

Role Playing Game

Old Dragon®



A Caçada Marítima

Aventura para 4 personagens de 6º nível





A CAÇADA MARÍTIMA

Aventura para 4 personagens de 6º nível

Módulo de aventura para jogadores e mestres do sistema **Old Dragon**, incluindo: descrição completa de um vilarejo, regras para combate massivos e aquáticos e 3 novas criaturas

Ilustrações por Brian Brinlee, Dyson Logos, Gary Dupuis, Ricardo Lourenço, The Forge, Vonschlick Productions, WTactics.org, obras em domínio público
Capa utiliza *stock art*

O texto desta obra é liberado em CC-BY-SA 4.0

por Igor Moreno



#FA002
versão 1.1

SUMÁRIO

Sobre esta Aventura	4
Bem-vindo a Bremmehn	6
A Vida no Vilarejo	6
Localidades de Interesse	7
Mansão Zufluchtsort	7
Estalagem e Taverna Fiddler's Green	10
Estábulo	10
Loja de Importados e Artigos Exóticos	12
Casa do Capitão Abrahabb	12
Depósito de Carga Retida	13
Preparem os Arpões!	14
A Caçada Começa	14
Fichas dos PNJs	16
Derrotando a Criatura	20
A Volta Triunfal	20
Ficha do Inimigo	20
Em Busca dos Destroços	21
Fichas dos Inimigos	22
Um Inimigo em Comum	23
Hordas de Inimigos	24
O Conjurador	26
Mar Revolto	26
Epílogo	27
As Criaturas da Aventura	28
Asrai (Elfo Anfíbio)	29
Dragão Verde Aquático	30
Sahuagin Mago (7º nível)	31
Bônus: Aventura o Senhor dos Ratos (Pocket Dragon)	32
Licença Open Dragon (OGL/ Creative Commons)	36

SOBRE ESTA AVENTURA

O estúdio **Flying Ape** finalmente lança seu primeiro material comercial! Mas calma, não estamos falando desta aventura não. Esta aqui é totalmente grátis mesmo.

Após termos criado e lançado o RPG infantil *Kids & Dragons* há algum tempo, nos concentramos em material para o primeiro RPG old school nacional, o **Old Dragon**. Mas também tudo liberado gratuitamente.

Desta vez resolvemos tentar a sorte na cena editorial comercial com um *e-book* em formato PDF: **Modelos para Old Dragon volume 1**. Trata-se de uma compilação de novos modelos para modificar criaturas, regra originalmente introduzida no **Bestiário** do Old Dragon, o livro dos monstros do sistema.

Além disso o suplemento traz consigo uma nova criatura para cada modelo proposto (dez no total) além de apresentar também regras para que monstros possuam níveis de classe assim como PJs, com exemplos também para cada uma delas. Isso totaliza 14 novas criaturas, efetivamente um mini-bestiário!

O suplemento está disponível para compra na loja online do estúdio **Flying Ape**:

RedBoxEditora.com.br/loja/br/98-modelos-para-old-dragon-vol-1.html

Para os mais atentos talvez seja meio óbvio que em metade da página nem sequer falamos realmente desta aventura, não é? Pois bem, direto ao assunto.

Este módulo foi pensado como um produto conjunto ao suplemento citado anteriormente, como forma de divulgá-lo. Para tanto esta aventura é gratuita, e os monstros que figuram nela foram todos criados com as regras de modelos e níveis de classe apresentados no **Modelos para Old Dragon volume 1**.

Para uma melhor descrição do processo de criação desses monstros consulte o capítulo específico ao final desta aventura.

UM POUCO DE HISTÓRIA

Antes de chegar à aventura propriamente dita vocês encontrarão a descrição completa de um vilarejo costeiro chamado **Bremmehn**. Ao todo seis localidades de interesse são descritas, desde a estalagem e taverna local até uma loja de artigos exóticos onde os personagens podem comprar quase tudo, passando por estúbulos e pela misteriosa mansão **Zufluchtsort** (tentem pronunciar isso!).

Embora o nome seja inspirado em uma localidade verdadeira na Alemanha, a referência não é só essa. Trata-se de uma releitura da cidade apresentada no filme mudo alemão *Nosferatu*, de

1922 - que por sua vez é uma releitura de *Dracula*. Mas não se preocupem, vocês não encontrarão vampiros. Não nesta aventura, pelo menos.

Na verdade nós do Flying Ape já publicamos uma aventura gratuita para o sistema **Pocket Dragon** chamada *O Senhor dos Ratos* como participação numa brincadeira chamada **Ciranda de Blogs**. Esta aventura, baseada no filme em questão, está disponível ao final deste módulo como um bônus e possível continuação desta aventura.

OS TRÊS ATOS

Esta aventura conta com algumas reviravoltas, de modo que os jogadores não poderão dizer com certeza quando ela terminará.

Para aqueles acostumados com aventuras rápidas *one-shot* é possível que o primeiro ato - a caçada de uma suposta serpente marítima - pareça o clímax da aventura, porém trata-se apenas de uma parte.

No segundo ato uma nova variação da raça élfica aparece para os personagens, novamente em uma situação que pode ser interpretada como o embate final pelos jogadores.

O combate climático acontecerá no convés de um navio baleeiro com a participação de dezenas de marujos, elfos anfíbios, sahuagins, sem contar os personagens. Desta forma haverá cerca de 60 participantes no combate Mas não temam! Uma regra

alternativa para combates com grande número de indivíduos é apresentada para agilizar situações como esta.

Por fim - porém não menos importante - os personagens receberão uma recompensa dos Asrai (os tais elfos) caso consigam completar a missão: uma incrível armadura feira com o couro de um dragão aquático! Com cheiro de maresia e tudo!

FACILIDADE DIGITAL

Este PDF possui *bookmarks* para os principais capítulos e seções, e além disso todos os monstros descritos nesta aventura têm uma anotação interativa que permite leitura e escrita, desta forma sendo possível controlar a quantidade de PV das criaturas e eventuais outras anotações que o mestre precisar.



BEM-VINDO A BREMMMEHN!

Situado numa praia de águas calmas no litoral está um vilarejo aconchegante onde se encontra todos os clássicos tipos de uma vila de pescadores, desde marinheiros cantando em uníssono em uma taverna a velhos lobos do mar que não hesitam em contar as mais incríveis histórias entre uma tragada e outra de seus cachimbos. Seja bem-vindo a Bremmehn!

Geograficamente este povoado pode ficar onde for mais conveniente, afinal ele pouco é além de um aglomerado de umas três dúzias de construções entre casas, lojas, estaleiros e armazéns. Na verdade este lugarejo fictício já apareceu em uma outra aventura publicada pelo **Flying Ape** chamada **O Senhor dos Ratos** para o sistema **Pocket Dragon**. Você encontrará uma reprodução integral de tal material ao final deste.

Para todos os efeitos considerem esta aventura que lêem agora como acontecendo antes dos eventos descritos na outra - não queremos nenhuma praga mortal ou um conjurador vampiro aparecendo na história... ainda. Afinal temos um dragão para caçar!

Contudo antes de pular para combates no convés de um navio descrevemos o vilarejo de Bremmehn citando sua disposição geral, forma de vida e referenciando seus mais importantes pontos, como a mansão Zufluchtsort pertencente a Sir Donovan, a estalagem-taverna, o estábulo, a loja de artigos importados, a casa do capitão Abraha-

bb - dono do maior baleeiro por aquelas bandas - e o depósito de produtos prescritos ou embargados nos trâmites alfandegários.

A VIDA NO VILAREJO

Bremmehn é cortado ao meio por algo que um visitante casual tomaria de certo como um pequeno riacho cuja foz desemboca perto do principal cais do local. A verdade contudo é um pouco diferente, pois o suposto rio é na verdade um canal escavado pelos moradores para canalizar a água do mar em tempos de maré revolta para evitar o avanço do mar por sobre as construções.

O canal tem dez metros de largura e suas paredes têm cerca de 4 metros de profundidade, cuja metade está constantemente alagada com a água que vai e vem. Por dividir o vilarejo ao meio com a passagem sendo feita por uma ponte, os locais convencionam dividir o lugar em “lado de lá” e “lado de cá”, embora a localização exata de “lá” e “cá” mude de acordo com o lado da ponte onde se está atualmente.

De um lado há uma parte mais residencial onde estão as casas dos moradores, a maioria com hortas para subsistência e ocasionalmente até algumas árvores frutíferas. Figuram entre as mais proeminentes a mansão Zufluchtsort com seus imponentes três andares e a propriedade do capitão Abrahabb, que embora não seja tão

imponente rivaliza em tamanho com os maiores armazéns do lado de lá.

Este outro lado abriga a praça principal do vilarejo, de frente para a qual está a estalagem e taverna *Fiddler's Green*, cujo terreno comporta também um estábulo. Perto dali está a loja geral de artigos importados e exóticos, desde as mais diversas quinquilharias e souvenirs até armas e armaduras feitas em terras além-mar.

Completando este lado do vilarejo estão diversas outras lojas dos mais diversos tipos de comércio, estaleiros e armazéns. Por ser um local tranquilo muitos comerciantes das redondezas - e até de localidades mais distantes - têm utilizado o cais de Bremmehn como ponto de chegada e saída de produtos, fazendo a economia da cidade circular com o aluguel de barcos para transporte e também a estocagem nos armazéns das cargas até que os impostos e taxas sejam pagos.

Quando isso não acontece entretanto a carga é enviada ao pátio de produtos rejeitados que fica do lado de lá do canal. Semanalmente é realizado um leilão público onde qualquer um pode adquirir quaisquer artigos que tenham sido barrados. Carregamentos perecíveis como peixes e gordura de baleia em geral são adquiridos por comerciantes locais mediante acordos informais antes mesmo do leilão acontecer.

Ancorados na calma praia de Bremmehn sempre estão cerca de 20 pequenos barcos pesqueiros além de cargueiros provenientes dos mais di-

versos lugares, incluindo alguns locais no caso dos cargueiros e a maioria no caso dos pesqueiros. Um grande navio baleeiro pertencente ao capitão Abraham destoa da paisagem por ser maior até que alguns dos cargueiros.

O status quo do local é de constante crescimento e prosperidade, com sua população exclusivamente humana enriquecendo de modo modesto porém constante. Isso seria verdade se você chegasse a Bremmehn a três meses, pois agora algumas coisas mudaram - e para pior. Pesqueiros têm saído para o mar e não voltado mais, cargueiros que estão para chegar são atacados durante a noite por uma criatura enorme (segundo as testemunhas) e isso tem levado o comércio e a pesca a diminuir num ritmo alarmante.

LOCALIDADES DE INTERESSE

1 Mansão Zufluchtsort

Com seus três andares de altura sem contar com o porão e a adega nos níveis inferiores esta construção pode não estar situada na entrada de Bremmehn, mas com certeza é a primeira que chama a atenção e questionavelmente a mais importante de toda a cidade.

É o lar de Sir Donnovan, antigo oficial do exército já idoso que decidiu viver seus últimos anos à beira-mar, encomendando a construção de sua mansão e adquirindo boa parte dos estaleiros e armazéns do local. Por este motivo é tido como um patrono da cidade por alguns e visto com descon-



Bremmehn

fiança por outros, e há quem diga que ele é uma espécie de governante extraoficial, dado que o vilarejo não tem representante legal e todas as questões são tratadas em assembleias presididas geralmente por um emissário de Sir Donovan devido ao seu estado debilitado de saúde.

Sua doença tem causa misteriosa e o impede de distanciar-se de seu ostentoso lar, sendo os jardins da propriedade o máximo que visitou de Bremmehn nos últimos meses. Há muita especulação sobre sua enfermidade, a forma como a adquiriu e mesmo sua veracidade, assim como diversos outros boatos sobre a própria mansão e seu dono. Alguns são listados abaixo, porém como são boatos não há como atestar se são inverdades ou não, cabendo a uma investigação mais aprofundada revelar esta informação.

Boatos:

- Sir Donovan na verdade procura um tesouro naufragado na costa de Bremmehn e emprega alguns barcos para secretamente procurá-lo;
- A mansão possui um nível subterrâneo adicional onde são guardados os tesouros de seu dono, acumulados durante sua vida inteira;
- Sua doença é na verdade uma maldição rogada por um de seus inimigos e será quebrada quando “o povo do mar voltar à terra”;
- Sir Donovan na verdade nasceu em Bremmehn há mais de 500 anos e é uma espécie de espírito protetor do local e sua saúde é um reflexo de um mal que está por vir.



2 Estalagem e Taverna Fiddler's Green

Sendo o segundo lugar mais importante de Bremmehn, todo e qualquer habitante já esteve na estalagem pelo menos uma vez, e muitos o fazem todos os dias. Desde os trabalhadores que vêm tomar suas cervejas noturnas até os viajantes que estão na cidade a negócios e aventureiros que passam por ali, há lugar para todos.

A estalagem-taverna consiste de dois andares e um porão. Nestes dois primeiros estão a taverna e os quartos, respectivamente. No porão estão estocadas as provisões de consumíveis que originalmente seriam o suficiente para meses de comércio, mas com os ataques recentes aos barcos o estoque está rapidamente se esgotando. Gerenciando o local estão Gomez e Judith, um casal de meia-idade. Enquanto Gomez cuida do gerenciamento financeiro e do serviço aos clientes e hóspedes Judith é conhecida como a melhor cozinheira da região por sua torta de arenque. Ajudando-os estão mais algumas moças na cozinha e dois rapazes no bar.

Para determinar o preço de serviços oferecidos pelo estabelecimento recomenda-se o uso do suplemento *Guia de Equipamentos* para o **Old Dragon**, disponível no site da **Redbox Editora**. O capítulo *Alimentação e Hospedagem* traz informações úteis a este respeito. Devido a escassez, considere que todos os preços lá listados sofreram inflação chegando a 1/4 acima de seu preço normal.

Há oito quartos na hospedaria, sendo que um é do casal e outro é de seus dois filhos. Dos seis restantes três são quartos coletivos para até quatro pessoas cada, dois são quartos individuais para até duas pessoas e um último é um quarto mais luxuoso, com comodidades adicionais como latrina privativa e banheira.

Boatos:

- Dizem as más línguas que Judith não usa arenque de verdade em suas tortas, mas peixes variados misturados. Mas como é de se esperar, nem todo mundo se importa com isso;
- Já ocorreu um assassinato em um dos quartos da estalagem, mais precisamente no de luxo. Desde então ele nunca mais foi alugado por ser assombrado;
- O casal pagará muito bem qualquer aventureiros que consigam resolver o problema dos ataques aos barcos cargueiros e pesqueiros.

3 Estábulo

Estando no mesmo terreno e pertencendo também aos donos da estalagem, é mais um serviço extra do que um estabelecimento independente. Aqui é possível tanto abrigar montarias quanto alugar ou mesmo adquirir animais.

Toda a manutenção é feita pelos filhos dos donos da estalagem, Finn e Sawyer, de 14 e 15 anos de idade respectivamente. São dois jovens brinca-



lhões porém esforçados, e se mostram reais amantes dos animais, tratando-os muito bem.

Quaisquer serviços ou transações que se deseje fazer no estábulo devem ser pagas na estalagem. Assim como naquele estabelecimento, consulte o *Guia de Equipamentos* para determinar os preços para a compra de animais. Considere que há 1d6 cavalos de tração e 1d4 cavalos para montaria disponíveis, além 1d3 mulas, dois pôneis e um cão adestrado. Para aluguel de animais, considere 1/10 do preço total do animal por dia de uso.

Boatos:

- Alguns habitantes juram que viram os irmãos levando as namoradas para o estábulo no meio da noite;
- Os animais ficam irrequietos ocasionalmente às quartas-feiras por volta do pôr-do-sol. Dizem que é obra do Cavalo-Sem-Patas, um espírito maligno que assola a região e traz mau agouro;
- O melhor lugar para se esconder contrabando é sob o feno do estábulo, onde ninguém pensaria em procurar. Subornar os irmãos para manter um segredo pode custar umas poucas moedas de prata.

4 Loja de Importados e Artigos Exóticos

Administrada por Bertha, uma senhora recentemente viúva de Burt, o antigo dono. O estabelecimento conta com artigos dos mais diversos tipos, em especial os exóticos. Contudo a nova dona não tem muito jeito para a vida de comerciante e a loja vai mal.

Considere que é possível adquirir quaisquer itens dos capítulos *Equipamento de Exploração, Insumos e Matérias-Primas, Vestuário e Têxteis e Alquímicos e Especiais* do *Guia de Equipamentos*. Contudo a má administração de Bertha faz com que todos estejam 1/3 mais baratos que o normal. Aventureiros experientes percebem esse fato com um teste de Sabedoria.

Um fato curioso é que a loja originalmente tratava-se de uma ferraria, com o fole da forja sendo impulsionado por um mecanismo que aproveita a entrada e saída das marés no canal do vilarejo. O marido de Bertha abandonou sua antiga profissão quando percebeu que a importação e comércio eram mais lucrativos.

Boatos:

- Bertha estaria procurando um ferreiro capaz para reassumir a antiga loja de seu marido, pois este foi seu último desejo em vida;
- Há um boato de que Burt foi assassinado por um cliente que se sentiu enganado e explorado com os preços praticados na loja;

- Dizem que a especialidade de Burt enquanto ferreiro era a forja de escudos de metal excepcionalmente leves que rivalizavam com o trabalho anão. Ele uma vez citou que todas as suas esquemáticas estão guardadas em pergaminhos.

5 Casa do Capitão Abrahabb

Vizinha da imponente mansão, o lar do capitão - um homem por volta de seus 40 anos - é substancialmente maior do que qualquer outra residência comum de Bremmehn. Possui dois andares mas poucos sabem o que de fato existe lá dentro, visto que o capitão Abrahabb se tornou um homem de poucos amigos nos últimos anos.

Sua família - esposa e um casal de filhos - morreram no mar em circunstâncias desconhecidas na volta de uma viagem para um reino distante e desde então o capitão vive sozinho na grande casa construída para os quatro.

Ocasionalmente é possível ver Abrahabb na taverna tomando alguns goles antes de zarpar ou após regressar a terra, porém estes momentos estão cada vez mais escassos ao passo que ele fica mais e mais recluso a sua casa. A situação é agravada mais ainda pela escassez de trabalho devido aos ataques, e o capitão não é mais visto pelo vilarejo desde que a situação começou a afetar a pesca. Ir à casa do capitão é provavelmente a maneira mais fácil de encontrá-lo.

6 Depósito de Carga Retida

Este enorme lote conta com uma pequena guarita coberta onde um vigia mantém guarda sobre as diversas caixas estocadas ao longo da propriedade, cercada por um muro de madeira exceto na parte em que se encontra com uma casa.

A maioria dos artigos ali estocados não possuem cobertura ou proteção contra as intempéries, dependendo unicamente de quaisquer recipiente de transporte tenha sido utilizado para trazê-los nos barcos, geralmente por terem sido recusados repetidamente nos leilões públicos. Um o outro monte de caixas e demais artigos está coberto com lonas, principalmente os

que os donos de armazéns acreditam que serão vendidos por um bom preço.

A tabela a seguir traz alguns carregamentos que podem entrar em leilão durante a estadia dos personagens em Bremmehn, com indicação do tempo em que lá estão e lances iniciais dos leilões. Nenhuma mercadoria que esteja encaixotada é mostrada aos compradores antes da venda, sendo que a probabilidade de avarias ou deterioração é proporcional ao tempo em que ficaram no depósito.

Mercadoria	Tempo em estoque	Lance inicial
Dois caixotes grandes (total 25 Kg) contendo couro curtido para confecção de vestimentas e utensílios	Médio	20 PO
Estátua de uma deusa obscura feita medindo cerca de 1 metro e feita totalmente em jade com inscrições em sua base	Grande	5 PO
Carruagem coberta com arreios para dois cavalos e espaço para quatro pessoas, confiscada como pagamento	Médio	80 PO
Caixa pequena com dúzias de utensílios de metal de uso desconhecido (ferramentas de ladrão)	Curto	10 PO
Um ovo petrificado do tamanho de uma cabeça humana pintado com motivos ritualísticos	Grande	30 PO
Três barris pequenos (5 litros cada) contendo vinho de procedência desconhecida mas muito saboroso	Curto	15 PO

PREPAREM OS ARPÕES!

O clima geral de Bremmehn é de preocupação, beirando o desespero para alguns. Todos procuram uma solução para o problema dos ataques aos barcos porém ninguém sabe o que realmente tem acontecido, e este é o principal tema das conversas nos últimos tempos.

Entretanto por mais que todos desejem fazer algo nada acontecerá até que os PJs cheguem ao vilarejo. Por volta do meio-dia chegará um barco pesqueiro com algumas avarias em seu casco cuja tripulação alegará que conseguiu escapar por pouco do ataque de uma serpente marinha do tamanho de cinco homens que se encontrava perto de uma enseada onde costumam pescar. Isto causará grande comoção em frente à taverna entre gritos para que essa serpente seja caçada.

O único barco capaz de resistir a um encontro com tal fera é o baleeiro do capitão Abrahabb, porém ele encontra-se recluso em sua casa a mais de um ou dois meses. É possível que os PJs se voluntariem para convencê-lo a zarpar ou que toda a tripulação da caçada forme-se sem que os jogadores tenham qualquer envolvimento com ela, mas o navio zarpará ao anoitecer de qualquer maneira.

A tripulação para a caçada aceitará qualquer um capaz de lançar um arpão até o total de 30 pessoas comportadas pela embarcação. Caso haja personagens femininas no grupo pode haver

certa resistência supersticiosa por parte dos marujos em concordar com seu embarque, mas uma demonstração de habilidade com armas ou navegação os convencerá. Mesmo se os jogadores não fizerem parte desta tripulação haverá uma segunda oportunidade de embarque mais para a frente na aventura.

A CAÇADA COMEÇA

É improvável que os PJs exerçam alguma função decisiva para o sucesso da navegação e o percurso tampouco oferece algum perigo real. Se achar interessante detalhar melhor o processo de navegação nesta etapa e nas próximas recomenda-se o uso do suplemento gratuito *Guia do Navegador* de autoria de **Luís Paulo B. Lopes** e disponível gratuitamente no website da **Redbox Editora**. Para esta finalidade considere o baleeiro do capitão Abrahabb equivalente a um barinel na tabela fornecida no suplemento.

A embarcação sairá do porto ao pôr-do-sol em grande parte por insistência dos locais em exterminar a fera de uma vez por todas, uma vez que durante o dia seria bem mais fácil enfrentá-la de um modo geral. A chegada até a enseada acontecerá em cerca de 1 hora e as buscas começarão. O céu estará encoberto e será necessário o uso de lanternas para enxergar, com alcance de 10 metros de modo circular.

Um pequeno barco a remo com uma

cabra viva e uma lanterna será enviado como isca para atrair a fera, amarrado a uma corda de 20 metros de comprimento. Quinze homens estarão esperando para atirar arpões contra a serpente marinha assim que ela aparecer, e possivelmente os jogadores também, enquanto os demais ficam de prontidão do outro lado da embarcação. As fichas dos marujos e do capitão são reproduzidas a seguir.

A distância e visibilidade conferem uma penalidade de -5 nas rolagens de ataque, de modo que os marujos efetuarão suas rolagens com penalidades. Isto vale para esta situação inicial, sendo que em uma situação de visibilidade de zero seria aplicada uma penalidade de -10, fazendo com que apenas um 20 natural signifique um acerto para muitos. Personagens elfos reduzem penalidades essas penalidades em 4 pontos para um total de -1 e -6 respectivamente devido a sua visão na penumbra. Em boa visibilidade, isto é, dentro do alcance de 10 metros das lanternas não há penalidade por iluminação porém as chances de um ataque da serpente marinha e uma morte rápida são altas.



O ataque no esquite com a cabra será repentino e extremamente feroz, de modo que qualquer personagem esperando para atirar deverá ser bem-sucedido primeiro em uma JP modificada pela Destreza para ter os reflexos rápidos de lançar o arpão. Após um salto da serpente para fora d'água para abocanhar a cabra não haverá sinal de ambos, e o que sobrou da lanterna iluminará apenas o pequeno barco partido ao meio antes de apagar.

No caso da serpente sofrer danos de mais de 1/10 de seu total de PV neste primeiro contato é necessário realizar um teste de moral para ela de acordo com a ficha fornecida ao final desta aventura, com um sucesso significando que dali em diante a criatura tentará afundar as embarcações antes de atacar seus ocupantes, evitando os arpões das próximas vezes.

Caso ela não passe no teste de moral (ou caso não sofra muitos danos) os próximos ataques serão idênticos ao primeiro, com um novo teste de moral sendo feito a cada décima parte dos PV totais perdidos até que o monstro mude sua estratégia ou sucumba.

A cabra usada anteriormente era a única isca viva disponível, dali em diante sendo necessário enviar marujos e quem sabe os PJs para enfrentar a fera cara a cara. O baleeiro comporta ao todo seis botes, sobrando cinco ao final do ataque inicial. A estratégia proposta a seguir pelo capitão será baixar à água quatro dos botes restantes com quatro tripulantes cada, posicionando um a bombordo, outro a boreste, um

FICHAS DOS PNJS

MARUJO (Médio e Neutro)
CA11 JP16 MV9 M6 DV1
ATQ 1 arpão +2 (1d6)

⚓ MRJ 01	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 02	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 03	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 04	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 05	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 06	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 07	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 08	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 09	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 10	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 11	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 12	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 13	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 14	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 15	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 16	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 17	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 18	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 19	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 20	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 21	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 22	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 23	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 24	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 25	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 26	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 27	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 28	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 29	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
⚓ MRJ 30	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

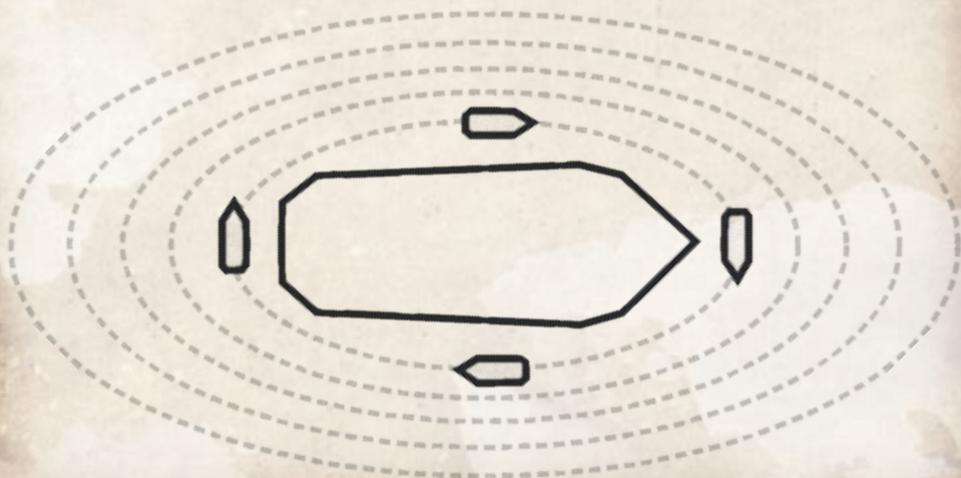
Nº volta	Distância	% Avistamento	% Ataque	Penalidade
1	2 metros	15%	5%	-
2	5 metros	25%	10%	-2
3	10 metros	35%	15%	-3
4	15 metros	45%	20%	-4
5	20 metros	55%	25%	-5
6	+5m/volta	+10% / volta	+5% / volta	-1/volta

em frente à popa e outro atrás da proa da embarcação navegando em sentido horário ao redor do baleeiro de modo a cobrir todo o perímetro da embarcação. A cada volta completa os botes se distanciarão mais um pouco, aumentando as chances de um encontro com a serpente.

Uma estratégia interessante para diversificar o combate é colocar cada PJ em um bote diferente. A tabela a seguir mostra as diferentes voltas realizadas

pelo navio e as chances de encontros acontecerem, sendo avistamentos ou ataques. Estes são explicados em mais detalhes a seguir.

A cada volta no barco duas jogadas percentuais devem ser feitas por cada bote em sentido horário, primeiramente uma de avistamento e outra de ataque, nesta ordem. Após cada jogada de avistamento pode haver ataques por parte dos PJs e marujos em cada bote, e após a jogada de ataque pode haver



um combate breve. Apenas quando estes forem resolvidos será a vez do próximo bote.

Chance de avistamento: a chance de um bote avistar a serpente marinha no raio de sua lanterna. Um sucesso indica que é possível ver parcialmente o monstro a 1d10 metros do bote. É permitido atacar com quaisquer armas à distância ou mesmo corpo-a-corpo dependendo da proximidade da criatura, com os modificadores de distância sendo aplicados de acordo com a arma mais uma penalidade de -2 por estar atacando uma criatura submersa.

Mesmo que um bote já tenha avistado a criatura os de- mais ainda poderão fazer os testes, com novos avistamentos podendo acontecer na mesma volta. Contudo caso o monstro sofra dano reduza a porcentagem de avistamento em 10% e au- mente a chance de ataque tam- bém em 10% (ambos cumu- lativos) para o resto da volta. Este último

incremento vale imediatamente para o bote que atacou a criatura em sua rola- gem de chance de ataque.

Chance de ataque: um sucesso nesta jogada indica que a criatura atacará o bote. A forma como ela o fará pode ser tanto com um salto visando abocanhar um personagem ou um ataque direto ao bote dependendo do sucesso ou



falha num teste de moral como explicado anteriormente. As duas vertentes são explicadas abaixo.

Estratégia #1 - Abocanhamento:

atribua um número de 1 a 4 para cada personagem (PJ ou marujo) ocupando o bote e role 1d4 para definir quem será o alvo da criatura. Role uma jogada de ataque de acordo com a ficha do monstro, com um sucesso causando o dano padrão da mordida da criatura e imediatamente levando o personagem à água.

Uma JP modificada pela Destreza define se o personagem ainda estará preso pela boca da criatura ou não. Caso esteja ele sofrerá metade do dano da mordida por turno adicional que permanecer preso, sendo que a única forma de sair é caso a criatura sofra dano. Considere que após este resultado todos no bote podem realizar um ataque extra contra a criatura assim como em um avistamento.

Se o personagem não for preso pela mordida ele sofre dano mesmo assim, e ainda cairá na água. Mesmo uma jogada de ataque malsucedida pela criatura pede que o alvo faça a JP para não se desequilibrar e parar no mar, porém sem sofrer dano.

Neste caso haverá 1d6 marujos no barco esperando para também atirar seus harpões contra a criatura, devendo novamente passar em uma JP (Destreza) como da primeira vez e sofrendo uma penalidade nas rolagens de ataque indicada na tabela.

Estratégia #2 - Ataque ao bote: a criatura atacará com suas garras (30%)

ou mordida (70%) causando dano direto ao bote e fazendo com que os ocupantes façam JP (Destreza) para não caírem na água.

Considere que cada bote tem CA 15 e 50 PV. Qualquer ataque bem-sucedido força os ocupantes a fazerem a JP, e assim que os pontos de vida da embarcação chegarem a 0 todos cairão imediatamente na água. Não é possível atirar arpões do baleeiro neste caso.

Homens ao mar: qualquer personagem dentro da água deve fazer um teste de Força a cada turno com penalidade igual ao valor de proteção de qualquer armadura ou escudo que esteja usando mais alguma penalidade decidida pelo mestre para outros eventuais objetos. Uma falha inicia o processo de afogamento do personagem, além de aumentar a penalidade em 2 pontos a cada nova falha. Os demais personagens no bote têm dois turnos para tirar personagens da água antes que seja a vez do próximo bote fazer suas rolagens.

Qualquer PJ ou marujo que fique na água após esses dois turnos terá sido deixado para trás e sua única esperança é esperar que o próximo bote da volta chegue em mais dois turnos e o retire da água ou então nadar de volta ao baleeiro. Contudo ele deverá fazer um teste de chance de ataque da criatura a cada turno com 10% de bônus por estar na água, ou 15% caso esteja ferido. Personagens nesta situação perdem qualquer bônus de Destreza na CA. Preferencialmente o monstro os abocanhará e arrastará para o fundo.

DERROTANDO A CRIATURA

É provável que eventualmente a fera seja morta pelos danos sofridos. Içá-la ao barco não é uma tarefa difícil e levará apenas cerca de 15 minutos, visto que passada a euforia e pânico iniciais é fácil constatar que os boatos de que o monstro tinha o tamanho de 5 homens eram falsos, com este passando pouco da marca dos 2 metros. Contudo o combate provou que sua periculosidade não era exagero algum.

Quaisquer personagens que tenham entrado em contato próximo com dragões ou falem sua língua podem fazer um teste de Sabedoria para perceber que trata-se claramente de uma criatura com sangue dracônico, mas muito estranha. Magos podem testar adicionalmente Inteligência para lembrar de uma informação lida antes em algum tomo antigo no qual era exposta uma teoria de que criaturas poderiam adaptar-se a diferentes ambientes com o tempo, mesmo totalmente contrários à sua natureza original.

Uma alegria enorme tomará conta da tripulação e mesmo do capitão, em menor escala obviamente caso tenha havido baixas durante o combate. Os corpos que puderem ser resgatados serão levados de volta para sepultamento em Bremmehn. A viagem de volta durará novamente cerca de 1 hora.

A VOLTA TRIUNFAL

Recepções calorosas esperam o retorno do barco em Bremmehn, com apenas as famílias dos mortos lamentando-se pela morte de seus entes

queridos. Haverá uma festa por conta da casa na estalagem Fiddler's Green com direito a melhor cerveja e tortas de arenque frescas.

A fera será deixada provisoriamente no cais içada num mostradouro até que decidam o que fazer com sua carcaça. Alguns pescadores farão questão de sair naquela mesma noite para tirar o atraso das pescas, deixando a festa para outra ocasião.

FICHA DO INIMIGO

DRAGÃO AQUÁTICO

(Médio e Caótico)

CA14 JP14 MV(N)20m M8 DV8

ATQ 2 garras +14 (2d6+4)

1 mordida +8 (2d6+6)

<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

• **SALTO REPENTINO:** em um combate no qual suas vítimas estão na superfície (em botes, barcos, ilhotas, etc.) o dragão verde aquático pode realizar um salto, subindo até 20m acima d'água e realizando um ataque básico com um bônus de +4.

EM BUSCA DOS DESTROÇOS

Seguindo a festança da noite anterior a manhã chegará com péssimas notícias para os habitantes de Bremmehn. Um homem correrá pelas ruas gritando que o monstro ainda vive, possivelmente acordando todos os personagens hospedados na estalagem. Ele estará bastante eufórico e se indagado apenas correrá para a praia pedindo para que o sigam.

Próximo ao cais haverá alguns corpos de pescadores que saíram na noite anterior. Há claros sinais de ferimentos perfurantes em seus corpos e também de queimaduras. Magos que conhecem as magias *Relâmpago* ou *Toque chocante* identificam que essas queimaduras foram causadas por eletricidade e não fogo comum.

A carcaça do dragão abatido entretanto continua imóvel no mostradouro, indicando que claramente outra criatura é a culpada por este ataque. Não tardará até que todos arrumem-se para zarpar novamente no baleeiro do capitão Abrahabb em busca de sobreviventes e também da nova fera. Há apenas 5 outro marujos em condição de seguir viagem, portanto se houve baixas maiores que este número no combate com o dragão não haverá como repor todos os 30 tripulantes.

O percurso desta vez levará cerca de uma hora e meia e o destino será um recife de corais onde os pescadores geralmente baixam suas redes. O dia é claro e há boa visibilidade, sendo

possível avistar destroços dos barcos pesqueiros a centenas de metros junto com alguns poucos corpos flutuando ou sobre algumas rochas que se elevam a cerca de 2 metros da água.

É perigoso demais levar o barco para perto das pedras, sendo necessário o uso dos botes que ainda flutuam após o embate com o dragão para procurar por sobreviventes ou o culpado pelo massacre. É uma distância de cerca de 100 metros coberta em 5 turnos pelos botes. Se houver um ladrão num bote permita uma rolagem de Ouvir barulhos a partir do segundo turno com um sucesso indicando que ele consegue perceber uma certa movimentação suspeita por trás das pedras.

Se os personagens nos botes prepararem-se para combate ou simplesmente ao chegar no quarto turno um grupo de 6 elfos anfíbios sairá de seus esconderijos nas rochas com armas em mãos. Para uma descrição mais detalhada dessas criaturas consulte a ficha fornecida ao final desta aventura. A reação inicial dos elfos será apenas de manter sua posição, porém é necessário fazer uma jogada de reação para determinar o que os marujos farão.

Eles têm 50% de chance de ter a mesma reação dos elfos de apenas observar e 50% de atacá-los. Contudo os harpões atingem no máximo 20 metros e portanto só apresentarão uma ameaça para os asrai - o nome dos elfos anfíbios - caso os botes estejam no

último turno de aproximação. Outras armas ou mesmo magias empregadas pelos PJs podem contudo atingi-los normalmente.

Se os marujos e jogadores não atacarem será possível dialogar com os asrai, e até mesmo caso tenham atacado e não causado dano significativo - porém neste caso aumentando a chance de uma atitude hostil por parte dos elfos para 60%.

Um dos asrai irá à frente e pronunciará uma palavra que um falante normal do

idioma comum achará incrivelmente cômica e parecida com “melancia”, mas elfos e falantes da língua élfica a compreendem imediatamente e personagens que tenham passado pelo menos um nível na companhia de um elfo poderão fazer um teste de Inteligência para relembrar. Trata-se de uma versão com bastante sotaque da palavra élfica para “amigo” e claramente indica que não são inimigos. Dali em diante é possível dialogar em élfico com os asrai com eventuais rolagens de Inteligência de ambos os lados para frases mais complexas, porém caso ninguém fale o idioma será preciso improvisar comunicação com gestos e quaisquer outros artifícios os PJs conseguirem inventar.

FICHAS DOS INIMIGOS

SAHUAGINS (Médio e Ordeiro)

CA16 JP17 MV9/12 M4 DV2

ATQ 1 tridente +2 (1d6+2)

☠	SHG 01	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 02	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 03	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 04	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 05	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 06	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 07	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 08	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 09	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 10	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 11	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 12	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 13	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 14	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 15	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					

☠	SHG 16	<input type="checkbox"/>					
		<input type="checkbox"/>					



No caso de um combate acontecer os asrai pularão na água e tentarão aproximar-se dos botes nadando. Aplique penalidades similares aos avistamentos no combate com o dragão para ataques contra eles enquanto submersos.

Eles são capazes de lançar seus tridentes ainda estando debaixo d'água e mesmo surpreender personagens com uma rolagem de *Esconder-se nas sombras* e *Mover-se em silêncio* conforme consta na ficha da criatura, garantindo-lhes também a habilidade de Ataque pelas costas dos ladrões, com +2 nas rolagens de ataque e causando o dobro de dano.

Um teste de moral se os elfos estiverem em clara desvantagem no combate ou uma tentativa deliberada de comunicação por parte dos PJs faz com que eles interrompam a peleja e dialoguem como citado anteriormente.

UM INIMIGO EM COMUM

Os asrai comunicarão que o verdadeiro culpado pelos ataques é um maligno conjurador das profundezas e que ele também atacou sua cidade aquática num local distante dali, e que são uma equipe enviada para caçá-lo a todo custo. Também dirão que provavelmente os pescadores humanos entraram em alguma área que os seres da espécie dele usam para reprodução inadvertidamente, assim como eles haviam feito antes.

Naturalmente estas informações só estarão disponíveis se for estabelecida algum tipo de comunicação complexa com os asrai, caso contrário sua real motivação ficará vaga, apenas sendo possível distinguir que estão indicando uma direção mais adiante em mar aberto para que sigam juntos.

O capitão e marujos reconhecerão a região como as Cem Bocas do Demônio, uma região com muitas rochas e redemoinhos. É possível que os marujos mostrem-se apreensivos em ir até lá e até desconfiem das reais intenções dos elfos, cabendo aos PJs decidir se seguirão com eles ou não e convencer a tripulação de sua opinião.

Considere que se os asrai forem mortos e o navio retornar ou de alguma maneira não enfrentarem os monstros descritos a seguir eles chegarão num ataque surpresa ao vilarejo de Bremmehn nos dias seguintes, ficando a critério do mestre descrever as circunstâncias e consequências de tal evento.

Chegar às Cem Bocas do Demônio

leva cerca de duas horas e os asrai acompanharão o navio nadando ao seu lado, embarcando apenas quando aproximarem-se das águas agitadas. O tempo começará a fechar e trovões serão ouvidos. Diversas criaturas metade peixe, metade demônio escalarão o baleeiro e chegarão ao convés, uma delas claramente o líder (e para os mais atentos, fêmea). A partir deste momento começa o combate.

HORDAS DE INIMIGOS

Ao todo são 16 homes-peixe (sahuagins) além de seu líder, mais possivelmente de 1 a 6 asrai, 4 personagens e aproximadamente 30 marujos. Isso dá cerca de 56 personagens em combate! Obviamente rolar ataques individuais para cada um desses levaria muito tempo e tornaria o combate maçante e monótono. Por este motivo são apresentadas a seguir algumas regras para agilizar as ações em combate.

Turnos se dão com poucas mudanças em relação às regras padrão do Old

Dragon, com a exceção de que marujos - incluindo o capitão - não precisam rolar iniciativa para agir e sendo usada iniciativa de grupo. Por estarem espalhados por todo o convés eles agirão como uma horda de combatentes agindo sempre que um oponente falhar em seu ataque, conforme explicado adiante. Além disso os sahuagins dividirão seus números em grupos diferentes.

A todo momento do combate haverá no máximo 4 sahuagins atacando deliberadamente os PJs, 4 atacando os asrai e outros 8 atacando os marujos. Isto faz com que haja três grupos de monstros diferentes fora o conjurador.

A iniciativa em grupo se dá rolando uma única vez para um grupo de personagens com fichas iguais usando o resultado como a posição desse grupo específico na ordem de ações de todos os grupos envolvidos. No caso dos PJs que têm fichas diferentes eleja um representante e role a iniciativa do grupo baseada na ficha dele. A tabela

Mercadoria	Nº de indivíduos	Ação em combate
Asrai	1-6	Atacar os sahuagins #2
Marujos	Até 30	Especial (ver adiante)
PJs	Variável	Variável
Sahuagins #1	1-4	Atacar os PJs
Sahuagins #2	1-4	Atacar os asrai
Sahuagins #3	1-8	Atacar os marujos
Sahuagin conjurador	1	Conjurar magias

a seguir traz os diferentes grupos que estarão em combate.

Conforme os sahuagins dos grupos #1 e #2 forem sendo abatidos outros virão do grupo #3 no turno seguinte para ocupar seu lugar, diminuindo o número de inimigos atacando diretamente os marujos. Este grupo específico segue uma regra para agilizar o combate:

Efetue uma rolagem de ataque com a ficha padrão dos sahuagin para cada membro do grupo, ou seja, 8 vezes inicialmente e compare cada resultado com a ficha padrão de um marujo fornecida anteriormente nesta aventura. Um acerto na rolagem de ataque

significa que um marujo foi morto pelos sahuagins, sem necessidade de rolar dano.

Contudo uma falha numa rolagem de ataque significa que um marujo efetuou um contra-ataque contra o sahuagin - neste caso faça uma rolagem de ataque contra o monstro usando a ficha de um marujo, causando dano normalmente caso acerte. Esta forma de combate mais rápida representa o caos generalizado que gradualmente diminui os números de todos os grupos.



Erin Lee

O CONJURADOR

Tratando-se na verdade de um sahuagin fêmea, a grande vilã da história tentará usar suas magias para causar mal ao máximo possível de inimigos, deixando a *Tempestade glacial* como último recurso. Se pega de surpresa ou durante a conjuração de uma magia ela sacará sua adaga e atacará ferozmente, principalmente se for ferida e a habilidade racial de sahuagin for ativada.

MAR REVOLTO

Já que a batalha acontece numa área com rochedos e redemoinhos é de se esperar que esporadicamente ocorra solavancos, saltos e outros eventos que

atrapalhem os combatentes. Há uma chance de 30% de que um evento assim aconteça a cada turno de combate, aumentando em 10% para cada turno e retornando ao valor inicial quando um evento de fato acontecer. As rolagens devem ser feitas por todos os grupos menos o conjurador e os marujos, e um evento acontecendo impede os demais de fazer a jogada. Para determinar qual personagem do grupo é atingido pelo evento (se aplicável) faça cada um rolar um dado e quem tiver o menor resultado será o alvo.

Role na tabela a seguir determinar o que acontece. Cada evento acontece apenas uma vez, com a rolagem sendo feita novamente caso necessário.

1d10	Evento aleatório
1	Pé fica agarrado em uma corda, perde a movimentação naquele turno
2	Barril rola na direção do personagem, teste de Destreza para não cair
3	Onda quebra perto do personagem, arremessado 1d4 metros
4	Tábua sob o personagem quebra, sofre 1d4 de dano e fica com o pé preso
5	1d4 arpões são arremessados no personagem, causando 1d6 de dano cada (rolar contra CA, BA +0)
6	Gancho escapa e agarra no personagem, causando 2d8 de dano (JP Des para escapar)
7	Pedaco do mastro cede, todos na área fazem JP (Des) para não sofrer 3d6 de dano
8	Inclinação a bombordo, todos daquele lado fazem JP (Des) para não serem arremessados ao mar
9	Inclinação a boreste, todos daquele lado fazem JP (Des) para não serem arremessados ao mar
10	Navio pego num redemoinho, todos devem fazer um teste de Destreza para agir todo turno, além do capitão precisar testar Destreza para tirar o barco de lá (3 sucessos antes de 3 falhas) - é possível que ocorra um naufrágio, com cada asrai vivo conseguindo salvar um personagem

EPÍLOGO

Com a derrota dos vilões sahuagins os asrai regressarão para seu povo, recusando qualquer convite de acompanhar o navio até Bremmehn, porém presentearão um dos combatentes do grupo com uma armadura e o capitão com um tridente como símbolo da amizade entre os povos e agradecimento pela ajuda em combate.

A armadura é feita com couro de dragão aquático entrelaçada com algas. Se ficarem sabendo do dragão morto pelos jogadores anteriormente falarão

que provavelmente ele também estava escapando do sahuagin e viu-se sem alimento fora de sua área de caça habitual.

O item fornece proteção similar a uma cota de malha, além de não conferir penalidade alguma a um personagem que a use dentro d'água. Há um contratempo entretanto, o fato da armadura precisar ser molhada pelo menos uma vez por dia para se manter inteira, caso contrário as algas podem ressecar por completo e tornar a armadura inútil.

ARMADURA DE COURO DE DRAGÃO AQUÁTICO

Bônus de Defesa: +4

Redução de Movimento: nenhuma

Peso: 8 Kg

Especial: personagens usando esta armadura não sofrem penalidade alguma dentro d'água. Ela também tem um cheiro bem forte de maresia...



AS CRIATURAS DA AVENTURA

A aventura *A Caçada Marítima* conta com criaturas inéditas no Old Dragon: os **Asrai**, um **Dragão Verde** aquático e um **Sahuagin** capaz de conjurar magias.

Todos esses inimigos foram criados de acordo com as regras do suplemento *Modelos para Old Dragon vol. I* do **Flying Ape**.

Os modelos foram apresentados no Bestiário, o livro dos monstros do OD. Eles são uma maneira rápida e simples de alterar um monstro, gerando efetivamente uma criatura nova com novas habilidades especiais, ajustes de Atributos, Dados de Vida e outros detalhes mais.

Para gerar os Asrai foi aplicado o modelo **Anfíbio** a um elfo comum do **Bestiário do Old Dragon**, criando uma variedade deste capaz de viver tanto em terra quanto na água. A este modelo estão ligadas mudanças no movimento da criatura, o uso do tridente como arma, sua capacidade de respirar tanto fora quanto dentro d'água e uma habilidade especial que a permite mover-se de surpresa para surpreender inimigos que desconhecem sua natureza.

O dragão verde aquático foi criado utilizando o modelo **Aquático**, que embora seja similar ao Anfíbio citado anteriormente, torna a criatura um ser que vive exclusivamente na água - seja em mares, rios ou oceanos. Neste caso

entretanto as estatísticas de jogo utilizadas para o dragão foram as presentes no Manual Básico, e não no Bestiário. Isso porque os dragões apresentados neste primeiro livro são consideravelmente mais fracos do que os do Bestiário, o que casou com a proposta para a criatura a ser gerada.

Mudanças significativas nas regras deste modelo incluem movimentação exclusivamente aquática e um ataque de mordida, que substitui o ataque padrão do dragão imaturo usado como base. Ele também pode fazer um salto repentino sobre a água para abocanhar suas presas.

Já a criação do Sahuagin mago foi feita utilizando as regras de aplicação de níveis de classe a criaturas presentes no suplemento publicado pelo **Flying Ape**. Podem perceber que a quantidade de Dados de Vida é expressa separadamente com o d8 e d4 sendo usados, indicando que a criatura básica adquiriu níveis de classe, passando portanto a ter um DV diferenciado de acordo com a classe escolhida. Foram escolhidas então as magias às quais ele tem acesso usando as regras do suplemento para determinar a quantidade.

O suplemento *Modelos para Old Dragon vol. I* está disponível na loja online do **Flying Ape** em formato digital (.PDF). Vocês podem adquiri-lo aqui:

RedBoxEditora.com.br/loja/br/98-modelos-para-old-dragon-vol-1.html

Asrai (Elfo Anfíbio)

Médio e Neutro • Mares

BÁSICO

Encontros	1d6
Prêmios	50%
XP	320
Movimento	9m N 9m
Moral	12

Força	13	Constituição	12	Sabedoria	14
Destreza	16	Inteligência	12	Carisma	10

COMBATE

CA	16
JP	14
DV	4 (24/36)
Ataques	1 sabre de peixe-espada +5 (1d6+1) 1 tridente +4 (1d8+1)



Os asrai são uma rara e curiosa variação da raça élfica de origem desconhecida. Seu nome em élfico significa “aqueles com nadadeiras” mas estes elfos do mar denominam-se “Ke-amuka”, que curiosamente é o nome de uma cidade lendária que dizem ter sido afundada pelo Leviathan a muitas eras.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **VISÃO NA PENUMBRA:** 50 m.
- **SENTIDO ÉLFICO:** detecta porta secreta com 1 no d6, ou encontra com 1 ou 2.
- **IMUNIDADE:** os asrai são imunes a magias de sono.

- **ANFÍBIO:** os asrai podem respirar debaixo d’água com por 12 horas, e em terra por 24 horas. Caso o asrai falhe em voltar para a superfície ele estará sujeito às regras de afogamento. Já um asrai que extrapole seu tempo em terra perderá 1d4 pontos de Constituição a cada hora subsequente, morrendo de desidratação caso este atributo seja zerado.

- **ELEMENTO SURPRESA:** os asrai podem usar os talentos “Mover-se em silêncio” e “Esconder-se” como um ladrão de 4º nível.

ECOLOGIA

Os asrai vivem em regiões costeiras em complexos de cavernas inacessíveis a pé. Alimentam-se de algas e de peixes. Só atacam se ameaçados.

Dragão Verde Aquático

Médio e Caótico • Oceanos

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	Covil 40%
XP	1.015
Movimento	Nadando 20m
Moral	8

Força	17	Constituição	15	Sabedoria	13
Destreza	10	Inteligência	12	Carisma	12

COMBATE

CA	14
JP	14
DV	8 (56/80)
Ataques	2 garras +14 (2d6+4)
	1 mordida +8 (2d6+6)



Uma criatura tida como lendária, **este** dragão verde vive no fundo dos **oce-**anos, de onde sai apenas para **atacar** navios para roubar seu tesouro e **ali-**mentar-se de seus tripulantes.

Este espécime ainda imaturo mede cerca de 2 metros e recentemente chegou às áreas de pesca exploradas pelos jogadores, sendo acusado de ser o responsável pelo ataque e naufrágio de navios pesqueiros. Embora o dragão tenha de fato atacado alguns navios ele ainda é incapaz de naufragar uma embarcação grande.

O verdadeiro culpado é um sahuagin que dominou as artes arcanas e as utiliza como vingança contra os humanos.

HABILIDADES ESPECIAIS

- **AQUÁTICO:** o dragão verde aquático pode respirar indefinidamente embaixo d'água. Seus membros modificados tornam impossível que se locomova na superfície, mas a criatura consegue prender a respiração por 15 turnos.
- **SALTO REPENTINO:** em um combate no qual suas vítimas estão na superfície (em botes, barcos, ilhotas, etc.) o dragão verde aquático pode realizar um salto, subindo até 20m acima d'água e realizando um ataque básico com um bônus de +4.

Sahuagin Mago (7º nível)

Médio e Ordeiro • Oceanos

BÁSICO

Encontros	1
Prêmios	800 PO
XP	1.000
Movimento	9 m N 12 m

Força	13	Constituição	12	Sabedoria	11
Destreza	15	Inteligência	12	Carisma	14

COMBATE

CA	16
JP	13
DV	2d8+5d4+7 (32/43)
Ataques	1 adaga +3 (1d4+1)



Este sahuagin dominou os segredos das artes arcanas, tornando-se um poderoso conjurador. É o real culpado pelo desaparecimento dos navios baleeiros, os quais atacou com um exército de outros de sua espécie como vingança por terem seus recifes de pesca e acasalamento invadidos por humanos. Em combate prefere deixar que os demais ataquem enquanto prepara seus truques arcanos. Se achar que não há mais como vencer ele não hesitará em convocar uma *Tempestade glacial*, congelando a todos.

MAGIAS

1º círculo (3/dia): *Enfeitiçar pessoas, Mísseis mágicos.*

2º círculo (2/dia): *Aterrorizar, Névoa Fétida.*

3º círculo (2/dia): *Relâmpago.*

4º círculo (1/dia): *Tempestade glacial.*

HABILIDADES ESPECIAIS

- **VISÃO NO ESCURO:** 20 m.
- **FRENESI:** quando o sahuagin mago está com apenas 1 PV, entra em um estado de frenesi e ataca o inimigo com todas as forças, recebendo um bônus de +2 na Força e na Constituição e uma penalidade de -2 na CA.

O SENHOR DOS RATOS

Este módulo detalha os acontecimentos em uma vila portuária pela qual os personagens podem passar. A história é vagamente baseada em *Nosferatu*, filme alemão de 1922.

A VILA DE BREMMMEHN

Situada numa enseada, a principal atividade econômica da vila é o embarque, desembarque e transporte de carga e passageiros através de seu porto relativamente grande. É possível encontrar indivíduos de diversas proveniências e culturas, além de artigos importados e de luxo. Nos últimos tempos, mansões têm sido construídas nos arredores da cidade por nobres e comerciantes abastados atraídos a fixar residência na vila pela crescente economia ou para serem usadas como retiro de lazer. Um desses nobres faleceu recentemente e sua propriedade foi posta à venda. Não foi surpresa nenhuma quando um estrangeiro de nome Orlok se interessou em adquiri-la. Um jovem negociante foi enviado a sua residência em montanhas distantes para fechar o negócio. Mas ele não retornou.

O BARCO DA MORTE

É preferível que os jogadores cheguem a a Bremmehn ao anoitecer. Eles podem estar interessados em algum artigo disponível na cidade, estar esperando para embarcar para outras terras ou simplesmente estar de passagem. A hospedaria e taverna da vila é chamada *Fiddler's Green*, e recebe todos os

tipos de pessoas. Em certo momento um homem entrará afobado dizendo que a embarcação *Lady Bathory* ancorou no porto, mas sem tripulação. Boa parte dos presentes se levantará e seguirá até o porto.

Se os personagens forem junto verão um barco velho com as velas içadas. Uma pesada neblina paira sobre o cais, e a temperatura cai como se a espinha dos presentes fosse congelada. Nenhum dos locais terá coragem de investigar o barco, e deixarão que os jogadores o façam caso se ofereçam para a tarefa. No convés é possível ver cordas, barris, caixotes e outros materiais de navegação espalhados irregularmente. Na parte posterior da embarcação uma cena terrível: o cadáver do capitão, amarrado ao timão por cordas, já em estado avançado de decomposição. Na mão fechada do capitão encontra-se um pequeno tomo, que se revela o diário de navegação do *Lady Bathory*. O diário relata como um a um os tripulantes foram sucumbindo a uma praga, restando apenas o capitão.

No convés inferior não há sinal de nenhum outro membro da tripulação, embora redes de dormir e pertences deles estejam por todo o lugar. No terceiro convés há 6 enormes caixas de madeira alongadas. Clérigos podem sentir uma presença maligna no local, mas não conseguem dizer de onde. As caixas podem ser abertas com ferramentas de ladrão (TdP simples), e 1d6

deve ser rolado para determinar o que é encontrado (ajustar conforme mais caixas são abertas): 1-4: terra negra e úmida; 5: dezenas, talvez centenas de ratos; 6: o vampiro (Orlok).

Caso encontrem os ratos, eles se espalharão rapidamente pelo lugar e se moverão rapidamente em direção ao cais. Faça um TdP para cada personagem que entre em contato com eles para resistir à praga (ver adiante; Clérigos têm um bônus de +1). Caso o vampiro seja encontrado, use as estatísticas do monstro e inicie um combate normal – se vencerem imediatamente os ratos morrerão e a aventura estará terminada.

A PRAGA

A partir da manhã do dia seguinte, um volume anormal de ratos pode ser visto pela vila (considere que em cada “cena” há pelo menos 2d4 ratos espalhados pelo local). Cada personagem deve fazer um TdP diariamente para resistir à praga, com penalidade cumulativa de -1 a cada dia passado na cidade. A praga causa a perda de 1 nível a cada 4d6 horas, matando o portador quando seus níveis são zerados (pessoas comuns morrem em 12 horas).

Os sintomas são febre altíssima, vômito, náuseas, sangramentos nasais e perda da coordenação motora. Os locais morrerão aos montes devido à doença, e é possível que cheguem a culpar os personagens por terem amaldiçoado a todos ao adentrar o Lady Bathory. Na taverna é possível ouvir o rumor de que um vulto carregando um caixão foi visto perto da antiga

propriedade que estava à venda. Se investigarem imediatamente poderão ainda adentrar o navio e constatar que as caixas não estão mais lá, embora ninguém tenha ousado sequer subir a bordo. Após isso (ou caso demorem) o barco será queimado na baía, por supostamente ser amaldiçoado.

O LOUCO

Um velho louco na cadeia (próxima à praça principal) estará gritando a plenos pulmões que “seu mestre chegou”. Se investigarem os personagens descobrirão que ele costumava ser um agente imobiliário, e que enviou um representante para vender a mansão para um estrangeiro (se tiverem lido o diário de bordo, verão que o Lady Bathory veio do mesmo lugar). Considere o louco como estando permanentemente sob o efeito da magia *Enfeitiçar pessoa* (pode ser dissipada). Na terceira noite o louco escapará da prisão e será perseguido pela população com tochas e porretes para linchá-lo em praça pública.

O CHAMADO

Caso haja um personagem feminino no grupo, deverá fazer um TdP de dificuldade 20 a partir da segunda noite em Brehmmehn (-1 na rolagem a cada noite subsequente) para resistir à magia *Enfeitiçar pessoa* conjurada pelo vampiro. A magia fará com que o alvo acorde no meio da noite e se encaminhe imediatamente para a mansão desocupada, onde se encontra o vampiro. Caso não haja personagens femininos (ou a cada sucesso no TdP para evitar a magia) uma jovem do vilarejo desaparecerá, atraída pelo vampiro.



BrinLee

A MANSÃO

Os níveis superiores da mansão estão completamente intactos depois da morte do antigo proprietário. Se o porão for investigado, aparentará estar completamente vazio durante o dia (magia *Invisibilidade de 3m* sobre as caixas de madeira), porém as caixas serão visíveis durante a noite. Clérigos sentirão a mesma presença que os afetou no barco, porém apenas à noite.

Se o caixão do vampiro for aberto ele iniciará um combate imediatamente. Ele é poderoso, de modo que uma das maneiras mais eficazes de vencê-lo é permitir que uma jovem seja atraída até ele para que tenha seu sangue sugado até o raiar do dia, que destrói o monstro (um TdP feito por um clérigo pode fazê-lo lembrar desse detalhe).

O VAMPIRO

TdP 5, XP 1250, Mov 10, DV 5 (25/40), CA 13, Ini 8/6. Ataque: 2 garras +4 (1d6+1 cada) / 1 mordida +5 (1d8+4+dreno)

Dreno de sangue: Numa mordida bem-sucedida o vampiro causa dano no oponente ao passo que recupera a mesma quantidade de PV. Um vampiro pode manter sua mordida nas rodadas seguintes com um TdP resistido (maior resultado vence), causando dano automático mas reduzindo sua CA para 10.

Sentidos: O vampiro pode enxergar no escuro a qualquer distância e pode farejar a até 100 metros.

Fraquezas: Amuletos como uma co-

roa de alho ou um símbolo sagrado garantem +1 na CA contra o vampiro, e um saco de grãos derramado ao chão ou água corrente impedem que o monstro avance. Água benta causa 1d6 pontos de dano contra ele, e uma estaca de madeira cravada no coração mata a criatura, assim como exposição à luz do sol.

Magias: um vampiro é capaz de conjurar magias como um mago de 5º nível (10 por noite). Eles conhecem todas as magias até o 3º círculo, exceto Escudo arcano, Mísseis mágicos, Bola de Fogo e Relâmpago.

FINAL DA AVENTURA

Os ratos morrem com o vampiro, mas a praga só pode ser curada por clérigos poderosos, e pode acabar se espalhando pelos arredores.



*Situado numa praia
de águas calmas no litoral
está um vilarejo aconchegante
onde se encontra todos os clássicos
tipos de uma vila de pescadores, desde
marinheiros cantando em uníssono em
uma taverna a velhos lobos do mar que
não hesitam em contar as mais incríveis
histórias entre uma tragada e outra de seus
cachimbos. Seja bem-vindo
ao Vilarejo de Bremmehn!*

FLYINGAPE.com.br