fabulosa cabeça dourada de três metros de altura que ele viu uma vez numa ilha remota. Ele conta-lhes do destino que o resto de seus companheiros encontrou naquela ilha, e de sua fuga e de Paul de Stwallaque. Ele anuncia que está pronto para ir atrás do tesouro agora que foi solto da prisão, e quer que eles o ajudem. Então imediatamente cai morto.

Heróis instruídos reconhecem que a cabeça pode, de fato, ser aquela da fabulosa estátua de Korlak ur-Nagath da *Tanthusiada*. Heróis não instruídos simplesmente reconhecerão um enorme naco de ouro. Seguindo a única pista que têm, os Heróis rastreiam Paul de Stwallaque, só para descobrir que ele morreu alguns



meses atrás. Investigações revelam que de Stwallaque – um proeminente escritor – escondeu a rota para a ilha numa série de livros que escreveu. Os Heróis devem percorrer onze volumes de muito má escrita para encontrar as pistas, e então descobrir a única cópia do último livro não publicado.

Uma vez que tenham descoberto a rota e a localização, eles podem partir. A menos que façam outros acordos, o único navio disponível para eles é uma embarcação pirata de reputação dúbia; o *Pelicano Risonho*.

A ilha é bastante fácil de encontrar usando as pistas, e os heróis podem alcançá-la rapidamente se não tiverem contratempos... mas onde está a diversão nisso? Alguns choques com seus companheiros caçadores de tesouros servem para atrasar e distraí-los, mas eles conseguem alcançar a ilha.

Neste ponto, os jogadores devem lidar com os Kiri-Rapu, os nativos selvagens e inamistosos da ilha, que não gostam de estranhos que tentam roubar seu deus. Os Heróis podem lidar com os Kiri-Rapu de várias formas;

através de trapaga, violência, ou diplomacia.

Uma vez que os Heróis tenham a Cabeça, podem então retornar com ela para seu navio – só para se encontrarem traídos. Guy de Stwallaque, o filho deserdado de Paul de Stwallaque, estava a bordo o tempo todo, posando como um membro da tripulação. Ainda que o grupo mantenha a Cabeça, ele consegue convencer (subornar) a tripulação ao motim. Os Heróis são deixados à deriva num grande barco, centenas de milhas da civilização e muito próximos dos Kiri-Rapu.

Como eles conseguem sair desta sujeira fica a cargo dos jogadores. Eles podem tentar apanhar o Pelicano numa canoa emprestada; ou, se estes estiverem presentes, podem usar um ou mais caçadores de tesouro rivais uns contra os outros. Feiticeiros Porté certamente têm uma solução embutida.

Neste momento, a história torna-se um jogo frenético de “passar o anel.” Muita da ação toma lugar aqui, dependendo do estilo que você quer jogar (veja A Estrutura, acima). No final, os Heróis provavelmente



perderão a Cabeça de uma forma cinematicamente apropriada (embora dizendo com sucesso que ela não está fora de questão). Claro, não é tê-la que é importante; é obtê-la.

Parte Um: Lunáticos e Ficção Ruim

Quando levantam as cortinas, os Heróis recebem uma carta de um homem do qual nunca ouviram falar: Jacques Campion. Ele diz ter ouvido de suas façanhas (de um antigo companheiro de cela, embora ele não diga isso; possivelmente um personagem que os Heróis encontraram antes) e quer fazer-lhes uma proposta. Ele diz que os esperará na Taverna Cavalo Branco na cidade portuária de Buche em Montaigne; ele também fornece as datas em que estará lá, dando aos Heróis bastante tempo para chegar a Buche.

O Cavalo Branco é um bar bastante puído localizado próximo às docas. Uma vez que os Heróis cheguem permita-lhes dar uma volta pelos arredores, flertar com as atendentes, encontrar alguns NPCs (qualquer um que busque o tesouro deve estar na taverna), e assim por diante. Em algum ponto na noite, quando um dos Heróis aproxima-se do bar, ele percebe um velho que lhe olha estranho. Um violento acesso de tosse quebra seu olhar, forçando-o a curvar-se sobre o balcão enquanto luta para se controlar. Ainda que quase qualquer atenção seja apreciada, a única coisa que dará ao velho qualquer conforto é um generoso copo de conhaque. Quando a tosse diminui, ele se apresenta como Jacques Campion. Ele falará com o Herói em voz alta (está parcialmente surdo). Leia ou parafraseie o seguinte:

“Merci, monsieur, merci. Eu sabia que vocês eram aqueles que me ajudariam. Faz muito tempo desde que alguém mostrou algum tipo de gentileza. Precisamente vinte anos!” Ele sorri fracamente para vocês, *“Eu saí na semana passada, vejam só. Estou certo de que eles pensavam que eu morreria naquele lugar, como muitos outros morreram; mas nenhum deles tinha uma razão forte o bastante para mantê-los vivos como eu*

tenho!” Ele olha em volta furtivamente; não parece perceber que todos na taverna conseguem ouvir cada palavra que está dizendo. *“Eu vi! Foi há duas décadas, mas a imagem está acesa em minha mente. Foi a coisa mais bela que eu já vi na minha vida. Só os olhos eram tão grandes quanto bolas de canhão! Ouro! Ouro sólido! Ela tinha no mínimo três metros de altura, e quase isso de largura. Aqueles selvagens não tinham ideia do que tinham em mãos, estou certo disso. Eu tentei roubar um barco. Queria trair meu bom amigo Paul, e tentei roubar um barco. Mas Theus pune a traição mais severamente do que qualquer outro pecado, e eu fui pego.”* Ele começa a mergulhar seus ombros e pende a cabeça, *“Minha ganância foi minha ruína. Mas eu...”* ele parece perdido em pensamentos.

Ele está obviamente bêbado e possivelmente confuso. Deixe os jogadores fazerem quaisquer perguntas que quiserem e ele irá se sacudir seu temor. Após alguns minutos para organizar seus pensamentos, ele conta sua história, ou toda de uma vez, ou ao responder perguntas.

“Eu era um marinheiro no navio mercante Promessa de Suzette. Nós estávamos comerciando entre as ilhas do Arquipélago da Meia Noite. O capitão havia ouvido rumores de uma ilha ao sul, passando um labirinto de recifes, bancos de areia e baixios. Ele tinha alguma ideia de como navegar pelo labirinto, pois nós encontramos nosso caminho para um novo grupo de ilhas, cujos nativos nunca haviam visto théanos antes. Ele pensou em estabelecer novas rotas comerciais com os ilhéus, mas nem teve chance de falar sobre isso. Eles caíram sobre nós tão logo alcançamos a mata. Devemos ter matado uma dúzia deles, mas eles tinham um exército inteiro contra a tripulação de um navio. Aqueles de nós que sobreviveram ao ataque foram levados prisioneiros. Eles nos mantiveram num fosso como animais. Nos alimentavam pela grade, o suficiente para manter-nos vivos; queriam sacrifícios vivos, vejam só.”

“Depois de poucos dias, eles levaram alguns de nós do fosso e nunca mais os vimos novamente. Um dia, após eles levarem um grupo de meus companheiros de bordo, eu reuni a coragem para ficar sobre os ombros de outro homem e enfiei minha cabeça por entre as barras do fosso. Eu vi um dos selvagens – ele devia ser o chefe ou o curandeiro ou algo do tipo – de pé sobre a cabeça, gritando e apontando para meus companheiros. Eles se ajoelharam diante dele, todos em fila; homens com lanças estavam atrás deles. E de repente, o chefe gritou uma palavra, e eles cravaram as lanças nas costas dos meus companheiros. Naquele momento, eu sabia que tinha de fugir.”

“O jovem Jules, o camaroteiro, era fino o bastante para espremer-se pelas barras na hora mais escura da noite. Ele foi capaz de erguer a grade só um pouco, o suficiente para outro homem passar, e erguer o resto até abri-la. Todos saímos e recolocamos a grade, e vimos cinco nativos de pé, olhando para nós.”

“Todo aquele tempo no fosso, nosso medo nos transformou em animais. Caímos sobre aquelas pessoas como um bando de cães. Eu ainda tenho pesadelos com isso – eles eram aldeões desarmados. Após termos os matado, roubamos algumas armas e alguma comida e corremos para a praia.”

“Eles descobriram os corpos rapidamente e mandaram guerreiros atrás de nós pela mata. Eu não sei quantos de nós fugiram aquela noite, mas apenas seis conseguiram chegar à praia. Os outros foram recapturados ou mortos na perseguição.”

“Roubamos uma de suas canoas e remamos para o navio ainda ancorado na baía da ilha. Os ilhéus haviam deixado-o em paz, graças a Theus, e levantamos âncora e zarparamos com a menor tripulação que eu já vi na vida.”

“Em pouco tempo descobrimos que a comida que roubamos estragou rapidamente, e quatro dos homens estavam bastante feridos. Eles não duraram uma semana. No final, eram apenas eu e Paul de Stwallaque que chegamos ao cais. Estávamos tão excitados em ver a civilização que baixamos um bote e remamos tão rápido quanto conseguimos, sem amarrar o navio, deitar âncora, ou qualquer coisa. Enquanto procurávamos um médico para cuidar de nossos ferimentos, alguém remou até o Promessa de Suzette e reivindicou-o como salvamento. Era um bando de ladrões e patifes, e a corte dos marinheiros ordenou que nós devíamos abandoná-lo.”

“Então, Paul e eu fomos destituídos quando finalmente alcançamos o lar. Não contamos a ninguém sobre a cabeça. Fizemos um voto de que, juntos, um dia retornaríamos para reivindicar a Cabeça Dourada. Ele foi para sua casa ver sua esposa e filho, de quem estava longe há mais de um ano, e eu voltei para minha casa aqui, nesta cidade mesmo.”

“A Legião deve ter sussurrado em meu ouvido, pois no dia seguinte eu decidi que voltaria sozinho e roubaria a cabeça, e seria mais rico do que l'Empereur! Eu fui até as docas e encontrei um barco que pensei que conseguisse me levar por todo caminho, e tentei roubá-lo.”

“Eu fui pego imediatamente, e eles me jogaram na prisão por

vinde anos. Paul recusou me visitar ou responder minhas cartas, e com razão. Mas agora estou em liberdade, e quero que vocês me ajudem a reivindicar a cabeça dourada. Quando a tivermos, irei até Paul com sua parte e pedirei seu perdão. Dividido em duas partes – mesmo dividido em uma centena – nos faria tão ricos quanto lordes!” Neste ponto, na altura de sua excitação e agitação, ele se ergue e quase grita estas últimas palavras. Então sua mão agarra o peito, seus joelhos curvam-se, e sua outra mão segura [aponte o Herói mais próximo] sua camisa. “Paul sabe! Ele conhece o caminho!” Ele tosse uma vez, e então cai, morto.

Deixe os jogadores interpretarem a conversa – e o período que se segue – da forma que quiserem. Muito em breve, contudo, fica claro que todos na taverna ouviram a história de Champion. A pura ganância nos olhos em torno deles é suficiente para amedrontar um vendel. Vários clientes de repente lembram de compromissos urgentes e se separam. Um ou dois dos competidores mais gananciosos podem aproveitar esta oportunidade para diminuir a concorrência ao sabotar os Heróis. Confira as descrições para ver se tal ação é apropriada para os oponentes que escolheu.

Uma vez que o grupo tenha lidado com qualquer possível desonestidade, eles precisam planejar seu próximo movimento que presumivelmente inclui montar uma expedição para encontrar a cabeça dourada.

Um teste bem sucedido de aptidão História contra um ND 15 ou um teste de Raciocínio contra um ND de 20 permite que um Herói conecte a cabeça na história de Jacques à lendária estátua de Korlak ur-Nagath. Heróis com conexões à Sociedade dos Exploradores lembrarão do lugar da cidade submersa de Nagath. Claro, quaisquer Heróis que conseguirem ler e foram expostos à *Tanthusiada* de Gurlan podem identificar a cabeça daí.

Permita que todos os Heróis façam um teste de Raciocínio contra um ND de 15 (10 para personagens montaigne). Sucesso permite que os personagens reconheçam o nome de Paul de Stwallaque, o autor de vários romances chamados “As Aventuras de Remy Thoreau”. Esta notória série de livros foi maldita por toda crítica respeitável de Montaigne afora; os enredos são temivelmente transparentes, os personagens completamente inverossímeis, a pesquisa não existente, e o diálogo atroz. A Igreja do Vaticínio declarou os livros pornográficos por suas representações frequentes e lúgubres de sexo, anti-

Vaticínia por sua representação do clero, e imoral pelas atividades questionáveis do assim chamado “herói”. Eles excomungaram Paul de Stwallaque vários anos atrás quando recusou-se a parar de escrever. Naturalmente, seus livros são os romances mais populares a alcançar a nobreza montaigne em anos.

Uma simples viagem a uma livraria ou tipografia revela que existem onze livros na série, todos disponíveis por uma pechincha. Além do mais, o editor, Henried e Filhos, está localizado na própria Buche.

E Se Eles Não Quiserem A Cabeça?

Se seus Heróis não forem típicos sujeitos famintos por tesouros, existem ainda muitas formas de atraí-los à história.

Membros da Sociedade dos Exploradores ficariam muito excitados em recuperar tão famoso artefato, e podem contratar os Heróis para recuperá-lo para eles.

Agentes de quase qualquer governo reconhecerão o recurso que a cabeça representaria, e mostram considerável interesse em obtê-la. Eles podem encarregar Mosqueteiros, Cavaleiros de Elaine, ou outros Heróis “leais” de recuperá-la.

Heróis com uma Nênese ou um Rival podem ouvir que seu oponente busca a cabeça, e o Herói pode querer opô-los, seja pela chance de confrontar seu oponente, ou simplesmente por despeito.

A Investigação

Permita que o grupo tome o caminho que achar melhor, usando a informação apresentada aqui como um guia. Se a ação parecer lenta, sinta-se livre para lançar um dos competidores sobre eles para animar as coisas.

Henried e Filhos Editores

Uma viagem à sede do editor revela um prédio um tanto sujo no bairro do matadouro da cidade. É o único lugar onde o cheiro de polpa de madeira não é considerado

ofensivo.

O prédio se abre num grande espaço central, com um par de mesas pequenas e desordenadas próximas à porta da frente, quatro prensas trabalhando constantemente, e uma grande área aberta servindo de depósito com feixes de livros empilhados em paletes de madeira. Quatro garotos, variando em idade de dez a dezenove anos, trabalham nas prensas, enquanto uma garotinha de cerca de dezesseis anos senta-se debruçada em uma das mesas. Um homem magro de meia idade (Charles Henried) corre de prensa em prensa, puxando folhas aleatoriamente e inspecionando-as. Às vezes ele balança a cabeça e coloca a página de volta de onde a tirou; outras vezes ele gesticula para o garoto na prensa e agarra-o pela orelha e aponta algum erro aparente. O barulho é incrível.

Se alguém tentar chamar a atenção do homem, falhará. Ele está muito absorvido em seu trabalho. No momento em que qualquer personagem homem tentar falar com a garota, contudo, ele salta de onde estiver (passando por sobre pilhas de livros se necessário) e faz um zigue-zague



Guy de Stwallaque

para interpor-se entre eles. Henried assume que o Herói é apenas um dos muitos pretendentes atrás de sua filha, Constance. Constance alcançou uma idade apropriada e a editora tem desfrutado de muito sucesso ultimamente, significando que os oportunistas estão saindo do armário. Ele opõe-se violentamente a que qualquer estouvado faminto por dinheiro ou nobre falido se case com Constance por seu dinheiro, embora goste das atenções de qualquer cavalheiro bem estabelecido – desde que não seja muito velho ou muito jovem ou inish ou castiliano ou vodacce ou vendel ou alti plano ou avalon ou ussuro ou eisen ou tibesti ou militar ou clérigo ou advogado ou marinheiro ou fazendeiro ou estivador ou feiticeiro ou ator ou cantor, e mais importante, que não seja escritor.

O GM pode fazer esta cena tão simples ou complicada quanto quiser, desde que seja divertida. Após quaisquer pelos eriçados terem sido suavizados (ou cortejo arranjado), Henried alegremente fala aos Heróis sobre Paul de Stwallaque.

Ele lhes conta que de Swtallaque era seu amigo pessoal e o importunou por anos para publicar um livro que havia escrito, chamado *A Indiscrição do Soldado*. O livro era uma tolice definitiva do pior tipo, e Charles sabia que o colocaria em problemas com a igreja, por isso recusou. Repetidamente. Então, uma noite sete anos atrás, os dois amigos estavam jogando cartas e as apostas estavam insanamente altas. Paul venceu o jogo, e Charles pagou sua dívida; ele publicou o livro. A despeito das revisões universalmente ruins e ameaças de excomunhão, ele vendeu como água, e trouxe-lhes muito dinheiro. De Stwallaque começou a escrever mais romances, cada um pior que o outro, e Henried trincou os dentes e começou a publicá-los. O décimo primeiro livro saiu ano passado, e o décimo segundo estava no prelo até de Stwallaque falecer dois meses atrás. De Stwallaque sempre disse que queria publicar doze e nada mais; “Uma pena” Henried meditou, “que ele nunca completou sua última obra.” Embora triste em ver seu velho amigo morto, Henried secretamente alegra-se por ele não ter mais de publicar tamanho lixo detestável.

Se alguém perguntar-lhe sobre a cabeça dourada, Henried diz-lhes (de verdade) que Paul nunca a mencionou. Ele falava ocasionalmente de seu ordálio,

claro, mas ele sempre deixou de fora a cabeça. Questões sobre o próprio de Stwallaque provam-se um pouco mais frutíferas. Ele tinha uma esposa que faleceu cinco anos atrás, e um filho, Guy, que costumava brincar com seu garoto mais velho. O jovem Guy e Paul se afastaram com o passar dos anos, e Guy estava constantemente em problemas com a lei. De fato, ele foi para a prisão alguns anos atrás por causa de estelionato.

De Stwallaque vivia numa fazenda bastante agradável a cerca de oito quilômetros da cidade, comprada com os lucros de seus livros. Ele a deixou para sua governanta, que serviu como sua constante companhia em seus últimos anos.

A Casa de De Stwallaque

Existem algumas formas pelas quais os heróis podem descobrir a localização da casa de Stwallaque. Eles podem pegar o endereço com Charles Henried (acima), ou podem perguntar por aí sobre o autor. Muitos dos habitantes locais sabem onde ele viveu, e sua fama se espalhou por toda a cidade.

A casa e fazenda em torno dela são bem mantidas, e conduzidas por Margaret Ergot, a velha governanta e agora dona da casa. Ela decidiu não deixar o resto dos empregados (três pessoas) irem embora após a morte de Stwallaque, e atualmente brinca com a ideia de transformar o lugar numa estalagem ou num retiro de artistas. Margaret pensou o mundo de “Mestre Paul”, e aparentemente ele compartilhou de alguma dessa afeição. Seu relacionamento não era do tipo romântico (embora tenha sido, uma vez, anos atrás), mas apenas uma amizade próxima. Ela ruboriza ao mencionar que o autor baseou-se nela para fazer uma de suas heroínas.

Se perguntada sobre a cabeça dourada, Margaret diz que não sabe nada. Mas após um momento ela lembra de algo que de Stwallaque costumava dizer. Ele disse que havia escondido algo de grande valor em seus livros, na esperança de que seu filho, Guy, um dia fosse digno disso.

Se perguntada sobre Guy, Margaret balança a cabeça com tristeza, lamentando que “alguns filhos são sementes ruins”. Ela esperava que pai e filho acertassem suas diferenças um dia, mas aí, o tempo se foi. Da última



vez que o garoto viu seu pai, eles entraram numa discussão sobre algo e Guy foi embora. Paul mudou de ideia logo depois.

Se perguntada sobre os livros, Margaret diz que leu um ou dois deles, mas prefere não falar, já que Mestre Paul – por todas suas virtudes – escreveu algumas coisas bastante impróprias (ela realmente leu e releu todos exceto o décimo segundo livro). Se os heróis forem excepcionalmente agradáveis e educados, ou expressarem um interesse na obra de Mestre Paul, Margaret lhes mostrará seu escritório, onde ele fez a maior parte de seus escritos. Um teste de Raciocínio de 20 ou mais permitirá que um personagem perceba um feixe de papéis meio oculto sob um grande mapa de Théah.

Agora seria um bom momento para jogar alguma oposição sobre o grupo. (Se falharem em perceber o feixe, desaloje-o e espalhe-o pelo escritório durante a comoção; eles podem se divertir recuperando-o depois.)

Após a comoção ser limpa, Margaret alegremente deixaria os Heróis lerem o feixe de papéis, que viriam a ser um manuscrito do último romance de de Stwallaque, intitulado *Recompensa de Remy*. Margaret insiste em ficar com o livro, pois ela pretende levá-lo a Henried e

Filhos, mas ela permitiria que os Heróis o lessem desde que permanecessem na casa enquanto o fizessem. Se, durante a luta, o livro for roubado, Margaret ficaria perturbada, e pediria ao grupo que o recuperassem. O GM pode estender isto a outra ramificação da aventura se quiser.

Os Livros

Jogadores brilhantes devem perceber que estão sendo atingidos na cabeça com estes livros. Infelizmente, esta talvez seja a única forma de se ter qualquer prazer com eles. De Stwallaque escondeu a rota para a ilha dos Kiri-Rapu nos livros (ver abaixo), para que a única forma de encontrá-la fosse realmente sentar e lê-los. Poucas ruínas Syrneath guardam horrores tais como a prosa de *As Aventuras de Remy Thoreau*.

Existem doze livros na série incluindo *Recompensa de Remy*. Cada um exige cerca de meio dia para ler se o Herói não fizer mais nada. Para cada livro começado, o leitor deve fazer um teste de Raciocínio. Se o resultado for 10 ou mais, eles reconhecem os livros como um verdadeiro lixo. Se eles jogarem menos de 10, então o Herói realmente gosta do romance (sorte deles). Se o teste de Raciocínio resulta em três ou mais uns, então o Herói se convence de que o livro é uma obra prima!

Todos personagens que fizerem o teste de Raciocínio de 10 ou mais devem então fazer um teste de Determinação contra um ND de 15. Uma falha significa que o Herói não consegue continuar lendo, e recusa-se a ler esse livro em específico. Empenhar-se através da série inteira é um empreendimento heroico. Os personagens de de Stwallaque lembram recortes de madeira, a ação é implausível e vulgarizada, e os enredos são apenas desculpas para as personagens femininas tirarem a roupa. Qualquer personagem com um antecedente militar ficará muito irritados pelo fato de que, embora o herói da série seja um soldado, as descrições das atividades e procedimentos militares parecem ser escritos por alguém que passou cavalgando por um acampamento militar uma vez em alta velocidade (uma descrição bastante precisa). Qualquer tarefa tão árdua deve ter uma recompensa, certo? Bem, aqui está: para cada livro que um Herói completa, permita que faça um teste de Raciocínio contra um ND de 20. Cada sucesso e aumento neste teste (não é

preciso declarar aumentos) permite que o Herói perceba um dos seguintes fatos:

1. Certas frases parecem fora de lugar. Por toda a série, de Stwallaque refere-se à cidade ussura de Sousdal, onde o herói começa sua jornada, como “A San Augustin do Leste”. Isto não faz absolutamente nenhum sentido.
2. O herói, Remy Thoreau, viaja muito, nunca indo ao mesmo lugar duas vezes.
3. Nenhum dos lugares que Remy visita é ficcional. Todas as cidades, vilarejos e aldeias que ele visita realmente existem. Algumas são tão pequenas que aparecem apenas nos mapas mais detalhados.
4. Alguns dos assentamentos que Remy visita foram abandonados ou estão desertos há anos – séculos em um caso – mas a narrativa alegremente omite isto e continua com a história (isso não parece importar muito; cada cidade nos romances de de Stwallaque assemelham-se a outra cidade).
5. De Stwallaque dá direções incomunmente precisas para as viagens de Remy: sul sudoestes por três dias, etc., ainda que curiosamente omite os marcos.
6. Se alguém tomar a primeira inicial de cada mulher com quem Remy tem um romance, eles soletram a seguinte mensagem:

“NOSSOMOSUMMAPARAACABECADOURAD
ADEKORLAKURNAGATH,”

Existem muitas mulheres.

Deixe os Heróis tomarem toda essa informação e ver se conseguem descobrir. Se tiverem problema, dê-lhes mais algumas pistas. Se os Heróis tiverem acesso aos mapas da Sociedade dos Exploradores ou talvez os mapas da universidade, então conseguem traçar o caminho de Remy pelos romances com precisão. Se eles traçarem esta rota num pedaço de papel fino, e substituírem o ponto de partida com San Augustin ao invés de Sousdal, o resultado é uma rota através da parte sul do Mar do Comércio, terminando num trecho não mapeado do oceano em algum lugar ao sul do Arquipélago da Meia Noite.

Com este último pedaço de informação, os Heróis podem estabelecer sua própria expedição. Não se preocupe; eles não estarão sozinhos.

Parte Dois: Rumo à Ilha

Aqui a perseguição tem início. Os outros caçadores de tesouro estarão seguindo o grupo implacavelmente; alguns serão furtivos, alguns serão flagrantes, e alguns serão até mesmo amigáveis. De fato, a menos que um dos Heróis tenha um navio, eles podem querer juntar forças com um deles. Salvo isso, eles precisarão contratar um navio.

Buche é um porto movimentado, e existem muitos navios no cais. Infelizmente, muitos deles são reservados para o comércio ou missões militares. O único navio disponível é o *Pelicano Risonho*, um cúter rápido capaz de embarcar um carregamento – muito importante para este tipo de viagem. O Capitão, um avalon chamado Thomas Raine, faz seu melhor para ficar fora de jogos políticos. Ele colocará de bom grado seu navio a serviço dos Heróis com uma condição; ele quer partes iguais do tesouro – uma para ele, e uma para sua tripulação. Não é bom tentar dizer-lhe onde o tesouro está: desde a performance de morte de Champion, a cabeça dourada tornou-se o segredo pior escondido em Buche. Raine permite aos heróis uma recusa, e então diz-lhes que sabe, e sugere que joguem limpo. Cada vez que recusarem após isso, ele aumenta o número de partes que quer em uma. Com sorte o grupo captará a mensagem antes que tenham de realmente pagar pela passagem.

Se o grupo contratar o *Pelicano Risonho*, unir forças com outro caçador de tesouros, ou tiver seu próprio navio, eles precisarão recrutar nova tripulação em Buche. Isto não é nada incomum – quase todo navio adiciona tripulantes quando uma nova viagem começa (para substituir homens que foram perdidos, que se aposentaram ou que deserdaram, ou talvez tenham ficado doentes). Ainda, isso se torna muito importante para o enredo do Ponto Três.

Quando tiverem um navio, eles precisam de uma forma de levar a cabeça a bordo. Por sorte, Gerard Reale, um inventor local com laços com a Sociedade dos Exploradores, ouviu sobre a cabeça, e quer testar uma de suas novas invenções – um guindaste de carga pesada que pode ser montado a bordo de um navio. O guindaste tem dois grandes braços, feitos de ferro. Um complicado sistema de engrenagens e guinchos reduz a força necessária para erguer qualquer objeto num fator de dez



para um. Em outras palavras, um objeto de 200 quilos exigiria apenas 20 quilos de esforço aplicado para o cabo da grua. Se isso conseguir carregar o incrível peso de uma cabeça de três metros feita de ouro sólido permanece uma dúvida. Reale irá alegremente anexar seu guindaste ao *Pelicano Risonho* (ou outro navio) desde que tenha a oportunidade de estudar a cabeça para a Sociedade.

Raine inicialmente resiste à ideia de anexar o incrivelmente volumoso e bizarro guindaste ao convés de seu navio, mas pode ser convencido, especialmente se alguém perguntar-lhe como ele pretende carregar a cabeça.

Enquanto partem, os Heróis perceberão vários outros navios partindo ao mesmo tempo, aparentemente para segui-los.

A rota dos livros começa em San Augustin, mas alguns podem não querer usar esse porto, dado que está em mãos castilianas. É necessário um teste de Navegação contra um ND de 15 para traçar um curso de Buche ao mesmo ponto como indicado pela rota. Quando partirem, tenha certeza de que eles têm bastante companhia para a viagem.

Os Estreitos de Sangue

Um dos primeiros pontos de navegação leva o navio dos Heróis (e a verdadeira flotilha de navios que os segue) muito perto dos Estreitos de Sangue (ver o livro de referência *As Nações Piratas*; uma visão global é fornecida abaixo). Por acaso o Capitão Raine conhece o segredo para alcançar a ilha com segurança. Ele não é um pirata, mas tem vários amigos que podem ser. Ele sugerirá que aportem no infame porto pirata para reabastecer e fazer reparos, especialmente se tiveram alguma luta durante a primeira parte da viagem. Se o navio tomou dano, Raine insistirá, e nada que os Heróis possam dizer o fará mudar de ideia.

Ficando quase mil quilômetros ao sudeste de Buché, os Estreitos de Sangue são uma pequena cadeia de ilhas cercada de águas perigosas. As águas estão repletas com tubarões e criaturas muito mais mortais, e as ilhas são quase completamente circundadas com um recife denteado. Há apenas uma brecha larga o bastante para um navio entrar, e só é navegável à noite, graças ao Farol Sangrento (ver abaixo).

Piratas de todas as nacionalidades e afiliações fazem porto aqui para relaxar e gastar suas pilhagens. Ele também serve como um ponto de encontro neutro para Capitães piratas que queiram discutir tratados e alianças. Qualquer um que saque uma arma aqui é imediatamente atacado por todos, colocado de volta em seu navio, e banido dos Estreitos de Sangue para sempre. Como este é um dos poucos lugares em que um pirata pode relaxar com segurança, qualquer um que tenha seus tripulantes banidos deste porto pode esperar uma aposentadoria precoce numa ilha deserta.

O Farol Sangrento

Tendo três andares de altura, o farol é feito de madeira cortada das matas próximas. Ele tem duas lâmpadas no topo, uma das quais é tingida de vermelho. A lâmpada normal é visível em todas as direções, mas a lâmpada vermelha é colocada para que apenas navios diretamente alinhados com a brecha segura no recife possam vê-la. Navios que veem a luz branca circulam a ilha até verem a luz vermelha, então navegam diretamente até ela (Raciocínio + Pilotagem com ND de 15) até alcançarem o porto de Fundo d'Água. Dois guardas competentes assistem ao farol para ter certeza de que as luzes não se apaguem ou sejam movidas.

Fundo d'Água

Fundo d'Água é a maior das duas cidades nos Estreitos. Ela serve como o porto principal e lugar de entretenimento. Residentes e piratas que queiram descansar em silêncio têm de ir para Ruinosa. Eles certamente não encontram paz nesta cidade, que está cheia de bêbados cantando e gritando até quase de manhã. Os residentes usam as horas da manhã, quando muitos dos piratas desmaiaram, para reabastecer seus mercados, relaxar, ou dar uma dormida.

A principal parte da cidade é composta principalmente de tavernas, casas de jogo, e estabelecimentos de baixa reputação. Existem alguns depósitos comunais atrás delas além de um estaleiro e uma grande Sala de Reuniões. Ao leste da cidade há uma mata fechada conhecida como Último Lar de Caruther. Caruther foi um pirata bem conhecido que frequentava Fundo d'Água, e ostentava um gancho brilhante em seu braço direito. Uma noite ele bebeu um pouco além da conta e vagou pela mata, não percebido por seus amigos. Eles encontraram suas pistolas,



seu gancho, e seu esqueleto, mas o resto dele havia sido comido. Desde então, os piratas têm evitado a floresta, especialmente à noite.

Ruinosa

Menos desordeira e perigosa que Fundo d'Água, Ruinosa consiste principalmente dos lares dos Capitães piratas que frequentam os Estreitos. Há uma taverna, mas os tripulantes não são permitidos nela.

A respeito da mata que cerca a cidade, ela parece perfeitamente segura. Não existem predadores na ilha, e ninguém jamais desapareceu enquanto caminhava por suas pitorescas trilhas.

Este seria um momento muito perigoso para o grupo. Bandidos da oposição estariam rondando os becos, esperando pegar sua rota de saída à força ou enganando-os. Ameaças mais furtivas podem aparecer na forma de ladrões se esgueirando a bordo do navio tentando encontrar a rota, ou mesmo sabotando o *Pelicano Risonho*. E, claro, com todos os navios diferentes vindo ao porto, e as tripulações caminhando pelas ruas, a cabeça dourada permaneceria um segredo por exatamente dez minutos. Ainda mais caçadores de tesouros podem juntar-se à perseguição aqui.

Após os Heróis terem entrado em tantos problemas quantos você quiser, eles podem começar a próxima parte da viagem.

Ao sul dos Estreitos, o *Pelicano Risonho* passa as próximas semanas navegando pelo Arquipélago da Meia Noite, então por meio do labirinto de recifes e cardumes que guardam a ilha dos Kiri-Rapu. O labirinto é a parte mais perigosa da viagem, e exige três testes de Navegação Através de Recifes como visto na página 104 do livro de referência *As Nações Piratas*.

Para aqueles que não têm *As Nações Piratas*, as regras são as seguintes: para cada teste, o Vigia do navio faz um teste de Percepção (ND 20) para ver se ele localiza o recife. Se não, o piloto faz um teste de Percepção (ND 30) para localizá-lo no último minuto. Se ambos falham, o navio encalha, sofrendo um número de Impactos Críticos igual ao Calado do navio menos 3 (mínimo 1).

Qualquer tentativa de navegar pelo labirinto sem a rota adequada deve exigir dez testes, a menos que estejam

Os Estreitos de Sangue



perto o bastante para seguir diretamente, o que exigirá testes do Piloto.

A Ilha dos Kiri-Rapu

Quando o *Pelicano Risonho* alcança o ponto final da rota, o vigia dá o grito "Terra à vista!" A princípio, parece ser um paraíso tropical. Personagens sábios lembrarão da história de *Campion*, e estarão com o vigia procurando pelos selvagens de quem ele falou.

Permita que o grupo faça quaisquer planos que quiser, seja atacam a ilha, esgueirarem-se até a praia, ou aproximarem-se com sinais de amizade. O Capitão Raine concordará com quase qualquer plano, e acompanhará os Heróis até a praia. Se eles quiserem números maiores, ele ordenará que vinte de seus homens também desembarquem. Se os Heróis virem com seu próprio navio, eles podem dispersar sua tripulação se quiserem.

Quando pisam em terra firme, os Heróis logo encontram uma trilha óbvia para a mata que leva quase diretamente para a aldeia nativa. Se usarem a trilha ou não, eles serão



observados desde o momento em que pisarem na mata.

Os Kiri-Rapu aguardam até os invasores alcançarem uma boa posição de tocaia, e atacam ali. O ataque vem sem aviso e em três ondas. Primeiro, seis soldados com zarabatanas, escondidos habilmente nas árvores, atiram dardos tranquilizantes (o equivalente a Boa Noite Cinderela; ver página 202 do *Guia do GM*) em quaisquer líderes óbvios (embora NPCs no grupo caiam primeiro). Então, lanceiros, dois para cada membro do grupo de desembarque, saíram da cobertura e farão gestos de ameaça, tentando intimidar aqueles que ainda estão de pé para que se rendam. Finalmente, seis arqueiros, permanecendo na cobertura, atirarão em qualquer um que ainda resista. Se isto não convencer o grupo de desembarque a cooperar, os Kiri-Rapu simplesmente atacarão.

Se o grupo derrotar a emboscada, os sobreviventes correrão de volta para a aldeia com as novas. Se falharem, vá para Capturados! abaixo.

Um grupo vitorioso marchando pela mata não terá mais contato com os Kiri-Rapu até alcançarem a aldeia, cerca de oito quilômetros mata adentro, na nascente de um rio que corre até o mar. A aldeia é um conjunto bem uniforme, com cabanas de sapê de tamanhos variados situadas numa série de círculos interconexos. Tão logo passem pelo perímetro externo, os Heróis verão o objeto de sua busca. A Cabeça Dourada de Korlak ur-Nagath sobre um pedestal de pedra no centro da aldeia, reluzindo brilhante. Há um altar de pedra na frente dela, e parece estar empilhado com oferendas de comida.

Os habitantes da aldeia se espalharam enquanto os Heróis se aproximam. Mulheres e crianças somem de vista, enquanto guerreiros estabelecem posições defensivas na maior cabana em cada círculo, e em torno da cabeça. Se o grupo ignorar as cabanas, os guerreiros não os molestarão. O momento em que se aproximarem de uma das cabanas, os guerreiros começam a fazer gestos ameaçadores. Se persistirem, os guerreiros atacam.

Quando alcançam o centro da aldeia, um homem vestido em uma tanga, plumas, e contas sobe no topo da cabeça. Ele começa a falar num tom cheio de si.

Infelizmente, ninguém no grupo fala kiri-rapu, então suas palavras serão apenas palavras sem nexos nem significado. Durante sua fala, ele aponta repetidamente para os Heróis e para o horizonte.

Após ele ter falado desta maneira por um tempo, os Heróis de repente ouvem uma voz em suas cabeças, falando em suas línguas nativas.

“Prestem atenção às palavras de Traggulna, chefe dos Kiri-Rapu, e meu servo. Vocês são ordenados a voltar de onde vieram e nunca mais colocar os pés em nossa terra novamente. Vocês deixarão um tributo para mim em reconhecimento de minha generosidade. Lutaram bravamente, e apenas para se defender, então não serão responsáveis pelos guerreiros a quem feriram. Não testem os limites de minha piedade ao ousar questionar-me; não mais falarei com vocês.”

Veja como os jogadores querem lidar com a situação. Se decidirem seguir o conselho da voz e partir, isso acarreta num final entediante. Não se preocupe; se os Heróis não seguirem em frente, existem muitos outros que não querem seguir o conselho de uma voz sem corpo; então a aventura pode continuar com alguns poucos ajustes.

Imaginar como pegar a cabeça e como transportá-la para seu navio é parte do desafio aqui, bem como evitar que ela caia nas mãos da oposição.

Existem muitos cursos de ação possíveis que os Heróis podem tomar para lidar com tudo aqui; as opções mais prováveis podem ser cobertas abaixo.

Combate

Se os heróis simplesmente decidirem guerrear contra os Kiri-Rapu, deixe-os cientes de que existem centenas de nativos, e apenas alguns poucos dos forasteiros. Heróis empreendedores podem sugerir que contatam os outros caçadores de tesouro e juntam forças para um ataque massivo. De qualquer forma, permita que façam isso; com a devida interpretação, claro. Permita que os Heróis negociem do modo que acharem conveniente. A probabilidade de que qualquer competidor concorde com este plano é muito alta; afinal, como se pode roubar





a cabeça dos Heróis se eles não a tiverem? Uma batalha campal entre os nativos e uma coalizão de vários competidores fornecerá excelentes oportunidades para ação e traição.

Para dar aos Heróis uma chance de realmente vencer a batalha, as forças dos Kiri-Rapu devem ser escalares, baseadas nas forças que os Heróis podem suportar. Se eles conseguirem reunir as tripulações de até três navios (incluindo o seu) existirão 10 Guerreiros e 1 Caçador para cada membro do exército improvisado. Se houverem entre 4 e 5 tripulações envolvidas, os Kiri-Rapu devem ter 10 Guerreiros e 1 Caçador para cada 2 membros. Se houverem 6 tripulações ou mais, use as regras de combate em massa na página 180 do *Guia do Mestre*.

Traggulna, agindo tanto como contramestre quanto como general dos nativos, recebe quatro aumentos grátis para usar durante a batalha além de qualquer um que possa obter como resultado de seus testes de Raciocínio + Logística e Raciocínio + Incitação antes do início da batalha. Os Heróis e os líderes de cada facção de caçadores de tesouro precisam determinar

quem está atuando como “general” deste exército de ralé. Por ninguém realmente confiar uns nos outros, apenas personagens da facção do general podem agir como subcomandantes e adicionar seu Nível em Liderança ao teste de Estratégia do general.

Por estarem lutando em sua casa, e protegendo seu deus, os Kiri-Rapu não recuarão até as forças dos Heróis terem vencido quatro Marés da Batalha em sequência, ao invés de três.

Se os Heróis perderem, eles devem apresentar outro plano. Após todos se retirarem até seus navios para lamber suas feridas, ninguém considerará juntar forças novamente sem um batalhão de fuzileiros eisen para apoiá-los.

Se vencerem, então seus problemas apenas começaram. Mesmo se os caçadores de tesouros concordem em público em dividir a cabeça (seja literalmente ou após ser vendida), alguns deles não estarão satisfeitos com este acordo. Considere que todos os Vilões e Bufões tentam “aumentar suas partes” usando alguns meios detestáveis de traição quando chegar o momento certo.



Diplomacia

A abordagem tem um ou dois grandes obstáculos. De um lado, nenhum dos Kiri-Rapu sabe falar qualquer língua théana, e a menos que tenham um antecedente seriamente incomum, nenhum dos Heróis consegue falar Kiri-Rapu. De outro, os Kiri-Rapu são extremamente xenófobos, e difíceis de negociar, mesmo se a barreira da língua for superada. Negociações realizadas completamente em pantomima têm grande potencial para a comédia. Interprete qualquer mal entendido em potencial em seu efeito máximo.

A tradição Kiri-Rapu proíbe que a cabeça (a representação de seu deus) seja removida de seu pedestal, exceto pelo chefe ou sua família. Entretanto, o chefe, Traggulna, tem uma filha, Rissa, que há pouco atingiu a maioridade. Se um herói tomar Rissa como noiva, Traggulna está disposto a considerar entregar a cabeça para seu genro, desde que algumas outras condições sejam satisfeitas. Primeiro, Rissa deve realmente gostar de seu pretendente (ela prefere homens quietos e inteligentes; mesmo sem saber o que é um livro, ela prefere tipos “estudiosos”). Claro, qualquer

herói com uma arcana Escrito nas Estrelas simplesmente se apaixonará loucamente pela beleza exótica da princesa. Isto pode se tornar saborosamente complicado se um dos competidores tiver a mesma ideia.

Quando Rissa tiver escolhido seu pretenso noivo, Traggulna exigirá um dote. Na economia da ilha, ouro não tem valor. Uma aproximação razoável do dote de Rissa são vinte porcos. Pouquíssimos navios têm esse tipo de animal para ceder, então os Heróis devem de alguma forma capturar alguns dos porcos selvagens que vagam pela ilha. Se quaisquer Heróis trouxerem seus cavalos juntos, Traggulna será completamente tomado por estas estranhas e nobres feras. Um casal compraria a mão de Rissa e impressionaria muito o chefe. Finalmente, qualquer artefato obviamente mágico pode ser considerado um símbolo razoável das intenções do Herói, não importando o que o objeto faz.

Com um exército de caçadores de tesouro rivais ancorados afastados da praia ou vagando pela mata, qualquer cortejo terá de ser breve. Leia as descrições de personagem para Rissa e Traggulna e interprete a situação até ela estar resolvida ou deixar de ser divertida.

Este seria um momento ideal para um dos competidores fazer um movimento.

Se tudo sai bem (ou se algumas sujeiras são limpas bastante rapidamente), o casamento é realizado no dia seguinte, com um suntuoso banquete servido na noite de vésperas.

Durante a cerimônia, todas as mulheres solteiras que comparecem (incluindo Heróis) devem se alinhar diante do noivo e beijá-lo apaixonadamente, para testar sua determinação e mostrar-lhe o que ele está perdendo. Este seria um momento perfeito para interpretar quaisquer subenredos românticos não resolvidos com outros membros do grupo. Após isso, um sacerdote magrelo fica em frente da noiva e do noivo, gesticulando descontroladamente e falando muito em sua língua nativa. Ele aponta para o noivo algumas vezes, e então para o horizonte, e então para uma imensa fogueira.

Se o casamento realiza-se sem contratempos, os Kiri-Rapu carregarão a cabeça de ouro para a canoa nupcial, na cabeceira do rio próximo à aldeia. Espera-se que noiva e noivo remem esta enorme canoa rio abaixo e saiam para o mar. Normalmente os recém-casados viajariam para o horizonte, e então retornariam, simbolizando a jornada que devem fazer juntos. Desta vez, contudo, há outro navio esperando por eles.

Trapaça

O método de escolha de muitos aventureiros é, claro, a trapaça. Como a conduzem fica totalmente a cargo deles, mas algumas sugestões e dicas são fornecidas aqui para ajudar a imaginar o resultado de tais tentativas.

Retirar a cabeça escondida no meio da noite é meio improvável: não importa quanto talentoso ladrão você é, não consegue colocar uma cabeça dourada de três metros em seu bolso e sair andando normalmente. Os Heróis determinados a tentar isto precisarão ter certeza de que conseguem mover o peso imenso assim como fornecer distração para chamar a atenção da tribo inteira para outro lugar.

Convencer os Kiri-Rapu a simplesmente entregar a cabeça a eles, por outro lado, é inesperadamente fácil.

Se o grupo coloca guardas, para reunir informações, um deles vê algo muito incomum. O chefe, Traggulna, fica na frente da cabeça por um tempo, então curva-se e vai embora. Após alguns minutos, quando ninguém parece estar ao redor, um velho magro emerge de um arbusto próximo, caminha até a cabeça, e ajusta algo em seu nariz (veja *Os Segredos da Cabeça Dourada*, abaixo). Este é Dujga, o sacerdote. Ele tem usado o poder da cabeça para guiar secretamente a tribo por décadas, assim como seu pai antes dele e o pai dele antes, por eras além da conta. Dujga caminha casualmente pela mesa de oferenda e toma os melhores pedaços de frutas; não seria bom ter um deus insatisfeito, afinal. Ele então foge até sua cabana nas cercanias da aldeia.

Se os heróis seguirem-no, verão que ele vive sozinho, e não tem vizinhos próximos. Eles provavelmente perceberão neste ponto que a voz que ouviram em suas cabeças era a de Dujga. Infelizmente, ele não tem conhecimento de qualquer língua théana, os heróis podem ser confundidos novamente. Dujga responde muito bem a ameaças de violência, e ainda melhor a subornos de artefatos tecnológicos. Ele mostrará o segredo da cabeça em troca de qualquer coisa que os heróis estejam carregando que seja de “alta tecnologia”. Isto inclui armas de fogo, telescópios, bússolas, algum tipo de instrumento mecânico e musical, e qualquer artefato Syrneth.

Então o que alguém faria com a habilidade de falar telepaticamente a qualquer um que pudesse ver? Isso fica a cargo dos jogadores. A escolha óbvia é dizer aos Kiri-Rapu que deem a cabeça aos estranhos e deixe-os levarem. Isto tem muitas oportunidades para risos e abusos, então tente equilibrar as reações e consequências para melhor se adaptar à tônica que deseja apresentar.

Se ordenados pela própria cabeça a darem-na a estranhos, os Kiri-Rapu carregarão a cabeça numa carroça perigosamente sobrecarregada (há uma abordo do *Pelicano Risonho*, ou personagens diligentes podem tentar construir uma na ilha) ou em toras rolando sob ela. As toras podem facilmente aguentar o peso, mas elas são muito lentas, e será difícil de defender no caso de um ataque por um dos caçadores rivais.

O Capitão Raine transportará o resto de seus homens de



volta ao navio antes de tentar levar a cabeça, uma vez que seu incrível peso reduzirá o número de pessoas que podem ser carregadas. Desta forma, existem apenas ele, os Heróis, e a cabeça no escaler no início do Ponto Três.

Capturados!

Se os Heróis se acharem à mercê dos Kiri-Rapu, eles serão jogados bruscamente num fosso de quatro metros de profundidade com uma grade de barras de madeira dura no topo. Se quaisquer caçadores de tesouro forem forçados até a ilha, o grupo descobrirá seus sobreviventes no fosso.

O fosso consiste de terra batida, e contém alguns restos espalhados de antigos cativos. Permita que o grupo faça quaisquer tentativas de fuga que quiserem, tendo em mente que os Kiri-Rapu aprenderam com a fuga de Champion vinte anos atrás; grandes blocos de pedra, cada um pesando quatrocentos quilos prendem a grade pelos cantos. Além disso, uma tropa de brutamontes de quatro Guerreiros guarda-o noite e dia.

Os Segredos da Cabeça Dourada

Para qualquer um com dúvidas, a Cabeça é, de fato, parte da lendária estátua de Korlak ur-Nagath. Ela é feita de ouro, mas não é sólida. A estátua foi um presente ao povo de Nagath de misteriosos aliados, possivelmente os Syrneath, a quem eles haviam ajudado contra algum inimigo. Os construtores inseriram um mecanismo Syrneath no nariz, para ser usado como um sistema de comunicação público. Quando usado em conjunto com um segundo mecanismo – atualmente servindo como cajado de Dujga – um orador pode comunicar-se com qualquer ser visto através dos olhos da estátua. O segundo mecanismo é tocado, e o controlador ouve, “A quem queres falar?” Ele fala diretamente nas mentes de quaisquer seres sendo vistos pelos olhos da estátua. Esta fala manifesta-se na língua nativa do alvo. O controlador pode escolher usar este efeito seletivamente, apenas falando àqueles que deseja.

Por alguma razão, a Cabeça só parece trabalhar quando está numa base feita de pedra. Então ela não funcionará a bordo do navio.

Parte Três: De Volta ao Lar, De Volta ao Lar...

Enquanto os Heróis remam até o *Pelicano Risonho*, algumas coisas podem estar acontecendo. Se eles conquistaram a Cabeça por combate ou trapaça, os Kiri-Rapu decidem que a querem de volta (Dujg entrega-lhes se o subornaram ou ameaçaram). Se este for o caso, três enormes canoas de guerra, carregadas com guerreiros, começam a perseguir o escaler dos Heróis. Eles mantêm uma distância segura, mas está claro que estão tentando reunir a coragem para atacar.

Quando o grupo alcançar o navio, o Capitão Raines chama Gerard Reale, o Inventor da Sociedade dos Exploradores, para baixar a rede para o guindaste. Uma enorme rede, feita de correntes, baixa até o escaler. (Os Heróis viram como ela é rápida, para que não tenham problemas em fazer isso).

A Cabeça é então lentamente erguida, com os dois braços do guindaste rangendo e curvando-se perigosamente, e o som de muitos homens no convés se esforçando para fazer funcionar as engrenagens da máquina. Após estar meio erguida, ela para.

As escadas e cordas de abordagem são repentinamente puxadas e saem de vista. Sobre a mureta do navio aparecem os barris de mosquetes, seguidos pelos braços e rostos de uma tripulação amotinada. Outro rosto junta-se ao resto; uma cara de fuinha com um sorriso muito satisfeito em seu rosto. Personagens astutos reconhecem-no como um dos novos tripulantes que encontraram em Buche. De fato, este parece ter passado uma quantidade terrível de tempo sobre o convés e simulando uma doença. Caso contrário, ele não deixa nenhuma impressão.

“Saudações, meus amigos”, ele diz aos Heróis. “Muito me agrada que devolvam-me o que é meu por direito. Meu pai deveria ter me passado o segredo, mas ao invés disso ele preferiu confiá-lo a estranhos; a qualquer tolo que lesse seus terríveis livros.” Este é, de fato, Guy de Stwallaque, filho de Paul. “Ele não sabia que eu seria



mandado para a mesma prisão que seu velho companheiro de bordo, que ficaria amigo de *Campion* enquanto estivesse lá, e soubesse da Cabeça através dele. *Campion* nunca soube quem eu era, o que me ajudou muito. Meu pai me desertou, mas eu sei que a Cabeça é minha por direito. E sua tripulação aqui viu o meu lado da história também. Nós levaremos a Cabeça e este navio, se vocês não se importarem.” Com isso, o guincho começa a trabalhar novamente, e a Cabeça é lentamente puxada até o convés.

Quando a Cabeça estiver em segurança, o *Pelicano Risonho* começa a navegar, e rapidamente irá distanciar-se do escaler. Se um dos Heróis casou com *Rissa*, a canoa de núpcias tem uma vela que pode ser usada. A canoa é quase tão rápida e manobrável quanto o navio.

Duvidamos seriamente que o grupo permitirá que *Guy* vá muito longe.

Os Heróis podem decidir atacar o navio enquanto ainda estão próximos a ele. Se esse for o caso, existem três *Brutamontes* para cada membro do grupo, incluindo NPCs. Os *Brutamontes* estão todos armados com mosquetes e agarrando porretes e cassetetes. *Guy de Stwallaque* é detalhado na sessão NPC.

De outro modo, eles podem decidir deixá-los ir por enquanto e tentar pegá-los numa canoa se têm uma ou decidirem tomar uma. Isto seria bastante provável uma vez que o *Pelicano Risonho* alcançar os recifes, já que a canoa consegue simplesmente navegar sobre muitos deles. Quando o alcançarem, os amotinados estarão prontos, e terão uma pistola adicional para metade dos homens.

Finalmente, eles podem decidir usar o navio de um dos competidores. Isto pode ser feito através de combate, diplomacia, ou trapaça também. Qualquer capitão de navio que não tente matá-los de primeira exigirá uma parte igual da cabeça (por enquanto). Estatísticas para o *Pelicano Risonho* e as embarcações dos competidores podem ser encontradas abaixo. Se você precisar de qualquer excitação extra, faça com que um dos competidores ataque enquanto os Heróis estão numa batalha campal para recuperar o navio.

Empreender uma batalha naval sem mandar a Cabeça para o fundo do oceano é a meta aqui. Infelizmente, isso

não será fácil. A Cabeça está precariamente equilibrada e qualquer dano ao guindaste (a critério do GM) fará com que ela caia. GMs generosos permitirão que ela caia para o lado, danificando a mureta e o convés, ao invés de deixar o navio sem condições de navegar. Caso contrário, ela cai direto sobre o convés, furando o casco e fazendo com que o navio afunde (leva um número de ações iguais a 20 - Casco para o navio afundar). De qualquer forma, a menos que o GM realmente queira que seus jogadores fiquem inimaginavelmente ricos, a cabeça vai direto para o fundo, além do alcance de quaisquer operações de recuperação.

Se e quando os Heróis retomarem o navio, eles descobrem que o motim era apenas parte da tripulação; o resto (incluindo *Raines*, *Reale*, ou outros NPCs leais) está trancado no porão. Os GMs devem permitir que os Heróis tenham uma chance de resgatá-los se o navio está afundando.

Conclusão

Presumivelmente, a Cabeça vai direto para o fundo, os Heróis devem ter um descanso para voltar para o porto; os competidores não mais os importunarão, e o desanimado *Guy* (assumindo que sobreviva) não lhes dará mais problemas. Se perderem seu navio, um competidor de bom coração (provavelmente *Molly Fazpaz*) pode ser persuadido a dar-lhes uma carona. (Caso contrário, eles podem barganhar ou lutar seu caminho até o navio de um competidor menos amigável, fornecendo um coda afiado para os procedimentos.) Os Heróis desanimados retornam a *Buche* sem nada para mostrar por seus problemas além de uma história.

Para a sorte deles, histórias podem às vezes ser traduzidas em dinheiro. Uma vez que ouça a história (de um competidor se os Heróis não pensam em falar com ele), *Charles Henried* contata os Heróis e pede-lhes para escrevê-la como um livro. Ele lhes pagará um generoso estipêndio (a critério do GM, mas algo em torno de 500 a 1.000 Florins é o recomendado) e até contratar um escritor fantasma para eles se não forem criativamente inclinados. O livro termina vendendo muito bem (embora não tanto quanto *Guy de Stwallaque*), e o GM pode querer permitir aos Heróis cobrarem royalties (50-

100 F por ano) em troca de todo seu trabalho duro. Em adição ao dinheiro e qualquer experiência que recebam, o livro permite-lhes obter 10 pontos de Reputação a cada um. Seus nomes tornam-se bastante conhecidos nos círculos certos.

No improvável evento de conseguirem ficar com a cabeça, eles terão de lutar com seus competidores por todo o caminho de volta a Montaigne. Você pode fazer a condução das batalhas tão simples ou complexa quanto desejar, mas quaisquer competidores que não tenham aparecido devem definitivamente dar as caras agora. Quando os Heróis finalmente chegam em casa, descobrem que seus problemas apenas começaram. O governo local (provavelmente Montaigne, mas qualquer porto terá a mesma reação) quer cobrar uma exorbitante quantia de “taxas de descarga” – muito mais do que os Heróis são capazes de pagar. Heróis que desembarcarem descobrirão que os preços para mercadorias normais aumentaram a taxas ridículas – já que são ricos agora, eles podem claramente lidar com isso. Coletores de impostos saem da toca, dizendo que os Heróis são responsáveis por inúmeros impostos e taxas. As coisas ficam muito mais complicadas quando a Sociedade dos Exploradores exige a posse da cabeça para “fins científicos”. Como um golpe final, um grupo de nobres vodacce que se dizem ser descendentes dos proprietários originais da Cabeça chega e a reivindica. O capitão do porto apreende o navio e a Cabeça para “manter a segurança”, enquanto os vários lados brigam para ficar com a posse dos artefatos.

É bem provável que leve um bom tempo para descobrir quem realmente possui a Cabeça. Anos. *Décadas*. Os Heróis podem evitar o problema ao simplesmente renunciar sua reivindicação sobre a cabeça. Se não – se quiserem lutar pelo controle nas cortes – arranque o que puder deles. Quaisquer tentativas de escapar com a cabeça se provam infrutíferas. Eles descobrirão uma reação similar em quase qualquer porto civilizado que visitem.

A Competição

Aqui está um quadro de personagens e grupos para você usar para opor aos esforços dos jogadores nesta aventura. Os competidores vêm em três tipos básicos: Rivals, Bufões, e Vilões. Cada tipo tem uma lista de NPCs competidores (com estatísticas genéricas e uma breve visão geral de suas respectivas embarcações), mais um trio de possibilidades de encontro para lançar na aventura. Os encontros pretendem corresponder a seu respectivo tipo, mas podem ser deslocados bem facilmente, se quiser dar a um competidor mais proeminência ou limitar o número de perseguições aos Heróis. Como dissemos antes, use aqueles que quiser, desconsidere aqueles que não tiverem utilidade.

Estatísticas para os navios podem ser encontrados nas páginas 198-199 do *Guia do Jogador de 7º Mar*. Os GMs devem se sentir livres para modificá-las se quiserem.

Os Rivals

Estas são pessoas que, em sua maior parte, são boas. Elas são amigáveis e cativantes, nunca recorrem a truques sujos, e dão uma mão àqueles que precisam. Se os Heróis tiverem de perder para alguém, provavelmente não se importarão tanto se for um destes.

Molly Fazpaz: Herói

Molly é membro dos Cães do Mar de Avalon. Embora não seja tão famosa quanto alguns de seus compatriotas, ela é ambiciosa. Quando coloca algo em mente, ela luta como um cão até vencer (normalmente ao cansar a oposição). Ela vê os Heróis como competidores dignos para testar suas habilidades e trata a disputa como uma corrida no mais puro sentido da palavra. Navio: o *Garoto da Rainha* (Escaler Pirata de 10 Pontos)

Raul Cabroni: Patife

Raul está no comando da expedição oficial da Sociedade dos Exploradores para encontrar a Cabeça Dourada de Korlak ur-Nagath. Ele é um amigável erudito vodacce, muito mais a vontade perambulando por uma ruína deserta do que tentando manter seu equilíbrio no convés de um navio. Ele saltou sobre a chance quando ouviu a história sobre a cabeça; nenhum enjoo pode detê-lo de um



achado como esse! Navio: o *Sorriso da Cortesã* (Lancha Mercante de 15 Pontos)

Capitão Morgan Feder: Herói

Leitores astutos reconhecerão o Capitão Feder de *As Nações Piratas* (página 19). Ele se aposentou há algum tempo, e começou a se sentir inquieto. Quando ouviu sobre a Cabeça Dourada, decidiu que ela seria o tesouro ideal a caçar para sair de seu marasmo. Mais, se obtiver sucesso, bem que seria uma incrível história para contar no Chapéu do Capitão. Então ele reuniu uma tripulação de homens em quem confiava e apressadamente tripulou um pequeno escaler batizado de Olhar de Verônica, depois do olhar que sua esposa lhe deu quando anunciou suas intenções. Morgan trata esta caça ao tesouro como uma brincadeira. Ele trouxe até seu cachorro, Vermelho, junto. Ele irá rir, fazer piadas, e trocar histórias com os heróis quando cruzar com eles. Navio: o *Olhar de Verônica* (Escuna Pirata de 15 Pontos).

Estatísticas Genéricas para Rivals

Constituição 2, *Finesse* 3, *Raciocínio* 3, *Determinação* 2, *Verve* 3

Reputação: 23

Vantagens: Língua Nativa (L/E), Montaigne (L/E), Sentidos Aguçados, Patife

Capitão: Estratégia 2, Táticas 2, Cartografia 3, Diplomacia 1, Balística 2, Incitação 2, Liderança 3

Cortesão: Dança 2, Diplomacia 2, Jogo 3, Moda 1, Oratória 3, Intriga 3, Sinceridade 3

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalada 3, Nós 3, Navegação 4, Pilotagem 3, Cordame 2

Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Aparar (Esgrima) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 2, Recarregar (Armas de Fogo) 1

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1, Arremesso (Faca) 1

Escola de Espadachim de acordo com o país natal do Rival. Nível 3 em todas as Aptidões apropriadas (incluindo Perícias não listadas acima).

Encontros

1. Este encontro toma lugar enquanto o *Pelicano Risonho* está partindo dos Estreitos de Sangue. O trabalho de reparos e reabastecimento terminou, o capitão ordena que a tripulação levante âncoras. Não importa o quanto tentem, eles não conseguem erguer a corrente. Quando



tentam forçá-la, o navio do competidor os ultrapassa. O competidor jovialmente fala, “Suponho que um cavalo tão grande deve ter uma pedra realmente grande em suas ferraduras.”

As únicas duas formas de liberar o navio são abandonar a âncora (o que o capitão não quer fazer), ou mandar alguém na água investigar. Se nenhum dos Heróis se voluntaria, um tripulante irá. O que ele vê enquanto lá embaixo é que a âncora ficou presa numa fenda nas pedras, deixando-a imóvel até que um personagem faça um teste bem sucedido de Força contra um ND de 25.

Um dia ou dois depois, enquanto o *Pelicano Risonho* e vários outros estão ancorados para a noite afastados do litoral de uma pequena ilha, o competidor rema um bote até o navio do grupo e saúda-os, “Olá, *Pelicano Risonho*! Eu trago uma oferta de paz e uma companhia agradável.” Ele exhibe uma garrafa de vinho a qualquer um que olhe para baixo.

Se o grupo aceitar a oferta de paz, ele ou ela os aplaude por serem bons competidores e passa a madrugada com eles, bebendo e rindo. Ele ou ela passará o resto da caçada fazendo piadas de bom gosto com eles, e fazendo seu melhor para superá-los, justo e categórico. Se, por outro lado, os Heróis executarem uma brincadeira de retaliação inteligente, o competidor obtém um novo respeito por eles, e sairá de seu caminho para ajudá-los se não parecer que ele ou ela tem uma chance sozinho (mas ele não lhes dirá isso).

Se forem maus competidores e começarem a fazer ameaças, então o competidor fará seu melhor para ficar do lado oposto de qualquer lagoa, ilha, etc., que eles estão. Ele não quer passar o que seria um bom momento com miseráveis sem caráter.

2) Se o grupo entrar em mais problemas com os Kiri-Rapu do que parece que podem lidar, um competidor aparece com um pouco de ajuda. Esta ajuda será ou uma ressalva de tiros de canhão de seu navio mirando nos nativos na praia, ele próprio e uma tropa de brutamontes com mosquetes para ajudar na luta na mata, ou o navio do competidor se imporá entre os heróis e uma canoa em perseguição.

3) Se, após a cabeça ter sido recuperada, os Heróis perdem controle de seu navio e não o obtém imediatamente, o competidor atacará o *Pelicano Risonho* e irá abordá-lo

enquanto os personagens estão fora. Se bem sucedido, ele se vê como o novo mestre do navio. Quando os Heróis voltarem para reclamar seu navio, ele oferece vendê-lo de volta a eles e contratá-los para carregar “sua carga” (a cabeça) para o continente. O pagamento que ele oferece é a propriedade do *Pelicano Risonho* e um bom bônus sobre isso. Fica completamente a cargo dos jogadores decidirem como eles querem lidar com isto (e tenha em mente que o competidor terá uma boa dor de cabeça esperando por ele ou ela quando tentarem descarregá-lo).

Os Bufões

Nenhuma aventura de corrida do tesouro estaria completa sem alguém para pegar no pé e engomar os feitos tanto dos Heróis quanto dos Vilões. Os Bufões podem ser bons; eles podem ser maus. Infelizmente, eles são tão incompetentes ou azarados que poucos saberiam ou se importariam de que lado eles estão. Estas pessoas são o alívio cômico.

Deiter e Franz Grubner: Patifes

Esta dupla de irmãos eisen têm uma meta muito clara. Encontrar a cabeça, reivindicá-la, e derretê-la em barras de ouro para transportá-las. Eles não têm interesse na história do artefato ou seu mérito artístico. Eles só querem convertê-lo em dinheiro facilmente transportável. Eles não são brilhantes o bastante para perceber que “facilmente transportável” não combina muito bem na mesma sentença com a cabeça dourada. Navio: Der Blunderbuss (Brigue Mercante de 10 Pontos)

Claude de Martise: Patife

Chamar Claude de Martise de pirata é um pouco injusto. Ele possivelmente pode ser chamado de projeto de pirata. Ele nunca tomou parte realmente de um ataque bem sucedido de tipo algum. Mas ele está tentando... ele realmente está tentando. E irá provar o quanto pode ser perigoso. Realmente. Navio: o *Libertina de Charouse* (Fragata da Marinha de 10 Pontos)

Estatísticas Genéricas para Bufões

Constituição 3, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 4, Verve 2

Reputação: -15

Arcana: Desafortunado

Vantagens: Língua Nativa (L/E), Montaigne

Capitão: Estratégia 2, Táticas 2, Cartografia 3, Balística 3,



Incitação 2

Criminoso: Tocaia 1, Trapça 1, Jogos de Azar 1, Sombra 3, Furtividade 4

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalada 3, Nós 3, Navegação 1, Pilotagem 3, Cordame 2

Esgrima: Ataque (Esgrima) 2, Aparar (Esgrima) 2

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 2, Recarregar (Armas de Fogo) 1

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1, Arremesso (Faca) 1

Escola de Espadachim de acordo com o país natal do Bufão. Nível 2 em todas as Aptidões apropriadas (incluindo Perícias não listadas acima).

Encontros

1) Os Heróis acordam uma noite num terrível lamento que marinheiros experientes reconhecem como o som de sereias. Tropeçando pelo convés, eles encontram o(s) competidor(es) e um ou mais compatriotas dentro de um barco a remo com vários baldes com carne. Aparentemente, eles estavam jogando carne na água em torno do *Pelicano Risonho* no esforço de atrair as sereias. Infelizmente, eles fizeram o trabalho pouco bem: um pequeno cardume das monstruosidades sorridentes cercou o barco a remo e está tentando arrastar os competidores para a água (o infelizes estão lutando para afastá-las com os remos). Heróis piedosos ajudarão a dispersar as sereias (elas fugirão após uma delas ser morta). Caso contrário, eles podem deixar os competidores lá para lutarem sozinhos (eles eventualmente fazem as sereias recuarem, e seus encontros futuros com os Heróis serão decididamente sórdidos). Heróis que ignorem o apuro dos competidores sofrerão uma perda de 10 pontos de Reputação cada um (Thomas Raine não aprova comportamento tão bárbaro).

2) Quando os Heróis estão negociando com os nativos da ilha, uma figura colossal, envolta em chamas, sai das árvores. Ela declara numa voz alta e impositiva que é o Deus da Cabeça Dourada, e que todos devem fugir diante de sua terrível ira. Os nativos parecem preocupados e alguns até mesmo afastam-se lentamente até as palavras efervescentes se transformarem de repente em gritos de dor.

A figura é um dos competidores, que confeccionou uma fantasia tosca da flora local, e está tentando passar-se por

um deus vingativo. Para disfarçar a natureza inconsistente da fantasia, ele decidiu tocar fogo nela – a matéria vegetal está morta e queima muito bem com um pouco de óleo. O plano funciona muito bem... até as chamas consumirem a fantasia e alcançarem o homem por baixo dela. Ele imediatamente sofre um Ferimento Dramático e deve ser apagado pelos Heróis, ou então será completamente imolado. (Os Heróis devem ser encorajados a ajudar; se não, ele sobrevive ao acidente, mas está terrivelmente queimado e precisará de atendimento médico.) O chefe irá querer sacrificar o competidor como punição por seu sacrilégio, mas (assumindo que os Heróis não ajudem) ele lamenta-se e implora tanto que os homens da tribo por fim deixam-no ir. Os deuses não querem sacrifícios chorões.

3) Os Heróis param para reabastecer seus suprimentos numa ilha tropical; suculentas frutas exóticas, de cor púrpura, pendem das muitas árvores junto à praia. Os Heróis as coletam e carregam em seu navio, só para serem surpreendidos pelo competidor e seus homens, que surgem das árvores com mosquetes carregados. Eles devem pegar todo o carregamento dos Heróis, e agradecem por “reabastecer nossa galé.” Eles então embarcam no bote dos Heróis, deixando-os (temporariamente) abandonados. Jogadores astutos perceberão, contudo, que os competidores chegaram na ilha de algum lugar, e uma breve busca descobre um segundo escaler, à deriva na rebentação. É necessário um teste de Constituição + Natação (ND 15) para alcançar o bote e voltar com ele à praia.

No dia seguinte, o *Pelicano Risonho* localiza o navio dos competidores à distância. Quando aproximam-se, eles podem ver que algo está errado; as velas inclinam-se desregulares e o navio parece estar à deriva. Enquanto se aproximam, eles veem a tripulação da embarcação espalhada por todo o convés. Eles parecem perigosamente intoxicados – riem de forma ruidosa, correm de lado a lado, e um pobre cavalheiro com um cutelo sacado diz ter encurralado um leviatã cor de rosa no porão do navio. Quando o navio passa, um dos competidores inclina-se sobre a mureta e vomita um líquido púrpura borda afora: deve ficar claro que a fruta que roubaram teve um efeito debilitante sobre os competidores; eles obviamente fizeram um favor aos Heróis.

Se o GM quiser adicionar um elemento de perigo ao cenário, faça a tripulação drogada começar a disparar



canhões enquanto os Heróis se aproximam. Eles provavelmente não causarão muito dano, mas pode exigir navegação hábil para conseguirem fugir ilesos.

Os Vilões

Estes são os oponentes mais covardes que o grupo irá enfrentar. Eles são cruéis, implacáveis, e simplesmente maus. Não satisfeitos em apenas conquistar o prêmio, eles querem matar todas as testemunhas também.

Venji Tookman

Tookman personifica tudo de pior nos vendel: ganancioso, cruel, implacável, e calculadamente mau. E ele lista estas como suas virtudes. Ele dominou a arte da fachada agradável e pode afastar um padre de seus votos antes que alguém perceba que homem terrível ele realmente é. Navio: o *Moeda Brilhante* (Fleut do Contrabandista de 15 Pontos).

Bispo Stiletto

Ninguém sabe quem é o misterioso pirata castilliano chamado Bispo Stiletto. Alguns dizem que ele é um clérigo desgraçado, satisfazendo-se em cada pecado que pode encontrar. Outros dizem que ele é agente de uma organização sombria e oculta, realizando terríveis missões em nome de uma causa diabólica. Navio: o *Esporte Sangrento* (Barkentine Pirata de 20 Pontos)

Estatísticas Genéricas para Vilões

Constituição 2, *Finesse* 4, *Raciocínio* 4, *Determinação* 3, *Verve* 2

Reputação: -35

Arcana: Implacável

Vantagens: Língua Nativa (L/E), Montaigne

Capitão: Estratégia 3, Tácticas 3, Cartografia 2, Diplomacia 2, Balística 1, Incitação 3, Liderança 3

Criminoso: Tocaia 3, Trapaça 4, Jogos de Azar 3, Punga 2, Sombra 3, Furtividade 3

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalada 3, Nós 1, Navegação 3, Pilotagem 3, Cordame 2

Espião: Soborno 3, Ocultar 2, Sombra 3, Sinceridade 4, Furtividade 3

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Aparar (Esgrima) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3, Recarregar (Armas de Fogo) 1

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1

Escola de Espadachim de acordo com o país natal do Vilão. Nível 3 em todas as Aptidões apropriadas (incluindo Perícias não listadas acima), com uma Aptidão em Nível 4.

Encontros

1) Quando os Heróis deitam âncora para a noite, o competidor e um pequeno bando de tripulantes remam até seu navio e tentam sabotá-lo. Eles cortam cordas, rasgam panos de velas, e fazem buracos no casco abaixo da linha da água. Eles conseguem entrar a bordo sem serem vistos. Se um dos Heróis estiver de vigia, ele pode detectá-los com um teste de Raciocínio com ND 15. Caso contrário, um NPC de vigia localiza-os, mas não até eles terem conseguido infligir um Impacto Crítico na embarcação. Quando localizados, o competidor e seus homens tentarão fugir até o bote (o Vilão pode balançar cinematograficamente de uma corda ou fazer alguma outra saída adequadamente espalhafatosa) e remam de volta até sua embarcação.

2) Enquanto estão nos Estreitos de Sangue, o competidor aborda-os e oferece um jogo de azar amigável – cartas, dardos, arremesso de facas, ou qualquer um que seja apropriado. O Vilão trapaceia (muito bem) e enquanto o jogo continua, ele atrai mais e mais a atenção da escória ao redor deles. As apostas ficam mais e mais altas até que o competidor aposta seu navio contra o dos Heróis. Se eles recuarem, ele acusa-os de covardia e ordena que seus homens ataquem – o que começa uma colossal briga. Se aceitarem seus termos, ele vence habilidosamente (embora eles possam detectar sua trapaça com Raciocínio + Jogos de Azar, ND 20) e insiste que o paguem. Falha em fazer isso também começa uma briga (os residentes dos Estreitos não precisam de muitas desculpas). Os Heróis terão de lutar seu caminho até se verem livres, e talvez se enbajar com o competidor num pouco de esgrima antes de voltar para seu navio.

3) Os Heróis chegam na ilha, só para descobrir que o competidor chegou antes deles – e já barganhou a cabeça! Ele convenceu-os de que a cabeça trará uma terrível maldição sobre eles, e ofereceu-se para “tirá-la de suas mãos”. Os Heróis não apenas têm de convencer os homens da tribo de que o competidor não tem o melhor dos interesses em seu coração, mas persuadi-los a entregar a cabeça para eles. De outro modo, os Heróis podem



apenas esperar para que o competidor leve a cabeça para o mar, então roubá-la dele antes que alcance seu navio.

Outros NPCs

Capitão Thomas Raine: Herói

Raine é um capitão simples e sincero que acredita na honestidade e no trabalho duro. Ele está na lida há algum tempo, e sabe muito bem que não deve confiar em charlatães. Ele mantém um comportamento cortês todo momento, mas torna-se seco quando acredita que está sendo enganado. Ele aceitou a missão pois acredita que a cabeça dourada o fará rico, mas também porque espera que os Sidhe percebam suas façanhas e talvez melhorem suas medíocres habilidades em Glamour.

Constituição 2, Finesse 2, Raciocínio 3, Determinação 2, Verve 4

Reputação: 23

Vantagens: Avalon (L/E), Montaigne (L/E)

Capitão: Estratégia 3, Táticas 3, Cartografia 3, Diplomacia 3, Balística 2, Incitação 2, Liderança 3, Logística 2

Marinheiro: Equilíbrio 3, Escalada 3, Nós 4, Navegação 3, Pilotagem 4, Cordame 2

Esgrima: Ataque (Esgrima) 3, Aparar (Esgrima) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 3, Recarregar (Armas de Fogo) 1

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1, Arremesso (Faca) 2

Glamour (Aprendiz): Robin Bomcamarada 1, Jack 1, São Rogers 2

O Pelicano Risonho (escuna)

Constituição 3, Finesse 4, Determinação 3, Raciocínio 3, Verve 3

Modificações: Leme Grande

Defeitos: Subarmado

Calado 3, Tripulação 4, Carga 3, Reputação 10

Guy de Stwallaque: Vilão

Guy é um gigolô, um estouvado egoísta que rouba dinheiro porque é mais fácil do que trabalhar por ele. Ele ouviu sobre a cabeça dourada, e acha que é sua propriedade por direito – especialmente desde que seu pai negou-o uma herança! Ele é habilidoso em inúmeros

estelionatos e pode mentir tão bem quanto qualquer homem vivo: o que lhe permite esgueirar-se a bordo do navio dos Heróis facilmente.

Constituição 3, Finesse 2, Raciocínio 4, Determinação 3, Verve 4

Reputação: -29

Vantagens: Avalon (L/E), Montaigne (L/E), Reflexos em Combate, Canhoto

Criminoso: Jogos de Azar 2, Arrombamento 2, Charlatanice 4, Encontrar 3, Sombra 2, Furtividade 3

Marinheiro: Equilíbrio 2, Escalada 3, Nós 2, Navegação 3, Pilotagem 2, Cordame 2

Espião: Suborno 2, Ocultar 3, Sombra 2, Sinceridade 4, Furtividade 3

Esgrima: Ataque (Esgrima) 4, Aparar (Esgrima) 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 2, Recarregar (Armas de Fogo) 2

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1, Arremesso (Faca) 2

Valroux (Aprendiz): Apra Dupla (Esgrima/Faca) 3, Finta (Esgrima) 2, Marca (Esgrima) 3, Explorar Fraqueza (Valroux) 3

Geard Reale: Herói

Geard passa a maior parte de seu tempo projetando e aperfeiçoando equipamentos para o uso da Sociedade dos Exploradores. Ele tem estado em algumas missões, mas nada muito perigoso; prefere atividades de baixo risco nas quais testar suas invenções. A cabeça dourada forneceu uma oportunidade perfeita para testar seu novo guincho, bem como o potencial de assegurar sua reputação na Sociedade.

Constituição 2, Finesse 4, Raciocínio 3, Determinação 2, Verve 2

Reputação: 13

Vantagens: Avalon (L/E), Eisen (L/E), Montaigne (L/E), Filiação: Sociedade dos Exploradores, Universidade

Cortesão: Dança 1, Etiqueta 2, Moda 1, Tagarelice 2, Oratória 2

Professor: Oratória 2, Pesquisa 3, Escrita 1, Reparos 4

Erudito: Astronomia 2, História 3, Direito 2, Matemática 3, Filosofia Natural 4, Filosofia 3, Pesquisa 3

Armas de Fogo: Ataque (Armas de Fogo) 2

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1



Chefe Traggulna: Vilão

Como muitos homens no poder, Chefe Traggulna devota grande parte de seu tempo a manter sua posição. Ele sente que instilou a quantidade adequada de fascínio e respeito em sua tribo, mas desde que sua filha alcançou a maioridade, ele se preocupa que sua autoridade possa estar se esvaindo. Quem quer que case com ela se tornaria herdeiro de seu trono, e poderia eclipsar muito de seu poder. Ele consulta a cabeça muito frequentemente, mas nunca recebe as respostas que quer. Quando os Heróis chegarem, ele se preocupa principalmente em impressioná-los com seu poder, e barganhar a partir de uma posição forte.

Constituição 4, Finesse 2, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 2

Reputação: -34

Vantagens: Nobre (Especial), Servos (Vários)

Arcana: Superconfiante

Caçador: Tocaia 3, Pesca 3, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Rastrear 4

Atleta: Escalar 3, Jogo de Pés 2, Salto 2, Rolar 1, Arrancada 2, Natação 4, Arremesso 3

Comandante: Tocaia 3, Incitação 2, Liderança 2, Estratégia 3, Táticas 2

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1

Arma de Cabo: Ataque (Arma de Cabo) 2, Aparar (Arma de Cabo) 2

Dujga: Vilão

O poder por trás do trono, Dujga tem sido sacerdote da aldeia por quase cinquenta anos. Ele aprendeu o segredo da cabeça de seu antecessor, que aprendeu do antecessor dele, e assim por diante. Ele conseguiu enganar o pai de Traggulna através do uso da cabeça, e não tem tido problemas em realizar o mesmo truque com Traggulna. Ele não tem um sucessor; francamente, ele não consegue se preocupar com o que acontecerá após sua morte. Ele percebe que os Heróis representam uma ameaça em potencial para sua posição, e tomará qualquer medida necessária para tirá-los da jogada – seja subornando-os ou eliminando-os.

Constituição 1, Finesse 2, Raciocínio 4, Determinação 2, Verve 3

Reputação: -7

Vantagens: Ordenado (Especial), Patife, Artefato Syrneath

Arcana: Traíçoeiro

Caçador: Tocaia 4, Pesca 2, Furtividade 2, Sobrevivência 3, Rastrear 2

Sacerdote: Diplomacia 2, Tagarelice 4, Oratória 3, Filosofia 2, Escrita 1

Espião: Sombra 1, Sinceridade 4, Furtividade 2

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1

Rissa: Herói

Como todas jovens mulheres, Rissa é fascinada por coisas novas, e os Heróis representam uma maravilhosa oportunidade para ela. Nenhum dos garotos na vila mexem com suas fantasias (ela os conhece desde que eram todos crianças), e ainda que tenha pouco desejo de deixar seu lar, a perspectiva de um impetuoso estranho levando-a consigo pode ser demais para resistir. Ela tem um porte real condizente com a filha do chefe, e espera receber a devida deferência daqueles que encontra.

Constituição 2, Finesse 3, Raciocínio 4, Determinação 2, Verve 3

Reputação: 17

Vantagens: Aparência (Acima da Média), Nobre (especial)

Arcana: Escrito nas Estrelas

Caçador: Tocaia 2, Pesca 3, Furtividade 4, Sobrevivência 3, Rastrear 2

Atleta: Escalar 4, Jogo de Pés 2, Arrancada 4, Natação 4, Arremesso 1

Comandante: Tocaia 2, Liderança 2, Estratégia 1, Táticas 1

Faca: Ataque (Faca) 2, Aparar (Faca) 1

Marinheiros Genéricos: Brutamontes

Taxa de Ameaça: 2

Armas Comuns: Cutelos, Pistolas

ND para ser Acertado: 15 (20 no navio)

Perícias: Ataque (Esgrima) 2, Ataque (Armas de Fogo) 2, Equilíbrio 2

Guerreiros Kiri-Rapu: Brutamontes

Taxa de Ameaça: 2

Armas Comuns: Lanças e Zarabatanas

ND para ser Acertado: 15

Perícias: Ataque (Arma de Cabo ou Zarabatana) 2, Furtividade 2

Caçadores Kiri-Rapu: Capangas

ND 20

Constituição 3, Finesse 1, Raciocínio 2, Determinação 2, Verve 2

Teste de Ataque: 5m2

Dano: 3m2 ou 2m1 mais veneno

Perícias: Ataque (Arma de Cabo ou Zarabatana) 2, Furtividade 3





*Um Par de Aventuras que Provam o Quanto
A Caneta Pode Ser Perigosa*

Todo ferrabraz tem uma lâmina da qual depende, mas os homens sábios conhecem armas muito mais mortíferas – aquelas escritas em pergaminhos com penas de tinta. A escrita pode abrir as comportas da emoção, iniciar uma revolução, ou inspirar uma nação a feitos nunca sonhados. Nas duas aventuras contidas nestas páginas, elas podem fazer muito, muito mais.

Em "Música das Esferas", Charouse está viva em excitação com a última protégé de l'Empereur – um jovem fenômeno musical que encantou a nobreza de Montaigne com sua graça e talento. Um príndigo baile de máscaras é promovido em sua honra, mas algo saiu muito mal... e o perigo aguarda pelo grupo de Heróis que buscam colocar as coisas nos eixos. Perigos desconhecidos espreitam sob a superfície áurea da cidade dourada do Rei Sol, um misterioso artefato guarda segredos sombrios em sua melodia assombrada, e um antigo mal deve ser vencido para resgatar uma donzela muito especial em apuros. Podem seus Heróis salvar o dia e evitar a ira do homem mais poderoso de Théah?

Em "A Cabeça Dourada de Korlak ur-Nagath", o perigo vem de uma fonte muito mais fundamental – os romances de mau gosto de um picareta exagerado. Mas em seus romances clichê espreita um mapa para um fabuloso tesouro. Ele tem mais de três metros de altura. É feito de ouro sólido. Pode ser o artefato mais valioso em toda Théah. E seus Heróis sabem onde ele está. Infelizmente, também o sabem o conjunto mais miserável de rebeldes, patifes, e vilões que já navegaram os mares. A questão não é apenas se vocês podem encontrá-lo primeiro, mas como vocês irão mantê-lo. Numa corrida áspera como esta, nada é certo.

Mais Forte do que a Espada contém duas aventuras completas para o jogo de interpretação 7º Mar, incluindo NPCs detalhados e desafios opcionais a serem inseridos como desejado. É necessário o Guia dos Jogadores de 7º Mar e o Guia do GM para jogar. Cópias dos livros de referência Montaigne e Nações Piratas são recomendadas, mas não exigidas.

