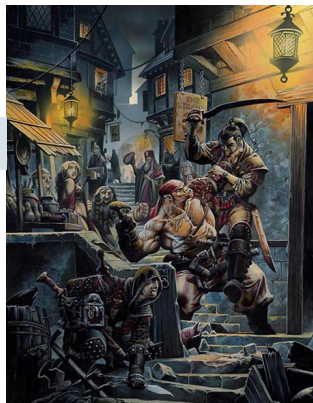




UM FERIADO AO SOL

Aventura para personagens de 1º nível

Chris Pramas



UM FERIADO AO SOL

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Chris Pramas

Arte da Capa

Wayne Reynolds

Diagramação

Ninja Egg RPG

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

Por acaso ou de propósito, os PJs estão em Porto Livre para a Festa do Butim. Já que esta é uma cidade marítima, muitos dos eventos deste feriado ocorrem nas docas. Os PJs estão no centro da ação quando o Capitão Lydon dá início às festividades.

Todos sabem que Lydon está louco para entrar no Conselho dos Capitães, e está patrocinando algumas das diversões como preparação para sua candidatura. Quando o Capitão Lydon começa seu discurso, os PJs notam um assassino furtivo, e frustram um atentado contra a vida do bom capitão.

Ele fica agradecido, mas subestima a seriedade do incidente. Continua seu dia, servindo de mestre-de-cerimônias em diversos eventos, de que os PJs podem participar. No final da tarde, é hora da Corrida do Rato. Centenas de pessoas perseguem um rato atroz pelas ruas. O rato engana todos, e acaba desaparecendo em um prédio arruinado. Lá dentro, os PJs descobrem algo inesperado: o covil de uma aranea, repleto de foliões presos em casulos.

ÍNDICE

Iniciando a aventura.....	4
Diversão para todos.....	5
Perseguindo o rato.....	6
Um problema maior.....	7
A hora da farra.....	8

INICIANDO A AVENTURA

Leia essa introdução aos jogadores:

É um dia claro e ensolarado na cidade de Porto Livre. A cidade está zumbindo de atividade, porque hoje é o dia da Festa do Butim, um dos feriados mais importantes de Porto Livre. Comemorando o Grande Saque dos Lordes dos Mares Drac e Francisco, quando a frota de Porto Livre aterrorizou as nações marítimas por três meses e trouxe tesouros inimagináveis, a Festa do Butim é uma celebração que dura o dia inteiro e paralisa a cidade com alegria, música e bebida. Assim como a maioria dos habitantes da cidade, vocês estão a caminho do porto. O Capitão Lydon, um lobo do mar conhecido, vai dar início às festividades às 9 da manhã em ponto. Vocês forcem a passagem pela multidão até que encontram um bom local para assistir ao Capitão. Ele e seus companheiros estão em um palco temporário perto de um longo píer. O sol diz que já são quase nove horas.

Dê aos PJs alguns minutos para fazer perguntas e se localizar. Provavelmente eles estarão curiosos sobre o Capitão Lydon.

Os podres do Capitão Lydon:

- O Capitão Lydon está nos mares há anos. Dizem que, certa vez, ele pôs um ogro para correr apenas mostrando seus dentes podres!

- Dizem por aí que o Capitão Lydon está tentando uma vaga no Conselho dos Capitães. Ele está patrocinando muitos eventos da Festa do Butim para arrebatar apoio da população.

- Algumas pessoas afirmam que o interesse de Lydon pela política está ligado à sua má sorte como mercador. Talvez ele queira um pouco do dinheiro sujo do Lorde dos Mares Drac.

- Lydon tem uma grande dívida de jogo para com Finn, um notório lorde do crime.

Depois de uma curta espera, um jovem rapaz no palco soa uma trombeta, e a multidão se aquieta. O Capitão Lydon, um sujeito grandalhão com longos cabelos desgrehados, dá um passo à frente. Erguendo suas mãos, ele se dirige ao público.

“Aaaaaarrrrrr, marujos, e bem-vindos à Festa do Butim! Quem tem a honra de começar as festividades este ano é eu. To dos vocês, seus cães do mar, sabem que o Lorde dos Mares Drac tá ocupado com seu farol, então é trabalho deste capitão aqui tomar o lugar dele. Vocês querem saque e pilhagem!?”

A multidão ruge de entusiasmo. O Capitão Lydon continua seu discurso, mas é difícil ouvi-lo acima dos gritos do público. Induza os PJs a prestarem atenção no ambiente, no público. Depois de um tempo de observação um dos PJs vê uma figura encapuzada esgueirando-se através da multidão, em direção à traseira do palco. A figura só fica visível por um segundo, e então volta a se mesclar à multidão.

Os PJs avistaram Jesswin, uma assassina contratada por Finn para cuidar do Capitão Lydon. Parece que o Lorde do Crime não ficou feliz com o fato de Lydon ter gasto seu dinheiro na Festa do Butim, em vez de pagar sua dívida.

“Duzentos anos atrás” grita o Capitão Lydon, “a frota de Porto Livre foi às águas pela primeira vez. Tínhamos dois poderosos capitães, e os mariquinhas do continente tremaram quando Drac e Francisco lhes deram fogo e aço de Porto Livre!”

Jesswin se aproxima do palco e saca uma adaga. A menos que seja interrompida,



ela enfia seu próprio aço de Porto Livre nas costas do Capitão Lydon. Quando começa a luta, a multidão enlouquece. Qualquer um que não esteja no palco tem seu deslocamento reduzido à metade, e recebe -4 de penalidade em todas as jogadas de ataque devido ao movimento da multidão.

Capitão Lydon

Médio e Ordeiro

CA 15, JP 13, XP 230, PV 36

1 espada curta +3 (1d6)

Jesswin

Médio e Caótico

CA 14, JP 13, XP 240, PV 34

1 adaga +4 (1d4)

Táticas: Jesswin está aqui para matar o Capitão Lydon, e vai tentar fazer isso a menos que os PJs atrapalhem.

Ela luta com uma adaga em sua mão direita, e deixa sua mão esquerda livre. Isto permite que ela use suas luvas de apagar flechas, ou arremesse adagas quando necessário.

Uma vez que a luta comece, os companheiros do Capitão vão tentar levá-lo embora, se isso for possível. Caso Jesswin perceba estar cercada e em menor número, ela tenta correr até as docas. Ao invés de lutar até a morte, ela vai tentar correr pelas docas e mergulhar no cais, usando sua mobilidade para evadir os PJs.

Caso ela consiga chegar até a água, fugirá para a liberdade.

Desenvolvimento: Caso Jesswin seja capturada, não admite coisa alguma. A guarda da cidade aparece pouco depois, para levá-la embora “para ser interrogada”. Caso o mestre prefira, Jesswin pode escapar (ou ser libertada) e voltar para atormentar os PJs mais tarde. Afinal, eles arruinaram sua reputação.

Diversão para todos

Tendo os PJs (de preferência) evitado o ataque, as festividades podem continuar. O Capitão Lydon rapidamente agradece aos PJs, e então chama o público de volta com um discurso bajulatório.

“Há dez barris de cerveja a caminho, para quem quiser fi car!” Com isso, todos se acalmam, e o feriado recomeça. Lydon volta-se para os PJs. “Obrigado por salvar um velho marujo,” ele diz. “Fiquem comigo e nós vamos ter um belo dia.” Caso os PJs perguntem sobre a natureza do ataque ou aconselhem o Capitão a sair das ruas, ele os dispensa com um gesto. “Não vale a pena se preocupar com isso,” ele assegura, “e ainda tem um festival pela frente!”

“Francisco não foi o único capitão que levou uma facada nas costas,” brinca o Capitão Lydon.

“Agora, enquanto a gente espera pela cerveja, que comece a Festa do Butim!”

“Como todo mundo sabe, o Grande Saque deixou Porto Livre orgulhosa. E nenhum pirata foi mais valoroso que o Jack Caolho. Ele ‘tava amarrado no mastro da nau capitânia de Drac durante uma tempestade, e ele enfrentou mais de uma dúzia de homens-peixe, usando só um gancho. Era mesmo um marujo de respeito. Agora, vocês estão prontos p’ra Batalha do Caolho?”

A multidão mais uma vez ruge de aprovação. O Capitão Lydon vai até o local do primeiro evento, e gesticula para que os PJs o sigam. A uma curta distância está um círculo de terra batida, com um grande mastro de madeira em seu centro. Uma corda pende do topo do mastro.

As regras do jogo são simples. Os competidores representam Jack Caolho. Eles são amarrados ao mastro com a corda, e recebem um porrete acolchoado. Uma dúzia de marinheiros representam os homens-peixe (também conhecidos como sahuagin), e estão armados com “arpões” (na verdade, bordões acolchoados). Os homens-peixe atacam Jack Caolho até que sejam todos derrotados, ou até que Jack caia inconsciente. O competidor que derrotar mais homens-peixe vence. Qualquer um que derrote todos os doze homens-peixe vence automaticamente, e qualquer um que se desamarre perde automaticamente.

“Sahuagin” (12)

Médio e Neutro

CA 16, JP 16, XP 25, PV 9

1 pancada +1 (1d6+1)

Táticas: os marinheiros começam atacando individualmente ou em duplas, para testar a oposição. Todo dano causado é por contusão, assim ninguém corre peri-

go real. Caso um oponente seja valoroso, os marinheiros começam a atacar em equipe. Eles primeiro tentarão fl anquear “Jack”. Caso isso não funcione, podem tentar sobrepujá-lo, utilizando ataques especiais como Imobilizar.

Tesouro: o prêmio é o “Olho de Jack”, uma jóia no valor de 25 PO. Para determinar o melhor candidato PdM, jogue 1d8+3. O resultado é o número de homens-peixe que um dos PJs precisa derrotar para ganhar o prêmio.

Desenvolvimento: é claro que as apostas correm soltas durante as lutas. Ladinos podem ter um prato cheio avaliando as chances e jogando. Conjuradores podem ficar tentados a trapacear em favor de seus amigos. Eles que se cuidem se a multidão perceber que estão roubando! irão guiar os heróis até a entrada, mas desse ponto em diante eles deverão ir sozinhos.

Perseguindo o rato

Enquanto a Batalha de Jack Caolho prossegue, as carroças de cerveja chegam. O humor da multidão fi ca ainda mais festivo quando a bebida começa a circular. No cais, vários navios encenam famosos conflitos do Grande Saque. Ao longo do dia, tavernas e estalagens lucram fortunas com aqueles mais interessados em fi car bêbados do que em jogos e brincadeiras. Os PJs podem explorar a cidade, se quiserem, mas traga-os de volta ao Capitão Lydon no meio da tarde. A ação volta ao palco depois do almoço.

O Capitão Lydon volta a subir ao palco, e a multidão saúda o velho marujo. Ele ergue um caneco e brinda aos desordeiros, agressivos e alegres cidadãos de Porto Livre. A multidão responde com muitos gritos de “longa vida ao Capitão!” Ele

sorri, mostrando seus horrendos dentes, e pigarreia.

“Certo, rapazes e mocinhas, é hora de se divertir um pouco mais. Todo mundo sabe que o Capitão Drac e o Capitão Francisco botaram os ratões gordos para correr no mar. Bom, agora é a vez de vocês!”

Lydon arrasta um pequeno baú até o palco, e abre-o cuidadosamente. Ele coloca as duas mãos lá dentro, e puxa algo grande e peludo. A multidão dá um passo atrás quando ele ergue... um rato atroz! Com pelo menos um metro de comprimento e cheio de fúria, o rato se contorce nas mãos do capitão. “O primeiro marujo que me trouxer o ratão gordo ganha o tesouro. E lembrem que ele vale mais vivo do que morto!”

Com isso, o Capitão Lydon joga o imenso rato no meio da multidão, e começa o pandemônio!

Pressionados pela multidão, os PJs vêem que é impossível pegar o rato atroz logo de início. O melhor que eles podem esperar nos primeiros minutos é mantê-lo à vista. Devido às circunstâncias, isto é mais um teste de resistência do que de velocidade. Com pessoas correndo em todas as direções (muitas, especialmente crianças, tentando se afastar do rato), é difícil ser veloz. . Aqueles que ficam para trás podem manter seus amigos à vista. Ressalte o caos da cena de multidão. Valentões (use as estatísticas dos homens-peixe, mas com armas de verdade) podem tentar começar brigas com alguns dos PJs (“esse rato é meu!”). Crianças podem necessitar de salvamento, ou serão pisoteadas. Finalmente, a maior parte da multidão será deixada para trás. O rato corre para a Vila do Escorbuto, a parte pobre de Porto Livre.

Um problema maior

Vocês vêem o rato atroz mergulhar por uma janela aberta, para o porão escuro de um prédio arruinado.

A maioria dos outros perseguidores fi cou para trás, muitos porque recusavam-se a entrar na Vila do Escorbuto.

Os PJs descobrem que a casa está deserta. Eles podem rastejar pela janela, atrás do rato atroz, ou entrar na casa e descer um lance de escadas. De qualquer forma, acabam em um corredor curto que dá para uma porta entreaberta.

A porta se abre para revelar o rato, sim, mas ele não está em condições de lutar. A sala está repleta de teias penduradas, e o rato está firmemente preso nelas.

Suas mandíbulas trabalham inutilmente, enquanto ele tenta se libertar. Por toda a sala há diversos grandes casulos, alguns do tamanho de homens. Nas profundezas das sombras, vocês vêem, de súbito, um par de olhos. Uma forma aracnídea torna-se visível entre as teias. Suas quelí-



ceras estalam, e uma voz raspada emerge da abominação. “Se vocês partirem agora, vou deixá-los viver,” ela diz.

Os personagens flagraram a aranea em sua forma aracnídea. Normalmente, a criatura anda entre o povo de Porto Livre como um anão (usando sua habilidade de mudar forma). A Festa do Butim era uma oportunidade de conseguir comida boa demais para deixar passar, e diversos cidadãos já foram presos para serem consumidos mais tarde.

Aranea

Médio e Caótico

CA 15, JP 15, XP 200, PV 29

1 mordida +4 (2d6+veneno)

Teia: para se soltar da teia, um personagem precisa ser bem sucedido em uma jogada de Força ou ficará impossibilitado de se movimentar.

Veneno: personagens feridos pela ferroadada da aranha devem realizar uma jogada de proteção modificada pela Constituição para não terem esse atributo reduzido em 1d4 pontos. O teste deve ser realizado a cada hora até perder o efeito (no caso de sucesso), em caso de falha outros 1d4 pontos de Constituição serão drenados.

Magia: considere a Aranea como um mago de 3º nível.

A aranea tem duas formas, a de aranha onde pode usar sua teia e veneno, e uma humanóide de tamanho pequeno, onde fica impossibilitada de usar sua teia, mordida ou o veneno.

Táticas: a aranea usa primeiro suas magias, enquanto os PJs passam pelas teias. Apenas quando encurralada ela recorre ao combate corpo-a-corpo, e então tenta usar seu veneno da melhor forma possível (atacando o aventureiro mais forte, por exemplo).

Tesouro: escondidas no canto de trás, sob diversos fi os de teia, estão várias sacolas. Elas contêm 5.000 PP, 300 PO e um bálsamo escorregadio. Lá há também um sabre +1 embainhado.

Desenvolvimento: algumas das vítimas presas em casulos podem ainda estar vivas. Este é um momento ideal para introduzir PdMs à sua campanha. A vítima resgatada de hoje pode ser o gancho de aventura de amanhã.

A Hora da Farra

Caso os PJs voltem ao Capitão Lydon com o rato a tiracolo, a multidão os saúda em gritos. O capitão diz que sabia que eles seriam os vencedores, desde o início. É decisão dos PJs contar ou não a história da aranea. Caso o façam, e especialmente se trouxerem provas, serão tratados como heróis.

Contudo, depois das riquezas da aranea, o “tesouro” pela captura do rato pode parecer pequeno (uma caixa de especiarias exóticas no valor de 75 PO). Às vezes, ser herói é sua própria recompensa.

Os PJs voltam enquanto ainda há muita Festa do Butim pela frente. Isto significa que o grupo pode festejar até o amanhecer, caso queiram. Contudo, tendo acabado de receber prêmios valiosos em público, é melhor que eles mantenham os olhos abertos. Afinal de contas, isto é Porto Livre!

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0

Com esta licença você tem a liberdade de:

Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.

Remixar — criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:

Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).

Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.
 2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
 3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
 4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
 5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
 6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
 7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
 8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
 9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
 10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
 11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
 12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
 13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
 14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
 15. COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme.
- EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.**



Regras para Jogos Clássicos de Fantasia