

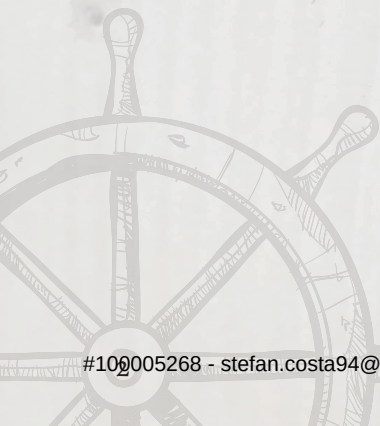
OLD  DRAGON
ROLE PLAYING GAME

Thordezilkas

Rum & Sangue



Luiz Claudio Gonçalves



Thor de Zilhas

Rum & Sangue

Luiz Claudio Gonçalves



Old Dragon e Thordezilhas: Sabres & Caravelas são propriedades da
REDBOX EDITORA.

Todos os direitos reservados. Produzido sob autorização.

Tipografia cc Dan Ramos/Luisa Kuhner

Dados Internacionais de Catalogação na publicação

G635t Gonçalves, Luiz Claudio

Thordezilhas Rum & Sangue / Luiz Claudio Gonçalves ;
Revisão Mônica de Faria, Ailton L. Machado ; Arte interna
Kennedy Gadelha, Erivaldo Fernandes e Dan Ramos . – Rio
de Janeiro : Universo Simulado, 2019.
68 p. : il.

ISBN 987-85-69402-41-1

1. Jogos de fantasia. 2. Jogos de aventura. 3. Roleplaying
games. 4. RPG. I. Gonçalves, Luiz Claudio. II. Título.

CDD 793



Thordezilhas

Rum & Sangue

Pela pena ébria do cronista
Luiz Claudio Gonçalves

Créditos

Editoria & diagramação PROPRIETÁRIA MÔNICA DE FARIA

Revisão PROPRIETÁRIA MÔNICA DE FARIA
E SENSEI AILTON L. MACHADO

Arte interna BARMAN KENNEDY GADELHA, COZINHEIRO
ERIVALDO FERNANDES E SEGURANÇA DAN RAMOS

Cartografia COZINHEIRO ERIVALDO FERNANDES

Capa & marca SEGURANÇA DAN RAMOS

UM BRINDE!

DRAKE ESTAVA SATISFEITO. O sangue seria fácil de limpar. Os corpos poderiam ser removidos. Foi uma longa jornada até aqui. E quem sangrou ao seu lado na tomada do castelo, brindaria com ele na sala do trono. Erguemos nossos copos para Dan Ramos e Mônica de Faria, TR&S não existiria sem vocês. Aos beberões Antônio Sá Neto, Fabiano Neme, Maria M. da Lixeira, Tathiane Finatti, Evelin "Kiringy" Munique, Maria Inês, Carlos "Combo" Pereira, Felipe Gomes, Felipe Pep, Jorge Valpaços, David Dornelles, Igor Doval e os três capetanhos que sorriem. A todos que participaram no financiamento coletivo, obrigado por acreditarem em sonhos. Paz, Crescimento e Força. Oss!

Baseado nas regras originais criadas pelos lendários bucaneiros E. Gary Gygax e Dave Arneson

Old Dragon é um jogo coberto pela licença Open Game e regida pela Creative Commons v3.0 by-sa. Todas as partes deste material podem ser reproduzidas sem permissão especial, com exceção dos elementos gráficos, logo, ilustrações e diagramação.

The background of the page is a light cream color, decorated with several watercolor-style splashes in muted tones of grey, blue, and purple. In the bottom-left corner, there is a faint, stylized illustration of a ship's steering wheel.

Em honra a vida de Thales Luz, samurai cujo sorriso me espera no final da festa.

Regras do Boteco

Tudo trapaceia.

Se roubar, não seja pego.

Se usou, pague.

Clérigos e alcaides não são bem-vindos.

Não se invoca magia no Boteco.

Proibido matar fora do primeiro andar.

Nunca se apaixone por quem leva seu dinheiro.

Sumário

Um cardápio repleto de aventuras.

1630 - Ano de Mitra	10
Introdução	13
Capítulo 1 - O Boteco Jabuti Caolho	14
1.1 - Entrando no Boteco	16
1.2 - O boteco em uma ilha	17
1.3 - O Aquário da Morte	23
1.4 - William Drake, o Proprietário	24
1.4 - Nova organização: Os Leões do Boteco	26
Capítulo 2 - A Surpreendente Ilha Redonda	28
2.1 - A Ilha Redonda	29
2.2 - Nova Nação: Vila da Calheta	35
2.3 - Arbusto Douro	37

Capítulo 3 - O Extraordinário Mercado de Akary **38**

3.1 - Dispositivos bélicos 38

3.2 - Munições especiais 39

3.3 - Especiarias 39

3.4 - Próteses 40

Capítulo 4 - As Muitas Aventuras de um Boteco **41**

4.1 - Serviços internos 42

4.2 - Missões externas 45

4.3 - Gerando seu bar 47

Capítulo 5 - Bêbados & Bebidas **53**

5.1 - Regra para embriaguez 54

5.2 - Bebidas Exóticas 55

Capítulo 6 - Monstros do Paraíso Pirata **57**

Apêndice I - Pequeno Dicionário de Gírias e Palavras **65**

Apêndice II - Mapa da Ilha Redonda **68**

1630 - Ano de Mitra

Os iluministas estão errados, não existe racionalidade nos humanos. Somos todos movidos pelo desejo. A ele prestamos louvor. A ele tudo ofertamos.

Todos correm ao encontro de alguma coisa: glória, fama, luxúria, amor, dinheiro. Conhecer o querer de um homem é controlá-lo. Saber pelo que vive, mata e morre. Como uma teia aconchegante que afaga o inseto até a aranha chegar sorrindo.

O Jabuti Caolho estava em festa naquela noite. O “Volúpia Sangrenta” acabara de atracar no porto e meu bom amigo, o capitão Martini, desceu em terra para beber com a marujada.

– Bravos homens! – Grito a plenos pulmões quando adentro o salão – A rainha Inês ficará sem suas bijuterias! – Minha bravata foi aplaudida por cântico ébrio; seguida pela celebração do meu nome: William Drake, o Imperador do Boteco!

Como resposta, ordenei rum por conta da casa. Uma. Duas. Três. Quantas doses forem necessárias para calar a sede destes heróis que regressavam após um belo butim contra os orelhudos de Castella.

– Quem planta o sangue... – saudei o capitão. – Colhe ouro – completou Martini sorrindo, seguido por um vigoroso abraço. Para mim, seu regresso significava algo mais que rever um companheiro de longa data. O Volúpia Sangrenta trazia uma encomenda muito importante aos meus planos. Eu ansiava por saber mais sobre o assunto.

Sentei-me à mesa e fui logo abordado por sua filha Valentina. Era apenas uma criança da última vez que a vi, mas agora tinha porte de menina-moça, dotada de pele jabuticaba e os olhos firmes de quem ganham a vida sangrando o mar. Veio pedir a bênção do padrinho, beijando a palma da minha mão. – Que a fortuna te cuide, minha filha, – digo de forma solene – e o trabalho lhe sustente! – Eu lhe ofereço uma moeda de ouro, ela sorri e escapa da minha visão.

Volto a pensar na encomenda. – Achou o baú, Martini? – Pergunto transbordando sua caneca com mais cerveja.

– Sim, meu caro! O baú já está em seu porão! – A cabeça faz um movimento circular para trás e a mão busca instintivamente a longa barba – És uma verdadeira cobra do mar! Como sabia que a coisa estava com os orelhudos de Castelha?

Gesticulo desdenhando do elogio e ignorando a pergunta. – Você não olhou o que estava dentro do Baú, olhou? – sinto minhas vistas faiscarem por trás da caneca.

A boca de Martini faz um pequeno arco para em seguida tentar se recompor. – Não, meu amigo! – Tenta disfarçar o desconforto - claro que não.

Ele está mentindo.

Dou de ombros com um sorriso. A celebração segue noite adentro entre cânticos, tabaco, comida e muito rum. Ele me contou das batalhas que cerrou com os castelhanos, das ilhas mágicas que descobriu, os monstros que enfrentou e a tormenta de fogo que quase levou seu navio à pique.

Eu falei da nova cervejeira contratada; que pensava em expandir o comércio com Barbados e estava praticando tiro. Ele não acreditou. – Jovem William! – Bateu com a caneca na mesa – Ninguém é melhor que o velho Martini em um disparo de garrucha. Não, senhor! – Suas palavras geraram coro entre os homens. Estava feito o desafio! Um amistoso tiro ao alvo no primeiro andar do boteco. Ele aceitou de pronto e não percebeu que eu estava sorrindo.

A mim coube o primeiro disparo. Mirei rapidamente no alvo – uma estátua de elfo já bastante cravejada de tiros – e logo fiz fogo. O disparo passou longe do objetivo indo se abrigar em algum lugar da parede.

Martini sacudiu a cabeça. – Foi um belo disparo, William, pena que não atingiu o alvo – tocou meu ombro – Depois te ensino a melhorar sua técnica. – Sua voz era quase paterna – Por hora preciso honrar minha reputação de melhor artilheiro de Versalhes.

Martini girou os ombros gastos tentando relaxar. Envolveu as duas mãos no cabo da garrucha. Aproximou a arma do rosto cerrando o olho canhoto para ajustar a alça e a massa da mira. A plateia seguia cada um dos seus passos com tensão muda.

Relou o dedo no gatilho e disparou.

Uma explosão de luz avermelhada se fez, seguida de uma nuvem de pólvora, fumaça, sangue, ossos e pele que escapavam das mãos do meu amigo. Seu rosto – consumido por lascas de aço, madeira e chumbo – fazia um soluço oco de uma garganta dilacerada que já não conseguia mais respirar.

Martini caiu de joelho diante de uma plateia atônita. – Acidente – diziam – Os críticos de Belzebu são fatais! – se benziam.

Eu me apressei ao meu compadre. Tomei seu corpo em meus braços enquanto a vida se esvaía em desespero. – Você roubou de mim o único tesouro imperdoável, velho amigo. – Sibílei baixinho em seu ouvido, dando alguns segundos para ele pensar. – Informação é a terra onde eu reino – expliquei – ninguém a tem sem que me pague.

Seus olhos turvam em lágrimas de dor e desespero.

– Não se preocupe com minha afilhada – Continuei. Meu sorriso lutava para continuar escondido sob minha tristeza cênica – posso encontrar serventia para ela em meu bar.

Eu sou a aranha e esta é a minha teia.

Introdução

por Fabiano Neme

“UM PUCK, UM ÉBANO E UM SEREIANO ENTRAM EM UMA TABERNA”: ESSE É O COMEÇO DESPRETENSIVO DE MUITAS AVENTURAS. TRADICIONALMENTE, A TABERNA É UTILIZADA PELO MESTRE COMO UM PONTO DE PARTIDA PARA A CAMPANHA, UM RECURSO QUE PODE PARECER SIMPLES, MAS QUE GUARDA UM POTENCIAL TÃO INEXPLORADO QUANTO O MAR TENEBROSO. UMA TABERNA NÃO PRECISA SERVIR APENAS PARA UM PONTO DE ENCONTRO DE AVENTUREIROS, ELA PODE SER A AVENTURA EM SI.

SEJA BEM-VINDO AO JABUTI CAOLHO, MARUJO. AQUI A BEBIDA É FARTA, A CARNE É MAL PASSADA E A MÚSICA É BOA. AH, SIM, E AQUELE HOMEM ENCAPUZADO NO CANTO ESCURO DA SALA PEDIU PRA FALAR COM VOCÊ.

Suplemento

Rum & Sangue é um microcenário feito para o livro “Thordezilhas: Sabres & Caravelas” (TSC), lançado pela Redbox Editora em 2017. Servindo de introdução para aqueles que nunca jogaram o cenário e de aprofundamento para os veteranos das navegações fantásticas.

Este livro expande o cenário apresentado em Thordezilhas: Sabres & Caravelas, apresentando maiores detalhes, personagens e facções. No entanto, você pode também utilizar este livro fora de Thordezilhas, como uma taverna portuária normal, em qualquer aventura de Old Dragon.

Capítulo 1

O Boteco do Jabuti Caolho

Quando tomamos rum na melhor pocilga do mundo.

“(…)É PRECISO ADENTRAR A BOCA DO DEMÔNIO PARA CHEGAR AO PARAÍSO”, RIU-SE NOSSA CAPITÃ ENQUANTO CORTEJAVA UM PROXENETA E SE PREPARAVA PARA UM JOGO DE MUÔDO.

O AR ERA NUBLADO PELO TABACO QUE FUGIA DOS CACHIMBOS DESTES HOMENS PÉRFIDOS. TUDO FEDIA A FUMO, MAREZIA E SEXO PAGO. A ALGAZARRA FAZIA CORO COM OS GRITOS E PALAVRAS CHULAS. POÇAS VERMELHAS DE RUM – OU SANGUE – TOMAVAM O ÁTRIO DOS BARES. (...)

A MARUJADA PARECIA ANIMADA COM TODA AQUELA TORPEZA, ISSO TORNAVA MEU SABRE CADA VEZ MAIS ALERTA E ÁVIDO POR SALTAR CONTRA O PEITO DO TEMERÁRIO QUE OUSASSE ME FAZER AMEAÇA.

POR SORTE, NÃO FICAREMOS MUITO TEMPO AQUI. AMANHÃ ZARPAMOS PARA PARATY NO NOVO MUNDO. CADA DIA MAIS PRÓXIMO DO EL DOURADO. CADA SEGUNDO MAIS PERTO DE RETORNAR À ALEXANDRIA COM A RIQUEZA DE UM REI.

Neste capítulo adentraremos o Boteco do Jabuti Caolho, com seu onipresente cheiro de tabaco, tempero e maresia. Aqui, marujos brindam seus feitos em cânticos de exagero ébrio. Brigas eclodem por noite adentro. Bêbados são trapaceados em mesas de azar. Conspirações se fazem à boca miúda e a violência é servida com álcool. Conheça a mais sórdida pocilga dos Sete Mares. Pardieiro predileto de todo pirata que se preze.

Jabuti Caolho em Batalha Naval

Caso você esteja utilizando as regras de batalha naval do “Thordezilhas: Sabres & Caravelas”, considere que o Jabuti Caolho tem: CA 18 / Iniciativa +4/ JP 9/ PV 200+1D20 e Canhões com dano 1d10+20 Alcance 175/190/ 205.

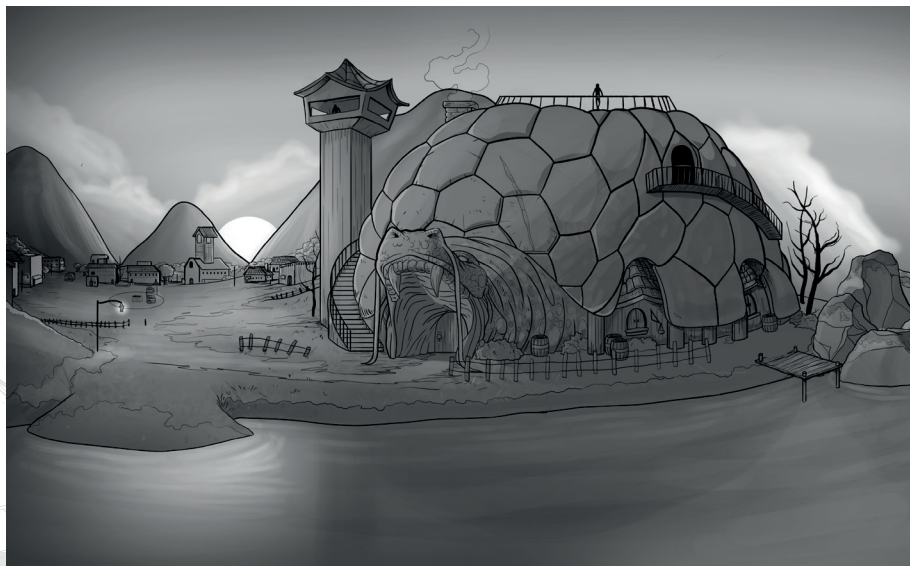
O que todo personagem sabe?

- Estamos no Mar Tenebroso, em 1642, ano de nosso senhor Mitra.
- Existem inúmeras raças “não humanas” como elfos, ébanos, sereianos, pucks, halflings, anões, fhayrens, entre outros...
- A pólvora e o aço tornaram as armas mais eficientes, leves e mortais.
- Especiarias são itens mágicos, poções e engenhocas comercializados em Alexandria. O poder ao preço do ouro.
- O planeta é feito de quatro continentes conhecidos: Alexandria, o continente principal; Salgarian, a terra dos homens negros; Chambara, o reino oriental das especiarias; e o recém descoberto Novo Mundo.

- O oceano é tomado por magia, monstros, ilhas ermas, piratas e fenômenos inexplicáveis.
- O Jabuti Caolho é a melhor taberna dos Sete Mares e William Drake é seu dono.
- Os elfos de Castella e os humanos de Lusitan foram agraciados com o Tratado de Thordezilhas.
- As demais nações reagiram ao Tratado de Thordezilhas dando início a era da pirataria.

1.1- Entrando no Boteco

Basta entrar no boteco para as pessoas te repararem. E não precisa muito para fazer amigos entre gargalhadas ébrias ou rivais que, sem motivo algum, apontam seu ódio sobre você pensando em uma forma de destruí-lo. Assim, sempre que alguém adentrar o Jabuti pela primeira vez, deverá rolar na Tabela **T1.1** para saber o tipo de reação os bebedores tiveram diante da sua presença.





11.1- Entrando no Bar

- 1 - Você foi ignorado. Nada acontece.
- 2 - Você foi confundido com um pirata perigoso.
- 3 - Um estranho lhe entregou uma carta com letras protegidas magicamente.
- 4 - As pessoas estão achando que você é um alcaide disfarçado.
- 5 - O mais poderoso gladiador está duvidando da sua coragem.
- 6 - Um dos Leões do Boteco desconfia de você.
- 7 - Uma pessoa muito perigosa do bar gosta de você.
- 8 - Alguém muito perigoso começa a te cobrar uma dívida.
- 9 - Alguém muito perigoso lhe deve um favor.
- 10 - Você foi confundido com um traficante de ópio.
- 11 - Um capitão pirata conhece alguém da sua família.
- 12 - Um bêbado imundo te entregou um mapa.
- 13 - A taverneira está apaixonada por você.
- 14 - Um dos Leões do Boteco está apaixonado por você.
- 15 - William Drake acha que você é um espião do seu irmão, Wagner.
- 16 - Acham que você é membro da Irmandade Jolly Rogers e/ou da Sociedade do Crime.
- 17 - Você está sendo reconhecido por algo que não fez.
- 18 - Você foi jurado de morte.
- 19 - Alguém muito poderoso acha que você é um mago.
- 20 - William Drake te convidou para beber em seu gabinete.

1.2-O boteco em uma Ilha

O Boteco do Jabuti Caolho, 111.000 m² de álcool, devassidão e violência; todo o necessário para fazer pulsar o coração bucaneiro. Alcaides e clérigos são proibidos aqui. País algum tem jurisdição neste lugar. A bandeira pirata é a única flâmula que esvoaça em seu horizonte e toda autoridade se encerra nas mãos do proprietário, William Drake, cabendo a ele tomar as decisões e fazer justiça.

Ninguém ousa desafiar o Proprietário e navio algum tem carço suficiente para enfrentar os poderosos canhões que cercam o Jabuti. E é neste antro de devassidão – onde a civilidade é apenas uma máscara – que nossa história acontece.



Subtramas do Boteco

- 1 - Drake possui uma enigmática chave de diamantes.
 - 2 - O Jabuti foi construído sobre tuneis que levam a um templo proibido.
 - 3 - O Jabuti consegue se transformar em navio.
 - 4 - Drake tem acordos secretos com os alcaides.
 - 5 - Existem passagens secretas espalhadas por todo bar.
 - 6 - Existem monstros escondidos nas inúmeras galerias do Jabuti.
-

1.2.1-Térreo - Bares

O térreo é composto por vários bares interligados por corredores sombrios. Cada bar possui sua própria estética, regras e cardápio. O “Orc Vesgo”, “Cabana da Vovó Rã”, “Fleur de Lys”, “Albatroz Enforcado” e o “Corruptos” são alguns dos mais famosos. Existindo mesas dedicadas aos jogos de dados, cartas, dominó e muôdo onde bons piratas trapaceiam algumas moedas de outro. Além de iguarias saborosas ao rústico paladar pirata.

Não raro, o álcool leva os fanfarrões a brigarem pelos motivos mais esdrúxulos. O bar inteiro acaba aderindo, em uma divertida pancadaria, regada a cadeira voando, caneca servindo de soquete e espadachins pendurado em candelabros.



Existe um suplemento gratuito chamado “Aventuras no Mar Tenebroso: Tavernas d'O Jabuti Caolho” que você encontra no site da Redbox editora.

Subtramas do Térreo

- 1 - Um dos bares utiliza magia para ganhar clientes.
 - 2 - Drake cria ratos gigantes para abastecer os bares.
 - 3 - Dois bares rivais estão prestes a entrar em guerra.
 - 4 - Inúmeras sabotagens estão acontecendo nos bares.
 - 5 - Os livros de receita dos bares são disputados violentamente.
 - 6 - A anã Jurema, melhor cervejeira do mundo, é vítima de constantes tentativas de assassinato.
-

1.2.2- Primeiro Andar - Zona de Guerra

O boteco não é feito de selvagens. Entendemos a necessidade de bons homens lavarem sua honra fincando um sabre no coração do adversário. Duelos até a morte são permitidos no Jabuti Caolho, desde que aconteça no primeiro andar. Este local é visitado por aqueles que apreciam o tilintar da espada, lutando por dinheiro, fama, mulheres ou pura diversão. Aqui se encontram os estandes de tiro, pistas de esgrimas, rinhas de monstros, gaiolas de boxe e o magnífico Aquário da Morte.



Subtramas do 1º Andar

- 1 - Existem lutas contra monstros.
 - 2 - Ladinos são contratados para sabotar equipamentos.
 - 3 - Acontece da pessoa ser chantageada para perder uma luta.
 - 4 - O fantasma de Martini ainda assombra este lugar.
 - 5 - Um ilusionista tem trapaceado nas disputas de tiro.
 - 6 - Escapou alguma coisa de dentro do Aquário da Morte.
-

1.2.3- Segundo Andar - Prazeres Privados

O segundo andar é dedicado a dois magníficos pecados de Belzebu: preguiça e luxúria. Aqui se paga por descanso e prazer, na companhia de profissionais de diferentes gêneros e raças todos versados no mais fino trato – de acordo com a conveniência do freguês. A qualidade do serviço será medida pela quantidade de ouro. Existem também acomodações servidas de paredes que impedem a propagação do som, permitindo maior privacidade para negociações e tramoias escusas.

Subtramas do 2º Andar

- 1 - Os Arautos de Kali estão matando pessoas no bar.
 - 2 - Drake bisbilhota misticamente todos os cômodos.
 - 3 - Existem storjas infiltradas no sexo pago do bar.
 - 4 - Os Leões do Boteco estão torturando uma pessoa.
 - 5 - Um mago está controlando a mente das pessoas do bar.
 - 6- Você testemunhou uma conspiração contra o proprietário.
-

1.2.4-Terraço

Esta área ampla é muito utilizada por aqueles que desejam passar um tempo longe da onipresente algazarra, fumaça e depravação do boteco. Aqui se revela também a potência bélica do Jabuti Caolho, com seus imensos canhões e atalaias vigiando os mares na esperança de afundar navios alcaides.



Subtramas do Terraço

- 1 - Drake costuma estudar as estrelas.
- 2 - Drake costuma falar “sozinho” no Terraço.
- 3 - Os canhões do terraço disparam sozinhos.
- 4 - Existe um vulto noturno atuando no boteco.
- 5 - Os wyverns da ilha Redonda estão atacando o terraço.
- 6 - Os vigias do terraço são espectros conjurados por Drake.

1.2.5-Porão

Nos fundos do Boteco, atrás da adega, existe uma passagem que conduz ao porão do Jabuti Caolho. Uma gigantesca galeria de túneis e câmaras acessíveis apenas a alguns funcionários. Aqui encontramos adegas, almoxarifados e dispensas que servem aos bares do Jabuti. Além de uma imensa porta de metal que se abre através de palavras mágicas. Somente Drake tem acesso a este lugar que guarda seus segredos mais sombrios.



Subtramas do Porão

- 1 - Um demônio protege a entrada.
- 2 - Os aposentos de Drake ficam no porão.
- 3 - Drake coleciona artefatos de grande poder.
- 4 - Alguém está escavando um túnel para o porão.
- 5 - O Proprietário utiliza seu arcóforo para caçar magos.
- 6 - Existe uma porta dimensional acessível através de palavras místicas conhecidas apenas por Drake.

1.3- O Aquário da Morte

Visto de fora o Aquário da Morte não causa admiração. Uma pequena jaula de vidro com cerca de cinco metros quadrados onde os competidores entram para duelar. É do lado de dentro que a mágica acontece.

A arena é composta pelas partículas caóticas do arquipélago de Magnum Chaos e sua realidade muda constantemente ao sabor do acaso. A geografia se altera de maneira completamente aleatória. Os duelistas podem começar lutando em uma praia, para em seguida combaterem nas ruínas de uma cidade antiga, na neve, desertos, pântanos e sabe Belzebu onde mais. Lutar no Aquário da Morte faz da loucura do mundo um inimigo mais perigoso que qualquer lâmina.

Subtramas do Aquário da Morte

- 1 - Existe uma pessoa presa dentro do Aquário.
- 2 - Valentina e Drake sabem alterar a configuração do Aquário.
- 3 - O Aquário pode enviar a pessoa para qualquer lugar do planeta.
- 4 - Ocorre do Aquário mudar a aparência, raça ou sexo biológico da pessoa.
- 5 - Monstros aleatórios aparecem dentro do Aquário e algumas vezes conseguem escapar.
- 6 - Acontece de, ao sair do Aquário, a pessoa ser catapultada 1d20 dias no passado ou futuro.



1.4-William Drake, O Proprietário

Um homem esbelto, com trajes elegantes, porte nobre e sorriso devastador, sempre adornado por cavanhaque impecável e simpatia afiada. Esta é a visão de quem encontra William Drake, o Proprietário do Jabuti Caolho.

Dono de enorme eloquência, capaz de falar com reis ou patifes; seu carisma é quase tão mortal quanto seu sabre e magia. Verdade é que, por debaixo do seu aspecto festivo e hedonista, se esconde um homem perigoso, com estranhos prazeres e interessado nos segredos do mundo antigo. O proprietário está procurando alguma coisa e seja lá o que for, não é nada bom.

Ficha: Caótico, humano, mago, nível 20, carisma 18.





Subtramas do Proprietário

- 1 - Drake planeja usurpar Akary, a loja de especiarias.
- 2 - Drake é um dos líderes da Irmandade Jolly Rogers.
- 3 - Drake tem buscado negociar com Terceiro, o Balor do Farol de Serreta.
- 4 - Drake pertence a um grupo de magos que produz feitiços através do álcool.
- 5 - É falsa a inimizade entre William e seu irmão gêmeo Wagner, o rei-pirata de Tortuga.
- 6 - Drake planeja dominar uma zaratan adormecida na ilha.

Algumas características sobre Drake

- Abolicionista.
- Extremamente rico.
- Odeia o irmão, Wagner.
- Sabe quando estão mentindo.
- Bebe muito e nunca fica bêbado.
- Aprecia o amor de homens e mulheres.
- O homem mais bem informado do Tenebroso.
- Possui sexto sentido para veneno e falsificação.



1.5-Nova Organização: Os Leões do Boteco

A segurança da Taverna é feita pelos Leões do Boteco, uma milícia que presta serviço de segurança e espionagem ao próprio William. O termo Leão é proposital, refletindo a maneira implacável e violência com que estes homens combatem os crimes que acontecem no estabelecimento.

Tortura, feitiçaria, mutilações e assassinatos são práticas comuns, ratificadas pelo sorriso dúbio do proprietário. Fazendo o que for preciso para conter a violência de um bar frequentado pela pior gentilha do Tenebroso.

Membros: qualquer um.

Legalidade: licito apenas na ilha Redonda.

Líder: Valentina Martini (Neutra, humana, mosqueteira, pistoleira, nível 17).

Sede: Jabuti Caolho

Interesses: proteger o Boteco do Jabuti Caolho e garantir os interesses do proprietário.

Aliados: Irmandade Jolly Rogers.

Adversários: Sociedade dos Três Sabres e a Santa Igreja de Mitra.

Vantagem: dentro do Jabuti Caolho a autoridade dos Leões do Boteco é total e ratificada pelo Proprietário.



Subtramas dos Leões do Boteco

- 1 - Competem com uma ordem de assassinos pucks infiltrados no Jabuti.
- 2 - A Irmandade Jolly Rogers deseja assumir o Boteco.
- 3 - Um marujo sabe que Drake matou o pai de Valentina.
- 4 - Alguns Leões estão falsificando rum sem Drake saber.
- 5 - Existe um esconderijo dos Leões em algum lugar da Ilha.
- 6 - Valentina trabalha secretamente para a Sociedade do Crime.



Capítulo 2

A Surpreendente Ilha Redonda

*Das estranhezas que se escondem
ao redor do Boteco*

O GRANDE M'JONGO TOMBOU APÓS SUA BATALHA CONTRA M'KTARNA. FERIDAS MORTAIS ESCALAVAM SEU CORPO E NÃO TARDARIA PARA O ÚLTIMO CASCO DE FOGO SUCUMBIR AO BEIJO DA MORTE.

FOI QUANDO D'NARA VEIO AO SEU AUXÍLIO. PRANTEANDO POR SUA DOR, A SENHORA DE TUDO CULTIVOU NELE A PLANTA SAGRADA QUE, AO SEU TEMPO, CURARIA AS CHAGAS.

ENTÃO, A PODEROSA BESTA DORMIU. A TERRA LHE COBRIU DO FRIO. A FLORA O SALVOU DO CALOR. E OS BACURIS TORNARAM-SE SEUS PROTETORES.

Apesar de gigantesca, a Taverna do Jabuti Caolho não ocupa todos os 401 quilômetros quadrados da Ilha Redonda e nem esgota toda sua fonte de lucro e mistério. Existe muita aventura aos arredores do bar, como veremos neste capítulo.

2.1- A Ilha de Redonda

Redonda foi descoberta pelo lusitano Guilherme Moniz ainda no início das navegações pelo Tenebroso. Contudo, Lusitan jamais despertou seu interesse sobre a ilha, mesmo que o Tratado de Thordezilhas garantisse sua posse sobre a região. Com efeito, o lugar acabou ficando à mercê de piratas e aventureiros.

Existem muitas regiões inexploradas na ilha Redonda, montanhas, cavernas, florestas, tribos indígenas, tesouro e monstros que o Mestre pode utilizar em suas campanhas. Apresentaremos aqui apenas as mais importantes:

Subtramas da Ilha Redonda

- 1 - Drake escondeu um poderoso artefato na ilha.
 - 2 - Todo dia a ilha treme suavemente por 30 segundos.
 - 3 - Existe uma pirâmide coberta pela vegetação da ilha.
 - 4 - O tesouro de Lopes Mendes está escondido nesta ilha.
 - 5 - A ilha Redonda é, na verdade, um monstro adormecido.
 - 6 - Existe uma fortaleza de Themudjin em algum lugar da ilha.
-

2.1.1-Penumbra

Nesta floresta toda ameaça se faz sorrateira: armadilhas, monstros e tribos canibais. Basta um piscar de olhos para o risco se fazer diante de si. Dentro de Penumbra todo monstro, animal ou pessoa ficará invisível enquanto mantiver os olhos fechados. Recurso que os predadores da ilha aprenderam a utilizar para surpreender seus inimigos, atacando e desaparecendo sem deixar rastros.



Subtramas do Penumbra

- 1 - Os bacuris construíram passagens secretas na floresta.
- 2 - É fácil cair em uma das inúmeras armadilhas dos bacuris.
- 3 - Drake paga pela captura de um rato-gigante branco perdido na região.
- 4 - Existe uma tribo de gnolls extremamente inteligentes escondida na Penumbra.
- 5 - O fenômeno de Penumbra ocorre devido a uma misteriosa pedra negra que caiu dos céus.
- 6 - Orcs dotados de poderosos itens mágicos e montando wargs foram vistos patrulhando a região.

2.1.2-Farol Serreta

Edificado em uma encosta muito íngreme ao norte da ilha, este farol misterioso serve de orientação para os navios evitarem as rochas quase invisíveis sob a parca luz noturna. Seu faroleiro é um poderoso balor, conhecido como o Terceiro que, por motivos ainda desconhecidos, ascende o farol toda noite e fita o horizonte, como quem aguarda algum evento misterioso.



Subtramas do Farol Serreta

- 1 - Terceiro protege os Bacuris.
- 2 - Terceiro sabe negociar quando interessado.
- 3 - O local é protegido por gárgulas e golens de pedra.
- 4 - Terceiro recebe visitas do navio-fantasma Carontes.
- 5 - William Drake deseja uma chave protegida por Terceiro.
- 6 - Existem outros balores protegendo faróis no Tenebroso.

2.1.3-Serra do Morião

A montanha mais alta da região mede 1.021 metros de altura. Em seu topo, se percebe o brilho escarlate e fuligem enegrecida daquilo que seria um vulcão que, apesar de ativo, é pacífico o suficiente para não cuspir suas lavas. No seio da terrível cratera, cercada pelo furor incandescente das lavas, existe uma pequena construção. Cujas portas de um aço enegrecido se colocam desafiadoras àqueles que conseguirem transpor seu imenso calor.



Subtramas do Morião

- 1 - Efreeti saem da lava para proteger o lugar.
- 2 - Os bacuris do topo do Morião cavalgam Wyverns.
- 3 - Os bacuris construíram um forte no topo do Morião.
- 4 - Wyverns fazem ninho em algum lugar do topo do Morião.
- 5 - Existe uma chave mística capaz de abrir a porta da construção.
- 6 - Sua lava causa 2d8 PVs de dano por turno e incineram qualquer objeto próximo.



2.1.4- Praia da Calheta

Esta praia tem o formato de uma seta cuja ponta invade o oceano facilitando a atracação dos navios. Por isso a região é a segunda mais civilizada da ilha, perdendo apenas para o Jabuti Caolho – se piratas fossem considerados civilizados. Nela encontramos a Vila da Calheta, única colônia alexandrina em Redonda.



Subtramas da Calheta

- 1 - Piratas bêbados costumam saquear Calheta.
- 2 - Existe aqui uma base dos Leões do Boteco.
- 3 - Suas plantações foram destruídas pelos uçás.
- 4 - Drake sabe de tudo que acontece em Calheta.
- 5 - Uma seita secreta sacrifica pessoas no Morião.
- 6 - Seus líderes buscam forças profanas para enfrentar o Jabuti.

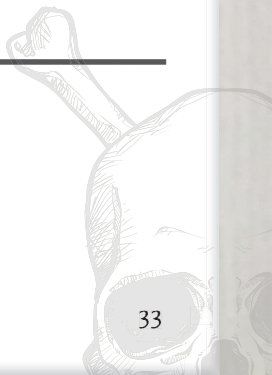
2.1.5- Baía de Grauçá

Ninguém visita esta baía e existe motivo para isso: o local é controlado por uçás e caranguejos gigantes que não ameaçam ninguém, desde que seu território não seja invadido. O problema é que o exótico paladar dos piratas do Jabuti descobriu que sua carne é extremamente saborosa, gerando incursões sangrentas na Baía de Grauçá; levando os uçás a invadir a praia da Calheta em retaliação aos ataques ao seu território.



Subtramas de Grauçá

- 1 - Os uçás se comunicam através de estalos.
- 2 - Os uçás são divididos em várias tribos rivais.
- 3 - Os calhetas desejam se comunicar com os uçás.
- 4 - Existe uma pirâmide soterrada nas areias de Grauçá.
- 5 - Os uçás de Grauçá são dissidentes do Império Sereiano.
- 6 - Os piratas estão procurando uma pérola perdida na região.

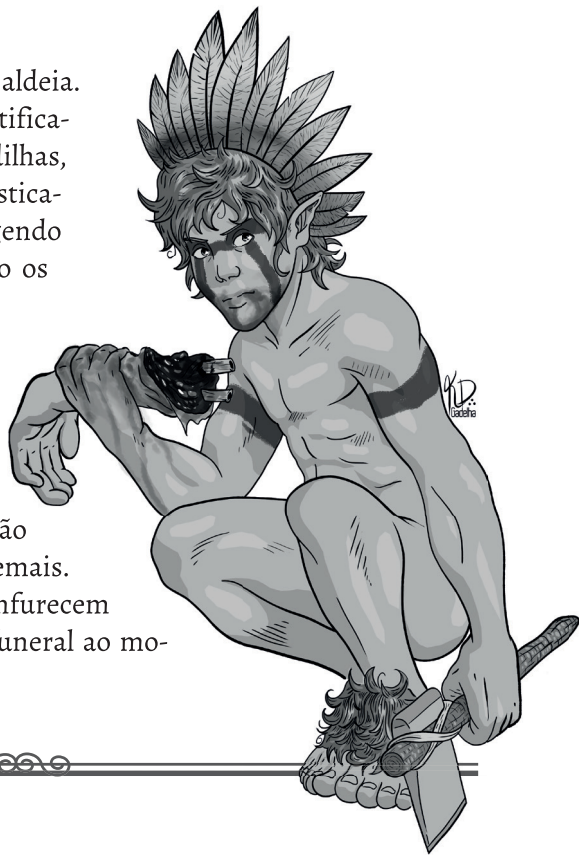


2.1.6-Tribo dos Bacuris

Esses halflings tribais de pele morena, tatuagens e hábitos canibais existem em diversos lugares do Novo Mundo e ilhas do Tenebroso, sempre ocupando regiões de grande potencial místico. Em Redonda, este lugar é a floresta da Penumbra.

Ninguém sabe a exata localização da aldeia. Existem rumores de que seria fortificada com muralhas de pedras, armadilhas, guardas e alguns monstros domesticados. Tudo indica que estão protegendo algo de grande poder que, segundo os colonos, seria o Arbusto Dourado.

Não é sensato invadir o território dos bacuris, o fenômeno de Penumbra lhes serve muito bem. Ninguém consegue percebê-los se aproximando, suas investidas serão notadas apenas quando for tarde demais. Morte abrupta espera todos que enfurecem esses pequeninos, seguido de um funeral ao mouro em suas panelas.



Subtramas dos Bacuris

- 1 - A maioria dos bacuris são magos.
 - 2 - Os bacuris nunca devoram aliados.
 - 3 - Adquirem a memória daqueles que devoram.
 - 4 - Conseguem se mover sem fazer qualquer barulho.
 - 5 - Alguém está fornecendo armas de fogo para os bacuris.
 - 6 - Dingdong, dono do Akary, estabelece contatos com os bacuris.
-

2.2- Nova Nação: Vila da Calheta

Apesar de o rei de Lusitan ter ordenado a formação de uma capitania hereditária nesta ilha, os colonos que aqui se estabeleceram foram lançados à própria sorte. Distantes de qualquer amparo da coroa, esses desbravadores formaram uma nação autônoma que fez da liberdade seu hino e da democracia sua bandeira.

Local: Ilha Redonda, Mar Tenebroso na parte Lusitana de Thordezilhas.

Economia: com a fundação do Jabuti Caolho, esta colônia tornou-se ainda mais prospera, fornecendo moradia para os funcionários, pesca, criação de animais e plantações de cevada, papoula e outros recursos pertinentes ao Boteco.

Se o Jabuti Caolho fornece riquezas para a vila, dele também advém seus principais problemas. Os interesses comerciais de Drake estão sempre confrontando com os da vila e não raro o proprietário utiliza seus Leões do Boteco para impor a lei sobre uma população amedrontada. Acontece que os calhetas não chegaram até aqui se submetendo a tiranos e, nas sombras, começam a arquitetar um plano contra Drake.

Recentemente sua produção tem sido exportada para Marselha o que atraiu a raiva de Drake que pretende impor um pacto colonial sobre a Vila.

Política: os calhetas organizam-se em um sistema democrático que escolhe um presidente a cada seis anos. O presidente representa o povo, mas ainda precisa negociar com as elites da vila. A população está dividida entre apoiar a permanência do Jabuti Caolho ou se amotinar contra o burguês mais poderoso do mundo.

Religião: distante da rigidez alexandrina, os calhetas construíam um mitraísmo mais tolerante e distante da ortodoxia da Santa Igreja e dos puritanos, cultuando o Grande Deus sem atacar magos, feéricos e mestiços. Curiosamente sua crença prega que Belzebu está trancado na cratera no topo da montanha Morião.

Alianças: sua visão democrática os aproxima bastante de Marselha, que por sua vez percebe neles uma possibilidade de expandir sua influência pelo Tenebroso.

Antagonistas: o maior desafeto deste povo está em seus parentes ibéricos. Não suportam os orelhudos de Castella e temem que Lusitan tenha o desejo de recolonizá-los.

Nomes Típicos: a maioria dos seus nomes remetem ainda ao padrão lusitano.

População: a maioria da população é feita de lusitanos e anões de Évora. Seguido por meio-elfos, meio-anões, gnomos e homens do mar das mais diversas regiões do mundo.

Vantagem Nacional: acostumados a lidar com homens do mar, a população de Calheta aprendeu a distinguir um marujo apenas de olhar para ele – por mais disfarçado que esteja – reconhecendo, através de sucesso em Sabedoria, se é um pirata, pescador, marujo ou marinheiro da armada.



Subtramas da Vila da Calheta

- 1 - Planejam assumir o controle do Jabuti.
- 2 - Marselha tem contrabandeado armas para Calheta.
- 3 - Alguém de Calheta costuma visitar o balor Terceiro.
- 4 - Dingdong, dono do Akary, busca o apoio de Calheta.
- 5 - Possuem um pacto de não agressão com os bacuris.
- 6 - O presidente de Calheta sabe onde fica a base orc, mas tem feito silêncio para não prejudicar as eleições.

2.3- Arbusto Douro

Dizem que o Arbusto Douro é uma erva medicinal criada pela própria deusa Branwen. A planta acabou sendo extinta durante a primeira Dracomaquia e hoje estimasse que existam apenas quatro espalhadas pelo mundo.

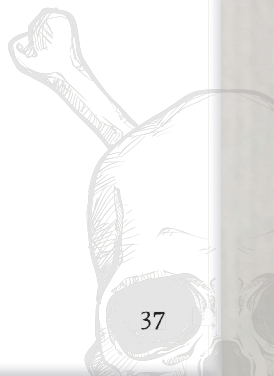
Sua aparência remete a um pequeno ramo de caule dourado e raízes profundas que emite uma luminosidade suave e quente, como o sol da primavera. Tendo o poder da deusa fluindo em suas seivas, o Arbusto Douro possui propriedades medicinais miraculosas. O chá das suas folhas cura qualquer doença e restitui 3d6PVs – sem jamais ultrapassar a quantidade inicial – enquanto suas raízes são capazes de ressuscitar pessoas.

Os Bacuris acreditam que o arbusto foi plantado em Redonda para curar um monstro colossal que jaz no subsolo. Segundo eles, a criatura despertará furiosa no dia em que a planta for retirada da terra. E com o despertar da besta, a balança do poder do mundo será desequilibrada.



Subtramas do Douro

- 1 - O Arbusto Douro está morrendo.
- 2 - Suas raízes chegam ao manto da Terra.
- 3 - William Drake tem interesse no Arbusto Douro.
- 4 - O Arbusto Douro caiu do céu em uma pedra negra.
- 5 - O fenômeno da Penumbra é uma defesa do Arbusto.
- 6 - O Império Sereiano pretende destruir o arbusto para despertar a besta.



Capítulo 3

O Extraordinário Mercado de Akary

Onde o poder tem preço acessível.



ADENTRE, VELHO TUBARÃO! NÃO SE ACANHE PELA IMPONÊNCIA DE NOSSA LOJA! ESTE É O MERCADO DE AKARY, O MELHOR ARMARINHO QUE O MUNDO JÁ VIU. SE TEMOS A MELHOR TRANQUEIRA DOS SETE MARES, GARANTIMOS TAMBÉM OS MELHORES PREÇOS. NOSSO LEMA É BEM SIMPLES: SE NÃO DISPOMOS DO QUE PROCURAS, ROUBAREMOS PARA VOCÊ.

Ainda no térreo encontramos Akary, uma imensa loja de conveniências onde se vende instrumentos navais, armas, especiarias e todo tipo de utensílio. Tudo disposto em infinitas prateleiras, acessíveis apenas à agilidade símica dos pucks.

Como a maioria do seu estoque é fruto de roubo, o puck Dingdong – dono do estabelecimento – se orgulha em barganhar seus preços, aceitando trocas e favores, desde que você não se importe em ter uma ou outra gota de sangue no seu produto.

Subtramas de Akary

- 1 - Dingdong coleciona navios em garrafas.
 - 2 - Muitos dos seus produtos são falsificados.
 - 3 - Seus funcionários são pucks ladrões e assassinos.
 - 4 - Dingdong planeja roubar uma chave que está sob poder de Drake.
 - 5 - A Companhia do Comércio deve favores à Dingdong.
 - 6 - Os antigos donos dos produtos buscam recupera-los.
-

3.1-Dispositivos Bélicos

Os dispositivos bélicos são criados pelos armeiros e instalados em armamento comuns – não mágico – para garantir algumas capacidades especiais.

-Baioneta (Arma de Fogo/ Preço: 30 PO): lâmina inserida no cano da arma causa 1d6 de dano.

-Lâmina Fantasma (Armas Brancas/ Preço: 100 PO): causa dano sem marcar o alvo.

-Longo Alcance (Arma de Fogo/ Preço: 50): alcance +20.

-Subaquática (Arma de Fogo/ Preço: 30PO): dispara debaixo d'água.

3.2-Munições Especiais

Com a munição certa, sua arma de fogo cospe bem mais que chumbo. Cada munição soma uma quantidade de PO ao preço padrão da munição. Assim, por exemplo, comprar uma munição incendiária para o seu e bacamarte terá custo 13PO (10+3).

Colante (Preço:+1PO): gosma que paralisa o alvo por 1d8 turnos sem causar dano.

Fantasma (Preço:+6PO): munição que causa dano sem deixar marcas no alvo.

Incendiária (Preço: +6 PO): atea fogo no alvo causando 1d4 de dano por turno.

Trapaceira (Preço: +3 PO): a arma explode quando disparada causando 1d10+3 de dano no usuário.

3.3-Especiarias

Itens mágicos criados em Chambara são uma verdadeira febre em Alexandria. Abaixo, uma pequena lista de especiarias novas dispostas no mercado:

Botas Escala Vento (caótico /2.000PO): permite escalar os céus como se estivesse subindo ou descendo uma escada.

Caneca do Boêmio (ordeiro/ 1.500PO): todo líquido ingerido desta caneca será purificado dos efeitos de doenças, drogas e venenos.

Luneta das Profundezas (ordeiro/ 800PO): permite enxergar através das águas profundas, por mais turvas ou turbulentas que esteja.

Luvas Aderentes (caótico / 800PO): permite grudar nas paredes somando +40 no talento de ladrão “Escalar Muros”.

3.4-Próteses

No mundo extremamente violento da pirataria torna-se comum que alguém tenha seus membros amputados. Pelo preço certo, esses membros perdidos podem ser substituído por próteses especiais. Para instalar uma prótese em seu corpo será preciso contar com um alquimista experiente, uma oficina equipada e 1d8+2 horas de trabalho.

Arma Branca Embutida (Ordeiro / 16PO): substitui sua mão por um gancho, sabre ou porrete com dano 1d6.

Perna de Mola (Ordeiro / 20PO): uma perna de pau com uma discreta mola. Gera -1 na movimentação, mas permite saltar 1d8 metros.

Pés de Pato (Ordeiro / 5PO): amplia sua movimentação em +4 para natação e gera -1 para movimentação terrestre.

Pistola Embutida (Caótico/ 60PO):
substitui sua mão por uma pistola (dano 2d6/ alcance 50/70/90).



Capítulo 4

As Muitas Aventuras de um Boteco

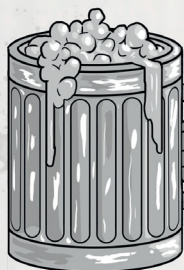
*Toda sorte de desafio à espera daqueles com
coragem suficiente para desfrutá-la.*

NÃO PENSE QUE VISITAMOS O JABUTI CAOLHO APENAS EM BUSCA DE OURO, RUM E LUXÚRIA! NÃO SENHOR! SOMOS GENTE TRABALHADEIRA! APRECIAMOS NAVEGAR O DESCONHECIDO, SAQUEAR NAVIOS E ESFAQUEAR ORELHUDOS É ISSO QUE FAZEMOS! ESTE É O NOSSO OFÍCIO! O JEITO DE SER DOS PIRATAS!

Deslizando sobre o caótico azul do fantástico Mar Tenebroso ou dentro do antro réprobo dos bares do Jabuti Caolho, a aventura está sempre próxima aos navegantes; num cara e coroa entre glória e perdição. Apresentamos abaixo algumas dicas para você criar seu próprio bar ou se aventurar dentro e fora do boteco.

4.1- Serviços Internos

As oportunidades de trabalho no boteco atraem mesmo o marujo mais dedicado ao mar, sendo muitos aqueles que abdicam da vida no convés para assumir funções entre os bares do Caolho:



1 - Controle de Pragas: seus jogadores foram contratados para exterminar as pragas que os navios trazem para o Jabuti. Criaturas como: ratos gigantes, goblins, drakolds, zumbis, entre outros...

2 - Espionagem: o personagem faz parte de uma divisão secreta dos Leões do Boteco que trabalha colhendo informações importantes para o Proprietário.



3 - Furtos: alguns navios atracam nos portos da Ilha Redonda com carregamentos que despertam o interesse do Proprietário, como artefatos místicos, poções, itens arqueológicos ou pergaminhos. O próprio William pode contratar ladrões para invadir esses navios e roubar sua carga. Claro que, se o ladino for pego, o proprietário negará qualquer envolvimento com o crime.

4 - Gladiadores: seu personagem ganha a vida lutando no Aquário da Morte contra os oponentes mais sórdidos dos Sete Mares em um ringue de eternas mudanças. Será preciso lidar também com apostadores que se utilizam de chantagem, propina ou envenenamento, para te fazer entregar as lutas.

5 - Leão de Aluguel: os personagens foram contratados a fazer parte da milícia que faz a segurança do bar. Sendo seu dever investigar e eliminar toda ameaça ao Jabuti Caolho.

6 - Drink no Inferno: você foi contratado para eliminar um possível surto de vampiros no boteco.

7 - Inquisição da Taverna: você foi contratado para encontrar e eliminar clérigos infiltrados e magos que estejam utilizando magia sem autorização do proprietário.

8 - Crime Financeiro: a Sociedade dos Três Sabres te contratou com a missão de investigar as relações entre William Drake e a Companhia do Comércio.

9 - Agente Infiltrado: você é um membro da Sociedade dos Três Sabres infiltrado no boteco com intuito de descobrir os verdadeiros objetivos de Drake e neutralizar seus planos.

10 - Ambição Comercial: seus personagens estão engajados em assumir o controle do Jabuti Caolho, sendo necessário eliminar a concorrência: William Drake.

11 - Batalha pelo Jabuti: os jogadores foram contratados para invadir o Jabuti Caolho e desarmar suas defesas, possibilitando que os navios dos seus aliados ataquem o boteco.

12 - O Preço do Sequestro: Você foi contratado para sequestrar William Drake e leva-lo para uma ilha desconhecida no seio do Tenebroso.

13 - Furto do Proprietário: Drake foi substituído por um sócia – talvez um Akkedis – que está agora administrando o Boteco enquanto o verdadeiro proprietário está preso em algum lugar de Redonda.

14 - A próxima Vítima: um transmorfo – talvez Akkedis – está assassinando pessoas no Jabuti e cabe aos jogadores descobrir quem, como e por que?

15 - Abastecendo Akary: você foi contratado para invadir secretamente a loja de especiarias Akary e roubar uma joia mágica capaz de miniaturizar navios para colocá-los dentro de garrafas.

16 - Canibal Holocausto: um lote de bebidas está transformando pessoas em canibais homicidas. Será preciso deter os assassinos e descobrir de onde surgiu esta terrível maldição.

17 - Guerra da Pinça & Sabre: cansados de serem caçados pelos piratas, os uçás organizaram os caranguejos gigantes para investir contra os piratas e seus navios.

18 - O limite do Caos: a loucura dentro do Aquário da morte conseguiu escapar, alterando todo segundo andar. Será preciso encontrar uma forma de pará-lo antes que atinja outros andares.

19 - Proteger a Cervejeira: alguém está tentando matar a anã Jurema e cabe aos seus personagens protegê-la e descobrir quem está tentando matar a melhor cervejeira do mundo.

20 - Ameaça de um Olho Só: um navio da Zoolândia do Doutor Banf naufragou próximo do Jabuti deixando um tirano ocular escapar para a ilha.

4.2. Missões Externas

Os capitães mais audaciosos dos Sete Mares estão sempre alistando marujos para tripular seus navios; sendo em meio ao sacolejo alucinado das ondas que a aventura acontece.

1 - Abastecendo a Dispensa: o dono do bar Moseisley está contratando pessoas para caçar – ou pescar – Tyburons, serpentes marinhas, orcs e outros monstros utilizados na exótica culinária do boteco.

2 - Caçada ao Kraken: o capitão Herman está contratando marujos para encontrar e eliminar o Kraken, o monstro que destruiu seu antigo navio. Dizem que o capitão está louco, vendo monstros onde não existem.

3 - Caçar o Carontes: o capitão Verbinski está alistando marujos corajosos para investigar e destruir o misterioso Carontes, uma terrível nau fantasma.

4 - O Destino de Poraima: há pouco tempo recebemos a notícia do desaparecimento do navio Poraima que rumava ao Novo Mundo. O Proprietário está organizando uma expedição para saber o que aconteceu com o ele e recuperar um importante mapa que teria feito água junto com o navio.

5 - Faroleiro Infernal: os jogadores foram contratados para roubar uma chave que pertence ao faroleiro de Serreta.

6 - Missão Vera Cruz: um navio pirata de Versalhes está contratando marujos para invadirem Vera Cruz, a colônia lusitana no Novo Mundo, e roubar sua madeira mágica.

7 - Morte ao Alcaide: a Irmandade Jolly Rogers oferece vultuosa recompensa para quem trouxer a cabeça do alcaide Gregor D'Castro cujos ataques aos navios piratas causam graves problemas para a organização.

8 - Expedição para o Caos: o proprietário deseja construir um novo Aquário da morte e para isso precisam de objetos específicos do arquipélago de Magnum Chaos.

9 - A Ilha Misteriosa: o exótico capitão Barata Cascuda seleciona exploradores aptos a investigar os segredos da ilha Redonda.

10 - Triângulo das Bermudas: uma nau de pesquisa partirá amanhã para investigar os misteriosos desaparecimentos que acontecem no Mar Tenebroso próximo ao Arquipélago das Bermudas no Novo Mundo.

11 - Briga de Irmãos: Drake está organizando uma expedição secreta de ladrões para invadir Tortuga e roubar um anel mágico que pertence ao seu irmão Wagner Drake.

12 - Missão de Furto: seus personagens foram contratados para roubar um navio em busca de especiarias para Akary.

13 - Mensagem Perigosa: Drake contratou os personagens para levarem uma carta codificada a uma pessoa importante de Versalhes.

14 - Sequestro do Bacuri: Drake quer conversar com o cacique da tribo dos Bacuris e cabe a você sequestrá-lo, mesmo que isso faça a perigosa tribo entrar em guerra com o Jabuti.

15 - Onde Nenhum Pirata Jamais Esteve: você tripula um navio em busca de uma ilha misteriosa que servirá como base pirata.

16 - Capturar um Arcóforo: todos sabem que Drake possui um arcóforo no porão do seu estabelecimento. Acontece que o proprietário decidiu adquirir outro e escalou você para sair ao mundo em busca de um novo devorador de magos.

17 - Missão Científica: você foi chamado para catalogar os misteriosos fenômenos navais que assolam o Mar Tenebroso: tufões de fogo, tempestade espectrais, fogo de Santelmo e outros eventos estranhos que naufragam navios.

18 - Eleições 1642: você foi escolhido pelo Proprietário para participar das eleições de Calheta. O problema é atrair a simpatia do público, não deixar ninguém perceber suas relações com Drake e sobreviver aos atentados contra sua vida.

19 - Abolicionismo: Drake patrocina seu navio com a missão de abordar embarcações que traficam escravos e libertar os cativos.

20 - Contrabando: a cerveja da anã Jurema é proibida em Alexandria – dizem que para garantir o monopólio do continente sobre o produto. Por isso, Drake te contratou para contrabandear a bebida sem levantar as suspeitas dos alcaides. Caso seja descoberto a pena será a morte.

4.3. Gerando seu Bar

Um tipo diferente de aventura acontece quando seus personagens decidem administrar um bar dentro do Jabuti Caolho, lidando com os desafios de gerenciar sua pocilga no mais perverso antro pirata, frequentado por monstros, assassinos, magos, bufões e toda corja que infesta os Sete Mares. Um investimento perigoso cuja falência é o menor dos riscos. Para criar seu bar basta seguir as etapas abaixo:

Etapa 1 - Nome

Defina o nome do bar. Se estiver sem ideias, role nas duas colunas da tabela T4.1.

T1 - Nome do Bar - lã20

01 - Gaivota

02 - Tubarão

03 - Ogro

04 - Enguia

05 - Dragão

06 - Cão

07 - Tyburon

08 - Clérigo

09 - Esqueleto

10 - Goblin

11 -Elfo

12 - Anão

13 - Bode

14 - Minotauro

15 - Sapo

16 - Tirano

17 - Leviatã

18 - Botim

19 - Pônei

20 - Rato

01 - Fedorento

02 - Desordeiro

03 - Gentil

04 - Faminto

05 - Saltitante

06 - Velho

07 - Sarnento

08 - Feliz

09 - Zangado

10 - Cantor

11 - Tatuado

12 - Efeminado

13 - Enforcado

14 - Fiel

15 - Sem cabeça

16 -Mutilado

17 - Corrupto

18 - Devasso

19 - de Prata

20 - Furioso

Etapa 2- O Bar

Defina os aspectos do bar: brasão, decoração e um pequeno mapa das suas acomodações. Em seguida defina sua especialidade: comidas ou bebidas exóticas, tipo especial de tabaco, atendentes carismáticos, shows espetaculares, entre outros.

Etapa 3- Contrato

Role na tabela T4.2 para definir como o bar foi adquirido.



T4.2 - Contrato - 1d6

- 1 - Herdado de um parente morto.
 - 2 - O antigo dono foi chantageado e deseja vingança.
 - 3 - Ganhou o bar em uma aposta.
 - 4 - Comprou do antigo proprietário.
 - 5 - O bar é alugado, devendo pagar uma taxa mensal ao Drake.
 - 6 - Drake doou o bar em troca de favores.
-

Etapa 4- Funcionário(a)

Seu bar precisa de funcionários: gerente, segurança, faxineiro, cozinheiro, barman e garçom. Role na tabela T4.3 para saber a trama de cada funcionário.

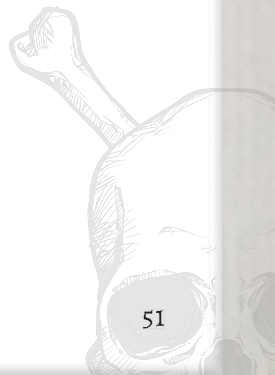


T4.3- Trama do(a) Funcionário(a) - 1a20

- 1 - Está apaixonado(a) por você.
- 2 - Funcionário(a) fiel.
- 3 - Faltoso(a).
- 4 - Alcoólatra.
- 5 - Canibal.
- 6 - Cleptomaníaco(a).
- 7 - Faz sacrifícios humanos semanais.
- 8 - Deseja tomar o bar de você.
- 9 - É um(a) sabotador(a) a serviço de outro bar.
- 10 - Assassino(a).
- 11 - Clérigo(a) disfarçado(a).
- 12 - Mago(a) disfarçado(a).
- 13 - Alcaide disfarçado(a).
- 14 - Se transforma em lobisomem.
- 15 - Consegue ver fantasmas.
- 16 - É perseguido(a) pela Sociedade do Crime.
- 17 - O filho(a) renegado(a) de uma família nobre
- 18 - Está roubando o dono do bar.
- 19 - Odeia feéricos.
- 20 - É um(a) storja disfarçado(a).

Etapa 5- Frequentadores

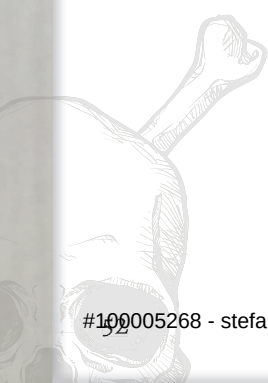
Você não escolhe sua clientela, mas deve saber lidar com eles. Role duas vezes na T4.4 para saber o tipo de gentalha que frequenta seu bar.





T4.4- Clientela- 1à20

- 1 - Seus clientes são muito desastrados e estão sempre quebrando os objetos do bar.
- 2 - Frequentado por caloteiros.
- 3 - As pessoas gostam de brigar no bar causando enorme prejuízo.
- 4 - Um cliente esconde algo sinistro.
- 5 - Frequentado por tagarelas que gostam de bradar seus feitos.
- 6 - Existe um bêbado que sempre perturba a clientela.
- 7 - Existem espíões de outro bar.
- 8 - É um assassino em busca do momento certo.
- 9 - Uma tripulação muito violenta frequenta sua taverna.
- 10 - O bar é frequentado por magos.
- 11 - As pessoas estão te pagando com moedas falsas.
- 12 - Estão escondendo contrabando no seu bar.
- 13 - Existe um comércio de recursos místicos ilegais no bar.
- 14 - Seus clientes tramam contra a vida do proprietário.
- 15 - Frequentado por ébanos que gostam de silêncio.
- 16 - Frequentado por anões arruaceiros.
- 17 - Frequentado por pucks cleptomaníacos.
- 18 - As piores tramoias são feitas no seu bar.
- 19 - Cultistas de Leviatã frequentam o bar.
- 20 - Existe um demônio disfarçado de cliente do bar.



Etapa 6- Tramas do Bar

Role duas vezes na tabela T4.5 para saber as tramas principais do bar.

T4.5- Tramas do Bar- 1d20

- 1 - Goblins infestam sua dispensa.
 - 2 - Seus fornecedores sofrem boicotes de outros bares.
 - 3 - Seus fornecedores aumentaram o preço do produto.
 - 4 - Espalharam boatos ruins sobre seu bar.
 - 5 - Drake está cobrando uma taxa de proteção abusiva.
 - 6 - Seu bar é mal-assombrado.
 - 7 - William Drake planeja roubar sua taverna.
 - 8 - Storjas tramam secretamente contra o bar.
 - 9 - Um bar muito poderoso deseja comprar o seu.
 - 10 - Um dos cômodos do seu bar está sempre fechado e apenas os Leões possuem a chave.
 - 11 - Valentina acredita que seu bar é uma ameaça ao Jabuti Caolho.
 - 12 - Um bar vizinho recém-inaugurado começou a roubar seus clientes.
 - 13 - Uma organização exige que você esconda objetos místicos cobijados pelo proprietário.
 - 14 - Você descobriu um túnel secreto que liga seu bar à floresta da Penumbra.
 - 15 - Toda magia conjurada no bar terá efeito aleatório.
 - 16 - Fenômenos inexplicáveis acontecem no seu bar.
 - 17 - Portais místicos abrem repentinamente no bar.
 - 18 - Uma maldição transforma toda sua bebida em sangue.
 - 19 - Funcionários e clientes desaparecem misteriosamente no seu bar.
 - 20 - Um tirano ocular surge em seu bar exigindo que você cumpra algumas tarefas.
-

Capítulo 5- Bêbados E Bebidas

Porque aqui se bebe até desmaiar.

OJABUTI CAOLHO NÃO É UM BOTEÇO QUALQUER, TRATA-SE DE UM TEMPLO EM LOUVOR A TUDO AQUILO QUE FAZ UM PIRATA URRAR DE ALEGRIA! E SE TEM UMA COISA QUE VALE UM SORRISO EM NOSSA CARRANCA FEDIDA É TRANSBORDAR O CANECO E ENCHER O BUCHO DE RUM ATÉ DEITAR A BARBA NA POEIRA DOS BECOS MAIS IMUNDOS.

TUDO TEM ÁLCOOL NO BOTEÇO DOS MALFEITORES. NINGUÉM VEM ATÉ AQUI PARA PEDIR SUÇO DE AMORA. O ÚLTIMO QUE O FEZ RECEBEU UMA CANECADA NO MEIO DA FUÇA, FICOU CUSPINDO VIDRO POR UMA SEMANA. POSSUÍMOS BEBIDAS DE TODO LUGAR ONDE UMA BOTA DE MARUJO JÁ PISOU: O SAQUÊ DE NIPPON, A CACHAÇA DE VERA CRUZ, GABRIELA DE PARATY, VODKA DE CZARIAN E O VARNAKA DOS BRUCUTUS. SÓ NÃO SERVIMOS VINHO ÉLFICO, ISSO NEM É BEBIDA DE VERDADE!

5.1- Regra para embriaguez

Toda bebida é servida em doses que indicam sua quantidade de degustação. A dose da cerveja, por exemplo, é uma caneca com 400ml, enquanto o rum e a cachaça são servidos em copos de *shot* com 45ml. Se for um drink diluído em água, utilizaremos copos de 300 ml. No Jabuti não existem cálices, isso é coisa de marujo galocha.

O personagem pode ingerir uma quantidade de doses diárias igual ao seu ajuste de constituição + 1d6. O mestre mantém este valor em segredo para o jogador não ter ideia do quanto pode continuar bebendo. Bebidas com baixo teor alcoólico não afetam o organismo tóxico dos marujos. Na verdade, eles se ofendem quando servidos destas porcarias.

Bebidas com alto teor de alcoólico – como absinto, rum, varnaka e cachaça – funcionam como dose dupla, gastando duas doses do limite diário. Bebidas exóticas gastam 3 das doses. Após ultrapassar o limite de doses diárias, será preciso testar Constituição para evitar ficar bêbado, sofrendo modificador de -1 cumulativo para cada nova dose.

Fracassando no teste, o personagem ficará bêbado, sofrendo modificador de -2 em todos os seus atributos. O álcool também afrouxa o seu juízo, fazendo o bêbado promover atitudes que não assumiria enquanto sóbrio. Para retratar esta característica, um jogador da mesa poderá – a qualquer instante – assumir a fala ou a ação do personagem bêbado. Isso pode significar desde lampejos de genialidade, coragem ébria e discursos motivadores; até situações vexatória ou mesmo cruéis. O jogador do bêbado não será capaz de resistir a este efeito.

A embriaguez, com todos os seus efeitos dura 2d6 horas. No dia seguinte o personagem deverá obter sucesso em uma jogada de proteção de Constituição para evitar a ressaca. Caso falhe, sofrerá terríveis dores de cabeça que prejudicam em -2 seus atributos inteligência, carisma e sabedoria por 1d12+1 horas. Será preciso também promover uma jogada de proteção de sabedoria para evitar esquecer tudo que fez enquanto bêbado.

5.2- Bebidas Exóticas

Abaixo apresentamos algumas das bebidas mais exóticas do Jabuti, todas servidas de valorosos poderes mágicos. As bebidas são apresentadas com seu preço e o custo em doses diárias.

Amansa Escroto: um tipo de anisete bastante adocicado, feito em Fhaeron, dotado do poder de trocar o sexo da pessoa por 24 horas. Muito utilizado pelos piratas para fazer joça com seus companheiros. Preço 10PP/ Dose diária: 3.

Arroto Chamuscado: bebida destilada, semelhante a cachaça, feita pelos anões de Évora. É servida com fogo esverdeado bailando em sua superfície. Cada dose da bebida faz o boêmio arrotar fogo com 1d8 de dano em alcance de três metros. Preço 12PP/ Dose diária: 3.

Olho para Lua: quando ingere este licor e falha em um teste de Constituição, o bebem começa a ter visões do passado, presente ou futuro. Rola-se 1d6, quanto maior o resultado, mais nítida a visão. Preço 12PP/ Dose diária: 3.



Segura Tonto: este rum extremamente amargo é servido com uma pequena âncora que deve ser amarrada aos pés do bebum. Tal tradição tem sua importância no fato da bebida fazer quem bebe flutuar por 1d6 minutos. Preço 15PP/ Dose diária: 3.

Talarico: este licor laranja avermelhado tem gosto suave que vai ficando amargo na medida em que escorrega pela garganta. Sua principal característica é enorme poder de vício. Basta tomar uma dose para ficar completamente viciado, precisando ingerir uma dose da bebida a cada 1d4 dias, do contrário receberá -2 por dia em todos os seus atributos até saciar seu vício. Por este motivo, o talarico do Jabuti Caolho costuma ser regulado, sendo liberado por Drake apenas quando pertinente aos seus planos. Preço 1PO/ Dose diária: 3.

Varnaka: o nome desta bebida significa “berro” no idioma brucutu. Isso porque seu amargor desce queimando na garganta do bebum, tanto que será impossível deixar de gritar logo após sua degustação. O varnaka também amplia a força do bebum, somando 1d4 em sua força por 1d6+1 minutos. Preço 15PP/ Dose diária: 3.



T5 - Tramas Alcoólicas

- 1 - Existe uma planta em Magnum Chaos capaz de curar o vício em Talarico.
- 2 - Ladinos são contratados para envenenar o carregamento dos rivais.
- 3 - Existem viagens exploratórias em busca de novas e exóticas bebidas.
- 4 - O sequestro de cervejeiros competentes tem enorme valor no Jabuti.
- 5 - Uma ordem de magos alquimistas é especializada na produção de bebidas exóticas.
- 6 - Corsários são contratados para lidar com a proibição do comércio de cachaça de Vera Cruz.

Capítulo 6-

Monstros do Paraíso Piratas

*Donde se faz conhecido todos os
monstros de Redonda.*

OUÇAM, FILHOS DE BACURIO! CHEGARÁ O TEMPO EM QUE O DEMÔNIO INVADIRÁ A VOSSA TERRA, TENTANDO DESPERTAR A BESTA EM UM DIA MAU. NESTE TEMPO, A DESGRAÇA SE DEITARÁ SOBRE TODA TERRA E O FERVOR AGITARÁ SEU MAR. MORRAM LUTANDO, FILHOS DE BACURIO, PORQUE A DERROTA NÃO LHES TRARÁ LUGAR MELHOR QUE A MORTE.

Velha Profecia dos Bacuris

Redonda é infestada por monstros. Alguns já estavam aqui antes da civilização - como os wyverns, efreeti e os balor - outros migraram voluntariamente para a Ilha, a exemplo dos uças, orcs e caranguejos gigantes - ou foram despejados aqui pelos navios piratas. E todos, sem exceção, fornecem grave entrave aos interesses alexandrinos na Ilha.

Apresentamos abaixo quatro novos monstros presentes em Redonda. Todos utilizando as mesmas regras descritas no Bestiário Old Dragon.

Arcófago

Magos sentem calafrios à simples menção destes predadores reptilianos dotados de apetite feroz pela carne dos praticantes de magia.

Habilidades Especiais

Baforada: a cada 4 turnos, o arcófago dispara uma baforada de fogo com 15 metros de distância e 3 metros de largura na base.

Devorador arcano: após devorar um mago, o arcófago adquire capacidade de lançar todas as magias memorizadas pela vítima como se fosse do mesmo nível dele. Este poder continuará ativo por 1d6 dias ou até o arcófago devorar outro mago.



Farejar magia: arcófagos farejam a presença de magos e itens mágicos dentro de uma área de até 10+1d10 metros, indicando sua direção através de um sucesso em Sabedoria.

Imunidades: o arcófago tem sucesso imediato em qualquer jogada de proteção referente a qualquer magia. Seu couro ignora o bônus de dano das armas mágicas e o imuniza contra magias que provocam dano. Seus sentidos também são imunes à magia, conseguindo ver normalmente através de ilusões mágicas.

Rastejar no céu: o arcófago consegue voar como quem rasteja pelos céus.

Ecologia: residem em lugares místicos, como bibliotecas arcanas ou templos abandonados, aparentemente absorvendo as energias arcanas do lugar.

Utilidade: inquisidores inescrupulosos capturam arcófagos para auxiliar na perseguição aos magos. Armaduras confeccionadas com couro arcófago conferem bônus +5 de Resistência a Dano Mágico.

Sinergias: zumbis, esqueletos, esqueletos guerreiros e espectros.

Storja

Quem observa a beleza e sensualidade das storjas não consegue imaginar que este predador sexual em sua forma verdadeira tenha aparência cadavérica, com olhos vermelhos, presas amareladas, garras afiadas e volúpia por ouro, luxúria e carne humana.

Habilidades Especiais

Amor Narcótico: a storja adquire alguns poderes sobre as pessoas com quem teve relação sexual. A vítima sofre -2 na CA e BA sempre que tentar lutar contra a storja e será incapaz de resistir a sua sedução. A storja também detecta a presença da vítima em até 1d4Km de distância. Definindo sua direção através de um sucesso em Sabedoria. O amor narcótico permanece ativo por 1d4+1 dias.

Arcófago

Grande - ordeiro - qualquer

Básico

Encontros: 1

Prêmio: nenhum/ covil 70% +2d10 IM

XP : 585

Movimento: V 15 metros

Moral: 11

FORÇA 18

DESTREZA 13

CONSTITUIÇÃO 18

Combate

CA : 17

JP : 14

DV : 5 (45/60)

Ataque :

1 Mordida +4 (1d10+4 Antimagia)

2 Garras +6 (1d6+4 Antimagia)

1 Baforada +6 (2d6 Antimagia)

INTELIGÊNCIA 12

SABEDORIA 10

CARISMA 9

Sedução: a criatura consegue utilizar sua incrível sedução, dar ordens as pessoas como se tivesse a magia Enfeitiçar Pessoas.

Ecologia: em sua forma humana, as storjas são extremamente belas e sensuais – sendo capazes de trocar de sexo para melhor se aproximar das suas vítimas – a mudança demora 1d4 x30 minutos para ser concluída. Enquanto estiverem na forma humana, serão incapazes de utilizar suas garras e presas. A criatura reverte a forma normal sempre que ingerir alimentos de origem animal.

Ninguém jamais confirmou a existência das storjas, para a Santa Igreja elas não passam de lendas, como os vampiros, musas e akeddis, poucos atribuem qualquer valor a sua existência.

Sabemos apenas que, se forem reais, as storjas não medem esforços para se aproximar de homens e mulheres poderosos para seduzi-los, manipulando seus desejos e fazendo do amor o mais poderoso grilhão existente.

Sinergia: nenhum.



Storja

Médio - caótico - urbano

Básico

Encontros: 1

Prêmio: 100%

XP: 150

Movimento: 9 metros

Moral: 6

Combate

CA : 15 (armadura de couro)

JP : 8

DV : 2 (18/24)

Ataque :

1 mordida +4 (1d4+2)

2 garras +6 (1d6+2)

FORÇA 14

DESTREZA 16

CONSTITUIÇÃO 18

INTELIGÊNCIA 19

SABEDORIA 18

CARISMA 20

Caranguejo Gigante

Esta raça de caranguejo é conhecida por sua terrível agressividade e pelo tamanho agigantado, capaz de fazer frente mesmo ao mais poderoso galeão.

Habilidades Especiais

Dipnoico: respiram normalmente dentro e fora d'água.

Estraçalhar: se um caranguejo gigante acertar ambos os ataques contra a mesma vítima, ele causa +1d6 pontos de dano.

Imunidades: fogo e eletricidade.

Visão na Penumbra: 20 metros.

Ecologia: os caranguejos gigantes apresentam dieta carnívora, com preferência especial pela carne de mamíferos. Um dos mais estranhos costumes destes monstros reside em matar suas presas e enterrá-las em seu covil para comer posteriormente. O covil do Caranguejo Gigante são buracos escavados por eles na lama dos mangues ou nas areias da praia, sempre próximo das maiores rochas.

Utilidade: serve de montaria às uças. Além disso, praticamente todo cadáver deste animal tem alguma serventia: sua carne é bastante apreciada em algumas cidades e sua carapaça forja armas e armaduras.

Sinergias: uças, tyburons e povo do mar.



Caranguejo Gigante

Imenso - neutro - litoral

Básico

Encontros: 1d4

Prêmio: covil 60%

XP: 1155

Movimento: 9 metros/ N 15 metros

Moral: 9

Combate

CA : 21

JP : 15

DV : 8 (72/96)

Ataque :

2 Pinça +6 (1d8+6)

1 Mordida +4 (1d10+6)

FORÇA 22

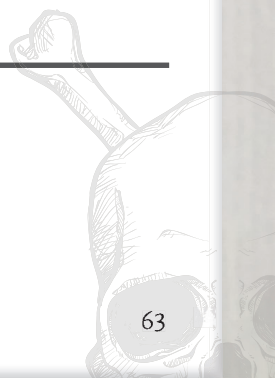
DESTREZA 12

CONSTITUIÇÃO 19

INTELIGÊNCIA 6

SABEDORIA 7

CARISMA 5



Uçá

Estes caranguejos humanoides, dotados de carapaça ultra resistente e uma única pinça à destra, infestam o litoral em tribos selvagens e exóticas vasculhando o horizonte ávidos por transformar pessoas em cozido.

Habilidades Especiais

Dipnoico: respiram normalmente dentro e fora d'água.

Dominadores de Caranguejos: uçás conseguem comandar os caranguejos gigantes sendo comum utilizá-los em guerras.

Visão na Penumbra: 20 metros.

Ecologia: habitam covis em forma de túneis escavados na lama do mangue ou entre as pedras da praia, dificilmente se afastam do litoral.



Apresentam dieta carnívora com gosto especial por humanoides que são capturados e lançados ainda vivos em água fervendo para cozinhar e ser devorada em seguida.

Desconhecem o valor do ouro e dificilmente se indignam em aprender o idioma ou costumes dos povos civilizados. Apresentam algum respeito para com humanoides canhotos que são geralmente poupados de seus banquetes. Especialistas acreditam que, como a maioria dos uças nasce com a pinça na mão direita e habilidade manual na canhota, a criatura acaba considerando outros canhotos como seus semelhantes. Notavelmente, todo uça que nasce com sua pinça na mão esquerda é expulso da tribo sendo obrigado a viver sozinho nos mangues.

Utilidade: alguns clérigos e bandeirantes oferecem boa quantia pela captura de uças, com intuito de forçá-los a ensinar sua intrincada língua e a maneira como dominam os caranguejos gigantes. Além disso, sua carne e carapaça possui bom preço nos mercados especializados.

Sinergias: caranguejos gigantes, tyburons, sereianos e povo do mar.



Uça

caótico - médio - litoral

Básico

Encontros: 1d6 +2

Prêmio: 55% / covil 75% 1d6 IM

XP: 55

Movimento: 9 metros/ N 12 metros

Moral: 8

Combate

CA : 18

JP : 15

DV : 1 (7/10)

Ataque :

2 Espada de Concha +6 (1d4+3)

1 Pinça +5 (1d8+3)

FORÇA 16

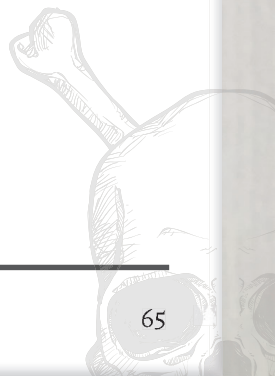
DESTREZA 13

CONSTITUIÇÃO 15

INTELIGÊNCIA 7

SABEDORIA 6

CARISMA 6



Apendice I

Pequeno Dicionário de Gírias e Palavrões

ALGUNS DOS TERMOS, LUGARES, GÍRIAS, PALAVRÕES
E INSTITUIÇÕES TÍPICAS DA PIRATARIA.

Akkedis: uma lenda dos contos infantis Alexandrinos, espécie de homem réptil capaz de mudar de forma.

Alcaide: termo para policial ou agente da lei.

Arautos de Kali: irmandade de assassinos cultistas.

Armada: termo para a marinha oficial de um país.

Bota-Preta: expressão pejorativa para alcaide. Uma referência as botas engraxadas dos militares.

Filho do Mato: um dos piores palavrões de Alexandria. Algo como “pessoa sem passado, sem história”.

Galocha: gíria pirata para “covarde”. Na lógica pirata seria “aquele que teme molhar os pés”.

Irmandade Jolly Rogers: a principal organização criminosa do mundo.

Marteladores: forma pejorativa utilizada para denominar clérigos.

Magnum Chaos: ilha caótica cuja geografia está em constante mudança, vide “Thordezilhas: Sabres e Caravelas”.

Muôdo: jogo típico dos piratas, utiliza cartas e tabuleiros.

Orelhudo: forma pejorativa de denominar os elfos.

Santa Igreja de Mitra: a principal organização religiosa de Alexandria.

Sociedade do Crime: a segunda mais poderosa facção criminosa do mundo.

Sociedade dos Três Sabres: a mais importante irmandade heroica do mundo.

Ter Caroço: diz de alguém que tem coragem e ousadia.

Tenebroso: termo para o oceano que liga Alexandria ao Novo Mundo.

Vulgívaga: termo pejorativo utilizado para sexo fácil, seja masculino ou feminino.

Apendice II



- 1 - Jabuti Caolho
- 2 - Vila Calheta
- 3 - Baía Grauçá
- 4 - Ibicuí
- 5 - Farol Serreta
- 6 - Serra do Morião
- 7 - Floresta da Penumbra

Apoiadores

Ariel Lucas Balieiro Rodrigues
Ailton Lourenço Machado
Alessandro Pimenta
Alessandro Teixeira Cuenca
Amauri antunes pereira junior
André Pires Juca da Silva
Barbarossa Targas
Beatriz Balthazar Dos Santos
Carlos A Pereira
Carlos Franchesco Almeida da Silva
Cesar Questor
Cezar Capacle
Claudio Gonçalves
Cristiano "Leishmaniose" DeLira
David Dornelles
Deivid Santos
Demian Machado Walendorff
Diego Matos Moura
Douglas Knupp
Eduardo Bravim Maifrede
Eduardo Cazorla Alves
Eduardo Delabari Maracci
Eduardo Guimarães Dupim
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Venâncio de Almeida Soares
Fabiano Neme
Fabio Carvalho
Felipe Leandro de Oliveira
Felipe Ramos da Silva Sanchez Mendes
Felipe S Mendes
Francisco Eduardo Silveira
Gabriel Amabile Boscarior
Gabriel Amorim
Gilmar Farias Freitas
Gilvan José Gouvea
Guilherme Kranz Paim
Gustavo Borges
Gustavo Bueno
Helio Rodrigues Machado Neto
Humberto Moriya
Igor Vinicius Sartorato

Iuri Gelbi Silva Londe
Jefferson Nascimento
Jorge dos Santos Valpaços
José Alexandre Nalon
Julio Cesar Gordijo Filho
Kajeik
Kiriny Ziphiroty
Lande Rodrigues Cunha
Leonardo arcuri florencio
Luiz Fernando Faria
Luiz Henrique Rodrigues de Faria
Lyonn Jarrie Valladares Mirandela dos Santos
Marcele Barreira de Oliveira
Maria Inês Barreira de Oliveira
Mateus Milan Garcia
Mateus Moreira dos santos
Mauricio Villar Silva
Maurílio Zucatelli Júnior
Michel Rezende
Mônica de Faria
Mucio Breckenfeld
Newton Ribeiro Rocha Júnior
Paulo Chavaglia Filho
Rafael Mininel
Ramon Bezerra
Renan Gonçalves Rocco
Renato Bezerra de Melo
Rodrigo Alves de Moraes
Sérgio Gomes
Tainã Franco Domingues
Talles Magalhães
Tathiane Finatti
Theo Silva
Thiago Alves Laurentino
Thiago Henrique Righetti e Silva
Thiago Rosa Shinken
Ulisses Melo de Souza
Valdir Bertho
Victor Portazio
Vitor Paiola
Vitória Bolzan

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. Brushes by Brushsheezy.com. Supportive Arts Designed by brgfx / Freepik. Não é permitida a reprodução, distribuição ou comercialização deste material exceto pelo autor ou com autorização deste e do Universo Simulado.

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.