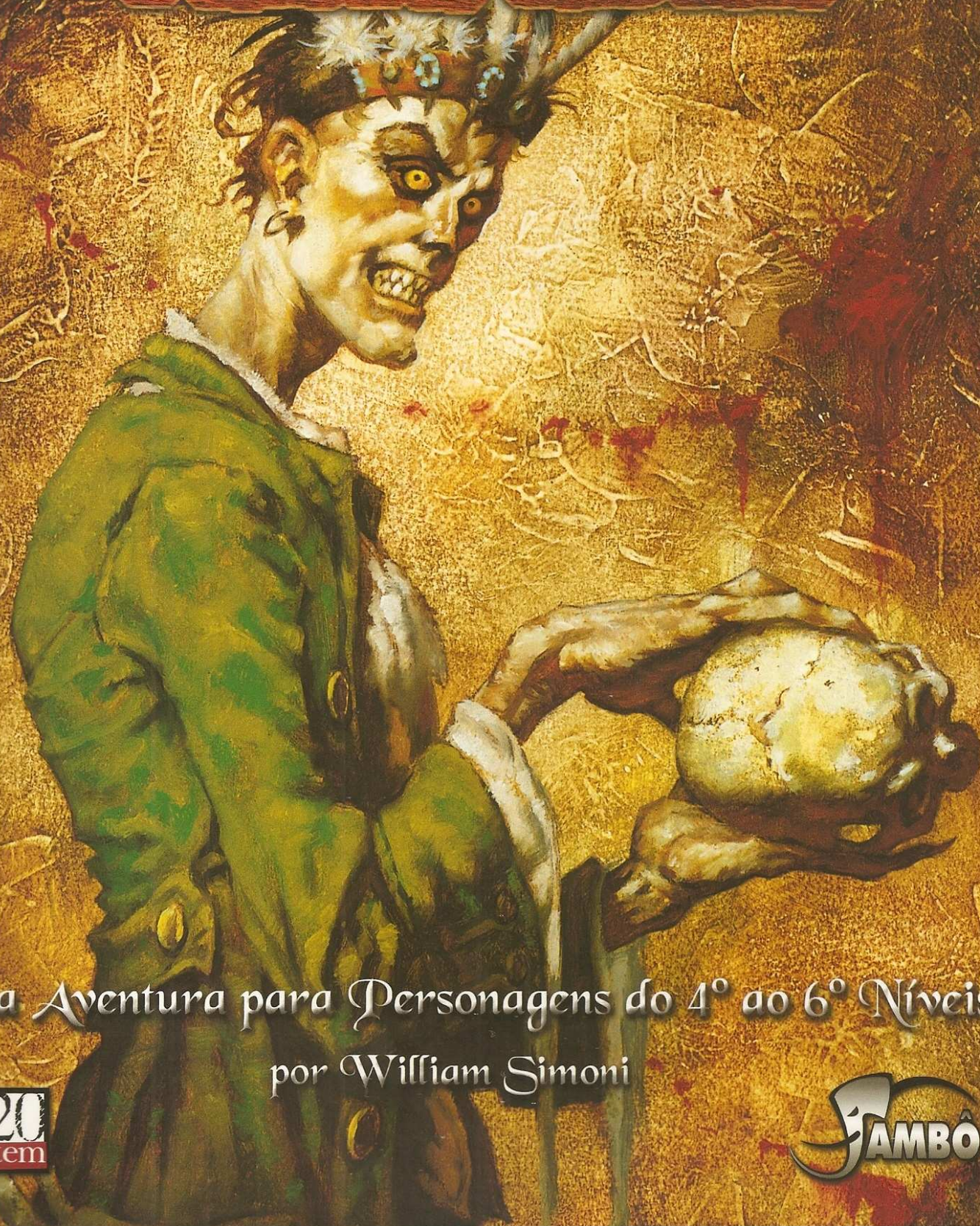


Requer o uso do Livro do Jogador de Dungeons & Dragons, versão 3.5

LOUCURA EM PORTO LIVRE



Uma Aventura para Personagens do 4º ao 6º Níveis
por William Simoni

d20
system

JAMBÔ

LOUCURA EM PORTO LIVRE

- GRÉPITOS -

Criação: William Simoni

Edição: Matt Forbeck

Revisão para 3.5: Tim Emrick

Arte da Capa: Brom

Arte Interna: Toren Atkinson, Drew Baker, Márcio Fiorito, Rob Hinds, Chris Keefe

Direção de Arte: Nicole Lindroos

Cartografia: Todd Gamble

Diagramação: Hal Mangold

Agradecimentos Especiais a Chris Pramas, ao grupo de RPG de Nova York e a Ann, Nick e Antonio

Equipe da Green Ronin: Steve Kenson, Nicole Lindroos, Hal Mangold,

Chris Pramas, Evan Sass, Marc Schmalz e Robert J. Schwalb

Green Ronin Publishing

P.O. Box 1723

Renton, WA 98057-1723

E-mail: custserv@greenronin.com

Site: www.greenronin.com

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

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

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



Conteúdo registrado ©2005 Green Ronin Publishing, LLC. Green Ronin, Death in Freeport, Terror in Freeport, Madness in Freeport, o logo da Green Ronin e o logo de Freeport são marcas registradas da Green Ronin Publishing, LLC.

The Yellow Sign é ©1986 Kevin A. Ross.

Este livro é publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 64.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera coincidência. Esta aventura é dedicada a Francis, que, ao contrário dos outros, não morreu.

- GRÉPITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA -

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Madness in Freeport

Tradução: Leonel Caldela

Publicado em junho de 2007

ISBN: 978858913423-1

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

S5991

Simoni, William

Loucura em Porto Livre / William Simoni; tradução de Leonel Caldela; revisão de Gustavo Brauner; ilustrações de Brom. – Porto Alegre: Jambô, 2007.
64p. il.

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

CDU 794:681.31

Revisão: Gustavo Brauner

Editor-Chefe: Guilherme Dei Svaldi

Gerente-Geral: Rafael Dei Svaldi

Todos os direitos reservados e protegidos pela Lei 9610 de 19/02/98. É proibida a reprodução total ou parcial, por quaisquer meios existentes ou que venham a ser criados no futuro sem autorização prévia, por escrito, da editora. Todos os direitos desta edição reservados à



Rua Sarmento Leite, 631 • Porto Alegre, RS
CEP 90050-170 • Fone/Fax (51) 3211-1907
editora@jamboeditora.com.br • www.jamboeditora.com.br

~ INTRODUÇÃO ~

Bem-vindo a *Loucura em Porto Livre*, a terceira e última parte da série de aventuras originais para o Sistema d20 publicadas pela Jambô Editora e Green Ronin Publishing. Esta aventura é destinada a personagens que já tenham passado pelas primeiras duas aventuras da série (*Morte em Porto Livre* e *Terror em Porto Livre*), e que estejam prontos para descobrir mais sobre os mistérios que revelaram até agora. Para jogar *Loucura em Porto Livre*, você vai precisar do *Livro do Jogador*.

Porto Livre é uma cidade genérica que você pode inserir em seu próprio mundo de campanha. Para tornar isto mais fácil, as três aventuras desta série deixam alguns detalhes à sua escolha. Além disso, há muitos ganchos de aventuras espalhados pela história, que você pode explorar como quiser. Para mais informações sobre os livros da linha *Porto Livre*, e sobre os outros títulos da Jambô, visite nosso site em www.jamboeditora.com.br.

USANDO ESTA AVENTURA

Ao longo da aventura, há alguns trechos de texto em caixas sombreadas. Estas são informações para os jogadores, que

você pode ler em voz alta ou parafrasear como quiser. As estatísticas de criaturas e personagens do mestre (PdMs) são detalhadas no **Apêndice A**, com informações resumidas apresentadas em cada encontro. O **Apêndice B** apresenta alguns materiais de apoio, que podem ser fotocopiados para uso durante o jogo. Por fim, o **Apêndice C** traz todas as novas regras, incluindo dois talentos, novas magias e alguns itens mágicos, além de detalhar a *Serpente de Jade de Yig*. Também há dois novos monstros, criados especialmente para esta aventura.

NÍVEIS DE ENCONTRO

Loucura em Porto Livre é construída para quatro personagens do 4º ao 6º níveis, embora possa ser utilizada com personagens de até 7º nível, se você der uma reforçada nos inimigos. Tenha em mente que um grupo sem armas mágicas ou um clérigo estará em séria desvantagem, especialmente na **Parte dois**. Um Nível de Encontro (NE) é citado na maior parte dos encontros, e mede a dificuldade de determinada situação para um grupo típico de quatro aventureiros.

~ UMA BREVE HISTÓRIA DE PORTO LIVRE ~

Milhares de anos atrás, o povo-serpente governava o mundo. Seu império tinha como centro um continente chamado Valossa – uma vasta ilha de cidades gigantescas, com uma população devotada à adoração pacífica de Yig, o deus-serpente. Então, essa grande raça desapareceu do dia para a noite, sua civilização, que englobava o mundo, destruída pela mão do Inominável, uma divindade odiosa nascida fora da nossa realidade. A maior parte do povo-serpente degenerou-se até um estado de selvageria – mas alguns poucos mantiveram sua sanidade, inclusive alguns dos cultistas que haviam invocado o grotesco deus. Estes apóstatas esconderam-se nos túneis abaixo da antiga Valossa, continuando com seus bizarros rituais longe do brilho saudável do sol, e ganhando tempo até que o Inominável pudesse mais uma vez ser persuadido a agraciar o mundo com sua atenção horrenda.

Séculos se passaram. O povo-serpente e seu império foram esquecidos. Os humanos e seus assemelhados ergueram-se para dominar o mundo, incluindo a antiga Valossa, agora reduzida a um pequeno arquipélago conhecido como Presas da Cobra. Piratas foram os primeiros a habitar a maior das ilhas, A'Val, e fundaram uma comunidade que batizaram Porto Livre. A cidade tornou-se a base de operações dos bucaneiros, até que sua violência em alto mar atraiu a atenção de grandes potências navais. Um astuto capitão chamado Drac percebeu que a cidade não tinha chance, e fez um acordo com o inimigo: daria um jeito nos piratas da ilha se as outras nações reconhecessem Porto Livre como uma cidade-estado independente, com ele próprio como Lorde do Mar. O resultado foi respeitabilidade instantânea.

Porto Livre prosperou por gerações, tornando-se um dos maiores entrepostos comerciais do mundo. Houve períodos

ruins ao longo dos anos – líderes fracos, decisões erradas –, mas a cidade sempre ficou de pé... Até agora.

Depois de uma das épocas duras da história da cidade, Anton Drac, um descendente do fundador, tomou as rédeas do governo, e colocou Porto Livre de volta no rumo certo. Mas fez inimigos. Inimigos poderosos. Caminhando pelas docas certa noite, foi derrubado por uma única flecha com penas amarelas. O assassino foi morto, e seu corpo levado embora, antes que pudesse ser questionado. Assim, o palco estava pronto para o homem que levaria Porto Livre à beira do desastre.

Milton Drac, um parente distante de Anton, fez conchavos e alianças, e conseguiu subir ao posto de Lorde do Mar e dobrar o Conselho dos Capitães (o corpo administrativo da cidade) à sua vontade. Secou os recursos da ilha, e a boa-vontade de seu cargo, com um bizarro objetivo: a construção do maior farol do mundo, supostamente um símbolo do domínio de Porto Livre sobre os mares. A grande inauguração é daqui a apenas alguns dias... e, com ela, o maior perigo que Porto Livre já enfrentou.

ANTERIORMENTE, EM PORTO LIVRE...

Os personagens jogadores (PJs) estão se aventurando em Porto Livre há quase três meses. Durante a primeira aventura – *Morte em Porto Livre* – os PJs chegam na cidade pela primeira vez, e são atacados por um grupo de recrutadores para navios piratas. Depois de derrotarem-nos, conhecem o Irmão Egil, um bibliotecário do templo do Deus do Conhecimento. Ele contrata os PJs para investigar o desaparecimento de seu amigo Lucius, também um bibliotecário.

INTRODUÇÃO



Os PJs investigam a casa de Lucius, e descobrem um diário e uma lista de coisas a fazer. O diário mostra que Lucius sofria de amnésia, e que esquecera cinco anos de sua vida. Enquanto estava tentando juntar as peças, começou a ter sonhos perturbadores. A última anotação do diário deixa claro que Lucius sucumbiu à paranóia, e que temia por sua vida.

A lista de coisas a fazer menciona um certo Capitão Cicatriz-no-Bucho. Os PJs descobrem que ele é um orc, e capitão do navio chamado *Vingança Sangrenta*. Lucius visitou-o alguns dias antes de desaparecer. Cicatriz-no-Bucho revela que Lucius viajou com ele pelos mares muitos anos atrás, mas não sabe dizer por que Lucius escolheu viajar com sua tripulação.

Os PJs também visitam o templo do Deus do Conhecimento, para perguntar sobre Lucius. Não conseguem uma audiência com Thuron, o alto sacerdote do templo. Em vez disso, conversam com Milos, seu assistente. Milos não ajuda muito, mas ressalta que Lucius possuía uma extensa biblioteca de livros raros. Também descreve o homem desaparecido como parecendo abatido nos últimos meses.

Toda essa investigação chama a atenção de um estranho culto conhecido como a Irmandade do Signo Amarelo. Os cultistas não gostam que os PJs fiquem bisbilhotando, e atacam. Os PJs seguem os cultistas até seu esconderijo em um prédio abandonado. Lá dentro, encontram túneis secretos que levam a um templo subterrâneo do Signo Amarelo. No templo, encontram Milos, em sua verdadeira forma: ele é um sacerdote da Irmandade. Depois de dar um fim em Milos, os PJs libertam Lucius de seu cativeiro.

Depois de *Morte em Porto Livre*, muitas perguntas ficaram sem respostas. Será que o templo que os PJs liquidaram era o único bastião da Irmandade do Signo Amarelo em Porto Livre? Caso contrário, quem são os líderes desse estranho culto? Se os cultistas podem se infiltrar no templo do Deus do Conhecimento, onde mais podem estar escondidos dentro da cidade?

Terror em Porto Livre começa quando o Irmão Egil mais uma vez aborda os PJs, em busca de ajuda. Egil viu um gatuno misterioso procurando por algo na casa de Lucius. Egil teme que a Irmandade do Signo Amarelo ainda esteja trabalhando na cidade, e quer que os PJs investiguem.

Os heróis começam procurando por pistas no alojamento de Milos na Cidade Velha. Seu quarto foi revirado e vasculhado, mas os PJs encontram um livro com um desenho do farol. A página está marcada com um "V". Este livro é então roubado dos heróis, na rua. Os PJs seguem o ladrão, que os leva de volta ao prédio arruinado que servia como fachada para o templo do Signo Amarelo, descoberto em *Morte em Porto Livre*.

No templo subterrâneo, os PJs descobrem que a cidade não está exatamente limpando as cavernas, como prometido. Após derrotar alguns homens-serpente no templo, os heróis descobrem alguns caixotes contendo mercadorias do templo, assim como estranhos tijolos marcados com o Signo Amarelo na parte de dentro. Os tijolos podem ter sido destinados para uso na construção do farol.

Os caixotes estão marcados com um endereço que leva os PJs à casa de Verlaine, o líder do Conselho dos Capitães. Parece que os cultistas vêm enviando artefatos de seu templo

INTRODUÇÃO

abandonado para a casa do conselheiro! Os heróis investigam o passado de Verlaine, e descobrem que ele é um dos homens mais ricos de Porto Livre. Ascendeu ao poder rapidamente, saindo da obscuridade, no início do governo de Milton Drac. Ele forçou os planos do Farol de Drac ao Conselho, e tornou-se muito rico com isso.

Os PJs são confrontados por Verlaine e seus capangas, que tentam expulsar o grupo da cidade. Antes que isso possa acontecer, um cultista da Irmandade, disfarçado como o Irmão Egil, resgata os PJs. Leva-os aos esgotos, e de lá a uma armadilha mortal.

Os PJs escapam e descobrem um novo templo do Signo Amarelo sob a casa do Conselheiro Verlaine. Lá dentro, encontram o verdadeiro Irmão Egil, ferido mas vivo. Também descobrem documentos que indicam um ataque ao templo do Deus do Conhecimento.

Apressando-se, os PJs conseguem defender o templo do ataque da Irmandade. Os heróis falam com o alto sacerdote Thuron, e descobrem que ele também é um homem-serpente – mas não um membro da Irmandade. Thuron traduz os documentos que os PJs encontraram, e revela um plano sinistro, elaborado por Milton Drac.

O Lorde do Mar planejava incriminar os PJs pelo assassinato de Verlaine e a destruição do templo do Deus do Conhecimento. Ao mesmo tempo, tentou incriminar Verlaine como o líder da Irmandade do Signo Amarelo. A última revelação de Thuron é que o nome de Milton Drac aparece no final de um discurso escrito na língua das serpentes, ao lado do Signo Amarelo. Milton Drac, ao que parece, é um membro da Irmandade.

A conclusão de *Terror em Porto Livre* deixa muitas perguntas sem respostas. Qual é a relação da Irmandade do Signo Amarelo com o farol? Se o Lorde do Mar de Porto Livre é um membro do culto, será que a Irmandade corrompeu todo o governo? Qual é o verdadeiro propósito do farol, agora conhecido como “a Tolice de Milton”?

SÍNOPSE DA AVENTURA

Loucura em Porto Livre detalha o confronto final entre os PJs, a Irmandade do Signo Amarelo e o Lorde do Mar Milton Drac. Na **Parte um**, Milton Drac convida os PJs para o Grande Baile do Farol. No baile, o grupo é envolvido nas intrigas do Conselho e na política da cidade. Através de investigação e deduções lógicas, os heróis descobrem o



INTRODUÇÃO

segredo por trás do farol, e os planos da Irmandade. Para frustrar esses planos, os PJs precisam recuperar um artefato ancestral, chamado *Serpente de Jade de Yig*.

Na **Parte dois**, os PJs descobrem que o artefato que devem encontrar está em um templo submerso, que sobreviveu à destruição de Valossa. Armados com o conhecimento de um obscuro fragmento de diário de bordo, descoberto por Thuron, os heróis esperam encontrar a entrada do templo dentro das cavernas escondidas do infame pirata Cachorro Negro. Uma jornada às cavernas de Cachorro Negro revela uma passagem há muito enterrada, que leva ao templo submerso.

A **Parte três** começa com os PJs dentro do templo submerso de Yig. Lá, eles descobrem sombras mortas-vivas perambulando pelos corredores, buscando libertação de sua eternidade de morte-em-vida. Depois de descobrir quatro artefatos dentro do templo, o grupo faz um grande sacrifício pessoal, e recebe a *Serpente de Jade*.

Na **Parte quatro**, os PJs finalmente visitam a Tolice de Milton. No interior do estranho farol, descobrem que pode já ser tarde demais. Uma furiosa perseguição ocorre dentro do prédio, e um confronto final com Milton Drac e a Irmandade do Signo Amarelo leva a aventura a uma emocionante conclusão.

A linha de tempo geral da aventura é a seguinte:

- **Dia 1:** o Grande Baile do Farol.
- **Dia 2:** a jornada às cavernas de Cachorro Negro e ao templo submerso de Yig.
- **Dia 3:** a revelação da Tolice de Milton.

Você pode, se quiser, adicionar mais tempo entre esses eventos – especialmente caso os PJs precisem de uma chance para se curar e preparar magias. Contudo, não seja generoso demais. Se você der muito tempo para seus jogadores ficarem passeando por aí, corre o risco de perder o sentido de urgência que move a aventura.

– O CONSELHO DOS CAPITÃES –

O Conselho dos Capitães é o órgão que governa Porto Livre. Os conselheiros criam e impõem as leis, defendem os interesses de Porto Livre na ilha e no exterior, e asseguram a prosperidade da cidade. Já que Porto Livre é uma cidade baseada em mercantilismo e um certo egoísmo esclarecido, os conselheiros também asseguram-se de seus lucros em todas essas atividades. Ser parte do Conselho dos Capitães não fornece apenas prestígio – mas também ganhos obscenos.

O Conselho, assim como muitos aspectos da cidade, é um legado do passado piratesco de Porto Livre. Durante os rudes e brutais velhos tempos, cada capitão pirata era considerado um igual. As decisões eram tomadas com base em maioria simples, e duelos eram tão comuns quanto debates.

Com o crescimento da cidade, começou a haver capitães demais para que esse sistema continuasse. Quando o Capitão Drac tornou-se o único Lorde do Mar de Porto Livre, sabia que era hora de uma mudança. Também sabia que, caso simplesmente desconsiderasse os capitães de Porto Livre, seu governo estaria acabado em questão de dias. O meio-termo que Drac encontrou foi a criação do Conselho dos Capitães. Ele escolheu seis capitães poderosos para ajudá-lo a governar a cidade. Eles impunham os editos de Drac e lidavam com o trabalho diário de administração da cidade. Sob seu comando, Porto Livre cresceu e prosperou.

TROCA DA GUARDA

À medida que a cidade cresceu, também mudou, de maneiras que os piratas não podiam prever. Os capitães do Conselho se estabeleceram e consolidaram seu poder dentro da cidade, tornando-se a verdadeira nobreza de Porto Livre. A estabilidade do governo melhorou as possibilidades de comércio, e uma classe mercantil se estabeleceu. Enquanto a população crescia, crescia também a necessidade de artesãos

e trabalhadores. Logo, uma forte classe trabalhadora se desenvolveu e fixou raízes em Porto Livre. Foi um processo demorado, mas a cidade de foras-da-lei e bucaneiros acabou se tornando uma poderosa e independente cidade-estado.

No fim da vida de Drac, o Conselho havia ganhado muito poder na cidade. Os conselheiros tinham influência sobre os outros capitães, sobre os mercadores e sobre os comerciantes. Embora a palavra do Lorde do Mar ainda fosse lei, Drac sabia que não podia desafiar abertamente a vontade do Conselho. Foi isto – além do fato de seu filho não estar à altura do cargo – que convenceu Drac a dar ao Conselho o poder de aprovar qualquer um indicado ao título de Lorde do Mar. Este foi um momento crucial para o Conselho dos Capitães, pois deu a seus membros algum controle sobre quem governaria a cidade.

O Conselho elegeu o indicado de Drac, o Capitão Cromey, que provou ser uma excelente escolha. Ele tratava os membros do Conselho como iguais, e via-os como consultores valiosos, ao invés de lacaios. No final de seu governo, Cromey seguiu os passos de Drac, dando ainda mais autoridade ao Conselho. Cromey deu ao Conselho dos Capitães o poder de não somente aprovar as indicações para Lorde do Mar, mas também para novos conselheiros. Isto forçaria o Lorde do Mar a trabalhar em conjunto com o Conselho no governo da cidade, e fornecia uma maneira de limitar seu poder absoluto.

O CONSELHO SE FORTALECE

Cerca de trinta anos depois da morte de Drac, a cidade – que tinha quase dobrado de tamanho – enfrentou uma crise. Uma guerra estourou no continente, interrompendo o comércio e arrastando boa parte da marinha da cidade. Porto Livre estava em pandemônio, enquanto comida e outros gêneros de primeira necessidade tornavam-se escassos. Tumultos eram comuns. O Lorde do Mar Corliss e o Conselho mal conseguiam manter a

INTRODUÇÃO



ordem nas ruas. Um ambicioso e popular conselheiro chamado Antonio Grossette viu isto como uma oportunidade para aumentar o poder e influência do Conselho.

Grossette propôs um plano ao Lorde do Mar, para ajudá-lo a restabelecer a ordem. Pediu que Corliss declarasse lei marcial na cidade. Já que a maior parte das forças armadas estavam cumprindo tratados no continente, forças particulares teriam de ser usadas. Segundo Grossette, para manter a paz nas ruas, o Conselho tinha de ser aumentado temporariamente para doze membros. Cada conselheiro receberia então controle sobre uma área da cidade, para que a mantivesse em ordem por suas próprias forças. Uma vez que os tumultos cessassem, a lei marcial seria revogada e o Conselho voltaria ao seu tamanho anterior.

De início, Corliss relutou. Sabia que o Conselho seria uma ameaça ao seu poder caso ficasse grande demais. Mais grave ainda: exércitos particulares andando pelas ruas poderiam se tornar um problema. Mas a situação continuava a piorar. Muitos, na verdade, acreditam que Antonio e seus colegas conselheiros permitiram que as coisas chegassem a este ponto, para forçar o Lorde do Mar a aceitar o plano. No final, Corliss concordou com Antonio, mas insistiu em escolher pessoalmente os homens que seriam adicionados ao Conselho.

O plano de Grossette funcionou. A cidade voltou à ordem dentro de poucas semanas. Comida e recursos eram racionados, e as forças do Conselho mantinham a paz. Quando a guerra acabou, seis meses depois, a cidade já estava no caminho para a recuperação. Agora Antonio poderia fazer sua jogada final.

Corliss desejava devolver o Conselho ao seu tamanho original, como havia sido combinado. Os conselheiros tinham outras idéias. Grossette os havia convencido de que não precisavam abrir mão de seu novo poder. Corliss ficou ultrajado, e ameaçou usar as forças armadas para remover os conselheiros. Uma guerra civil era uma possibilidade real.

Nesse impasse, surgiu Antonio Grossette. Ele ofereceu uma escolha a Corliss. O Lorde do Mar podia travar uma guerra civil para remover os conselheiros. Por outro lado, caso deixasse-os no poder, eles colocariam suas forças militares pessoais sob o comando do Lorde do Mar.

Com suas próprias forças armadas exaustas de uma guerra amarga no continente, Corliss concordou com este meio-termo, e promulgou uma lei que expandia o Conselho para doze membros. Os conselheiros puseram suas forças sob o comando do Lorde do Mar, e uma nova era começou em Porto Livre. Antonio aumentara o tamanho do Conselho, e ao mesmo tempo diminuía o poder do Lorde do Mar.

A VOLTA DE DRAC

Cerca de cinquenta anos atrás, Marten Drac – um descendente direto do Lorde do Mar original – ascendeu como Lorde do Mar, por meio de chantagens e assassinatos. Entre seus feitos mais notórios, impôs uma lei que exigia que o Lorde do Mar de Porto Livre fosse um descendente do Capitão Drac original.

Anton Drac assumiu o poder em Porto Livre há quase trinta anos. Felizmente, foi capaz de desfazer boa parte do estrago

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

que seu irmão mais velho, Marten, havia causado à cidade. Durante esta época, o Conselho dos Capitães pressionou o Lorde do Mar, esperando lucrar com seus esforços para mudar a opinião pública sobre a família Drac. Em primeiro lugar, os conselheiros tentaram repetidamente fazer Anton revogar a lei da sucessão.

Quando os conselheiros perceberam que Anton não iria ceder no assunto, mudaram suas táticas. Por décadas, o Lorde do Mar possuía o poder de nomear os novos membros do Conselho. Embora os conselheiros votassem para confirmar essas indicações, também queriam indicar seus próprios candidatos.

Anton, de início, foi contra a idéia. Ele sabia que isso diminuiria ainda mais os poderes do Lorde do Mar. Também sabia que as lembranças do regime odioso de Marten ainda estavam frescas na memória de todos, então estabeleceu uma solução intermediária. O Conselho teria o poder de indicar conselheiros. Em troca disso, o Lorde do Mar poderia votar duas vezes em seu indicado, e decidiria todos os empates. Para eleger seu próprio indicado, pelo menos sete conselheiros teriam de votar contra o Lorde.

De início, os conselheiros não ficaram satisfeitos com a sugestão de Anton, resistindo a ela por muitos anos. Mudaram de opinião quando Anton decidiu ir à guerra no continente. O Conselho temia que ele morresse, e que depois disso não houvesse acordo nenhum. Pouco antes do assassinato de Anton, os conselheiros aceitaram sua oferta, e obtiveram o poder de indicar membros do conselho. Isto ficou conhecido como “o Presente de Anton”.

O FUNCIONAMENTO DO CONSELHO

Embora o Lorde do Mar possa promulgar leis, o Conselho dos Capitães limita seus poderes. Em quatro áreas importantes, o Lorde deve obter a aprovação do Conselho antes de prosseguir: na declaração de uma guerra, em tratados com nações estrangeiras, na alocação de recursos da cidade e nos impostos.

O posto de conselheiro é vitalício – com a exceção do posto de corsário (veja a descrição do **Capitão Xavier Gordon**, na página 17, para mais detalhes) – e só pode ser retirado por voto do Conselho, caso o conselheiro cometa traição ou outro crime hediondo contra a cidade. Suborno, nepotismo e extorsão não são considerados crimes hediondos em Porto Livre. Caso um conselheiro seja assassinado, um membro de sua família tem o direito de assumir seu posto.

Os conselheiros são indicados pelo Lorde do Mar ou pelo próprio Conselho. Ocorre então uma votação, onde os conselheiros podem votar uma vez cada, enquanto o Lorde tem direito a dois votos. Caso haja um empate, a vontade do Lorde do Mar prevalece. Os cidadãos de Porto Livre não têm direito a voto, mas isso não significa que suas opiniões sejam ignoradas. Tanto os conselheiros quanto o Lorde do Mar entendem que eleger oficiais impopulares só leva a maus negócios e a uma população inquieta. Por isso, a maioria dos membros do Conselho dos Capitães mantém influência e controle sobre uma facção do povo. O Conselho atual está forçando isto até o limite, já que muitos conselheiros foram eleitos somente porque apóiam Milton Drac. Se isto continuar, a cidade pode acabar na anarquia.

- PARTE I: - O GRANDE BAILE DO FAROL

EM QUE OS ADVENTUREIROS DESCOBREM QUE OCASIÕES SOCIAIS
SÃO APENAS COMBATES MUITO BEM ESCONDIDOS.

Milton Drac é muito bom em improvisar. Quando os PJs frustram seu plano de incriminá-los (em *Terror em Porto Livre*), ele passa rapidamente a um plano alternativo. Utilizando as evidências que já incriminam Verlaine (o templo da Irmandade sob a casa de Verlaine, os artefatos sendo enviados para lá e a carta que contrata os PJs para investigar o templo do Deus do Conhecimento), Drac toma medidas imediatas para apresentar seu antigo conselheiro-chefe como o real vilão.

Ocorre uma “limpeza” bastante pública da casa de Verlaine e do templo embaixo. Ambos são destruídos pela milícia. Um édito remove o nome de Verlaine para sempre dos anais do Conselho dos Capitães, e todos os seus antigos bens são confiscados. Drac também faz um pronunciamento explicando que Verlaine era um traidor, e líder da Irmandade do Signo Amarelo. Ao mesmo tempo, os PJs são aclamados como heróis de Porto Livre por frustrar os planos da Irmandade.

Já que os agentes de Drac falharam em eliminar os PJs, o Lorde do Mar decidiu cuidar do assunto com suas próprias mãos. Ele convida os heróis para o Grande Baile do Farol, em seu palácio. Lá, confere a eles a Ordem de Drac, por seu papel na derrota de Verlaine. Enquanto os PJs estão ocupados tentando encontrar um modo de sabotar seus planos, Drac tenta pegá-los numa armadilha, e livrar-se do grupo de uma vez por todas.

Esta parte da aventura consiste basicamente de interpretação. Embora existam muitas regras para arbitrar conversas – como o uso das perícias Belfar, Diplomacia e Sentir Motivação – pode ser enfadonho reduzir a interação entre PJs e PdMs a jogadas de dados. Uma mistura de conversas e jogadas é o melhor. Conceda aos PJs que representarem bem +2 de bônus em suas jogadas. Isto permite que tanto as habilidades dos jogadores quanto as de seus personagens afetem o sucesso das ações.

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

UM CONVITE

Alguns dias depois dos eventos descritos em *Terror em Porto Livre*, um mensageiro entrega um tubo de pergaminho adornado com fios de prata a cada um dos PJs. Dentro do tubo, está um pergaminho amarrado com uma fita de cetim vermelho. Entregue aos jogadores o **Material de apoio A**.

O momento em que ocorre o baile fica inteiramente ao seu cargo. Calcule de quanto tempo os heróis precisam para se recuperar dos eventos de *Terror em Porto Livre*, e use isso como guia. O mensageiro pode então informar alegremente os personagens sobre a data do baile.

A tabela abaixo indica o que os PJs podem descobrir sobre o baile, usando a perícia Obter Informação pela cidade.

INFORMAÇÕES SOBRE O BAILE

CD do teste	Informação
10	O Baile do Farol ocorrerá em comemoração ao iminente término da construção da Tolice de Milton.
15	Apenas as pessoas mais influentes de Porto Livre foram convidadas para o baile.
20	Agora que Verlaine está morto, muitos estão imaginando quem irá substituí-lo no Conselho dos Capitães.
25	A Conselheira Grossette planeja arrancar de Drac o controle sobre o Conselho. Ela irá apresentar seu próprio candidato a conselheiro.

LOCAL I: O PALÁCIO DO LORDE DO MAR

O Palácio do Lorde do Mar localiza-se no centro da Cidade Velha. Com cinco andares de altura, é de longe o maior prédio da área. Um muro de pedra com 4,5 m de altura cerca o terreno do palácio. Portões gêmeos de ferro negro ornamentado postam-se frente à rua e permitem acesso ao pátio. Quatro guardas mantêm vigília na entrada, checando os convites. O pátio apresenta um trabalho cuidadoso de paisagismo, com árvores altas e vários jardins de flores. Uma trilha de pedras brancas leva dos portões ao palácio.

O mapa do palácio detalha apenas as áreas que os PJs têm mais chance de visitar durante esta parte da aventura. Essencialmente, cobre o andar térreo do palácio, que consiste do salão de baile e dos aposentos adjacentes. As descrições dos cômodos são deliberadamente breves. Sinta-se livre para detalhar o palácio como você achar melhor para sua própria campanha.

1. SALAS DOS GUARDAS

Sempre há dois guardas do Lorde do Mar em cada uma destas salas, vigiando a entrada do palácio. Enquanto os convidados chegam para o baile, um guarda fica postado à frente de cada porta, inspecionando os convites pela segunda vez.

Guardas do Lorde do Mar (2): 15 PV cada; veja o Apêndice A para mais detalhes.

2. SALÃO DE ENTRADA

O piso do salão de entrada é coberto de um mosaico que retrata uma batalha marítima entre um navio pirata e uma gigantesca lula. Portas duplas douradas e ornamentadas erguem-se, fechadas, levando ao salão de baile. Duas portas menores localizam-se nas paredes direita e esquerda. Guardas bem-vestidos postam-se à frente de cada uma, impedindo acesso aos cômodos do outro lado.

3. SALA DE ESPERA

Esta é uma área onde as pessoas que vêm visitar o Lorde do Mar põem-se a esperar. É bem decorada, com muitos quadros recobrimo as paredes. Dois grandes sofás repousam no centro da sala, e várias cadeiras espalham-se pelo ambiente.

4. BIBLIOTECA

Anton Drac era apaixonado pelo conhecimento. Durante seu governo, ele derrubou as paredes de três salas de espera para construir esta impressionante biblioteca. Estantes de livros recobrem as paredes interiores, do chão ao teto, enquanto grandes janelas nas paredes exteriores deixam entrar a luz natural. A biblioteca caiu em desuso durante o reinado de Milton Drac, e o pó é evidente nas estantes. Não há nenhum tomo mágico aqui, mas há textos mundanos que tratam dos mais diversos assuntos, de história a relatos de aventuras.

5. O GRANDE SALÃO DE BAILE

Existe uma descrição do grande salão de baile na próxima seção. O salão é decorado com requinte, muito amplo e impressionante. Normalmente, é utilizado pelo Lorde do Mar, quando recebe convidados importantes e dignatários.

6. PEQUENA CÂMARA DE AUDIÊNCIA

Drac usa esta sala para receber convidados menos importantes e para conduzir os assuntos do dia-a-dia. Para este propósito, um pequeno trono repousa na parede oposta à janela. As paredes da sala são cobertas de painéis de madeira, que dão a impressão de se estar a bordo de um navio.

7 - 9. SALAS DE ESTAR

Estas salas contêm mesas, cadeiras e sofás para uso dos visitantes. Estes aposentos são bem decorados e extremamente confortáveis. Os convidados do baile, inclusive os PJs, podem utilizar estas salas livremente. Elas podem ser úteis caso conversas particulares sejam necessárias.

10. ESCADAS PARA CIMA

Estas escadas levam aos andares superiores do palácio. Dois guardas estão posicionados no topo e no pé da escadaria, e recusam-se a permitir a passagem de qualquer um exceto Drac. Os detalhes dos cômodos nos andares superiores não

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

são importantes para esta aventura. Crie-os como achar melhor se algum dos PJs enfiar na cabeça a idéia de fazer algumas explorações ilegais.

II. ESCADAS PARA BAIXO

Estas escadas levam à cozinha e à despensa. Há dois guardas posicionados no topo e no pé da escadaria. Eles se recusam a permitir a passagem de qualquer um exceto os cozinheiros e servos. Os detalhes do porão não são importantes para esta aventura, mas você pode criá-los, se quiser.

CHEGANDO AO BAILE

Quando os PJs chegam ao baile e mostram seus convites, são conduzidos a uma sala de espera (veja o **Local 3**). Um guarda permanece na sala com eles até a chegada do camareiro.

A porta se abre, e um halfling chega aos trancos na sala, ofegando. Ele demora um momento, puxando sua calça preta sobre sua barriga proeminente e ajeitando seu casaco de botões prateados. Depois de uma mesura profunda, ele se dirige a vocês. "Sejam bem-vindos, heróis! Eu sou Tomas Pé-Ligeiro, Alto Camareiro do Palácio do Lorde do Mar. Os senhores serão homenageados esta noite, no baile, por seus feitos em defesa de Porto Livre. Não temos muito tempo, por isso peço sua atenção.

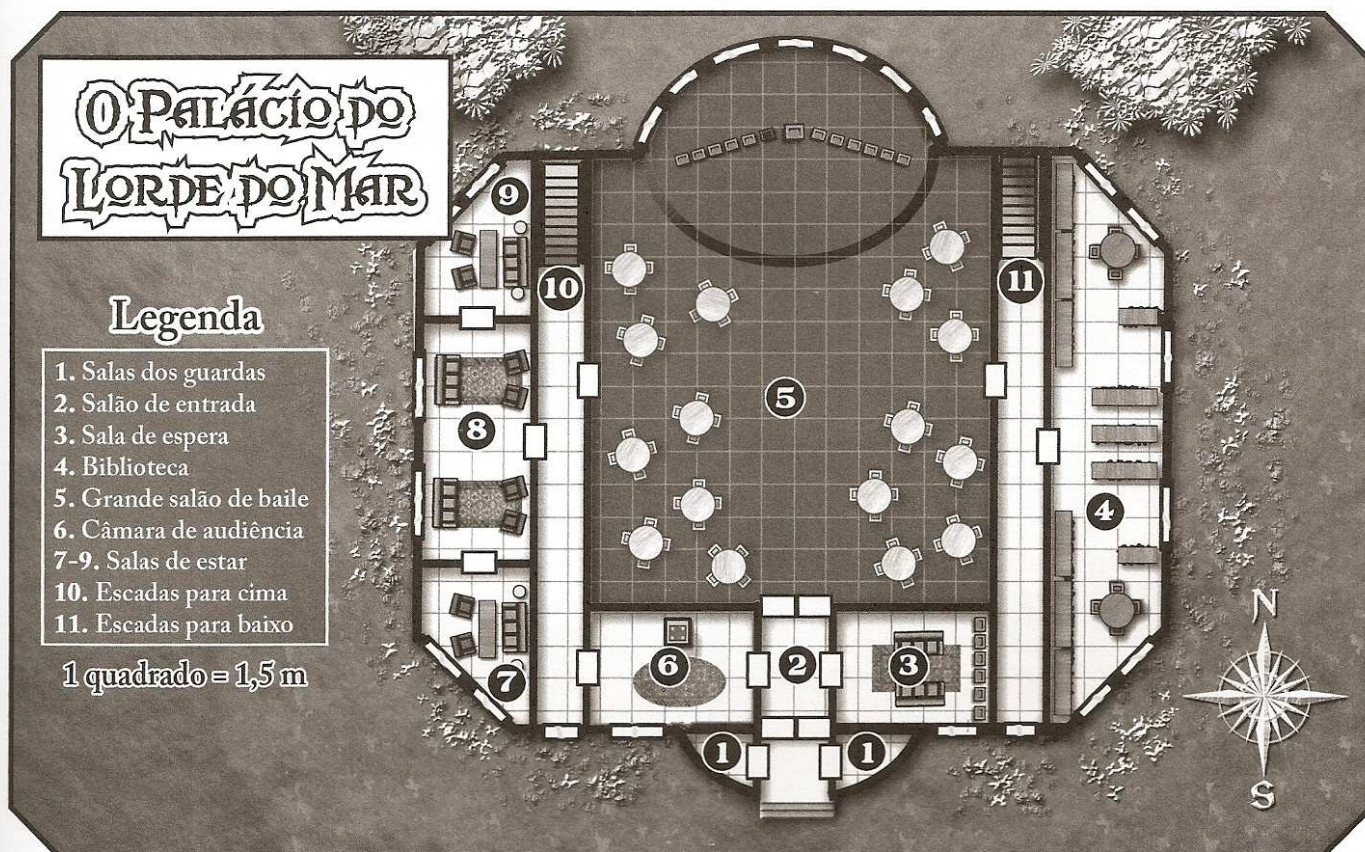
"Dentro de alguns minutos, irei levá-los ao corredor, enquanto Milton Drac faz um discurso em sua honra. Então, Lorde Drac irá apresentá-los aos convidados, e vocês entrarão no salão de baile e irão até o tablado. O Lorde do Mar irá premiá-los com a Ordem de Drac, uma imensa honraria, como os senhores sabem, e o baile começará.

"Alguma pergunta? Ótimo. Prossigamos."

Tomas leva vocês ao corredor. As portas duplas douradas agora estão abertas, revelando um vasto salão de baile. Tapeçarias coloridas mostrando cenas marítimas recobrem as paredes, e o piso é coberto de mármore negro polido. No lado oposto do salão, um semicírculo de janelas, com cerca de metade da largura do salão em si, projeta-se para o jardim no exterior do palácio.

Em frente às janelas, há um tablado com treze cadeiras de carvalho polido. A cadeira do meio é maior que as outras, e a cadeira à direita desta está coberta com um tecido negro. Os convidados estão espalhados pelo salão, em mesas circulares. O centro do salão está vazio de mesas, deixando espaço para dançar. Um grupo de menestréis senta-se à direita do tablado.

O salão todo é iluminado por esferas de vidro que pendem do teto e brilham com uma luz amarela.



PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

De pé no centro do tablado está um homem alto de rosto anguloso. Ele veste um longo manto verde-claro, com um cinto cravejado de jóias. Olha em sua direção e dirige-se aos convidados: “Obrigado a todos por comparecerem a este grande baile em comemoração ao término das obras do farol. Logo, o mundo todo vai falar da grandeza de Porto Livre. Como um bastião luminoso, o farol irá se acender para todos os povos, proclamando o poder incomparável de nossa gloriosa cidade.”

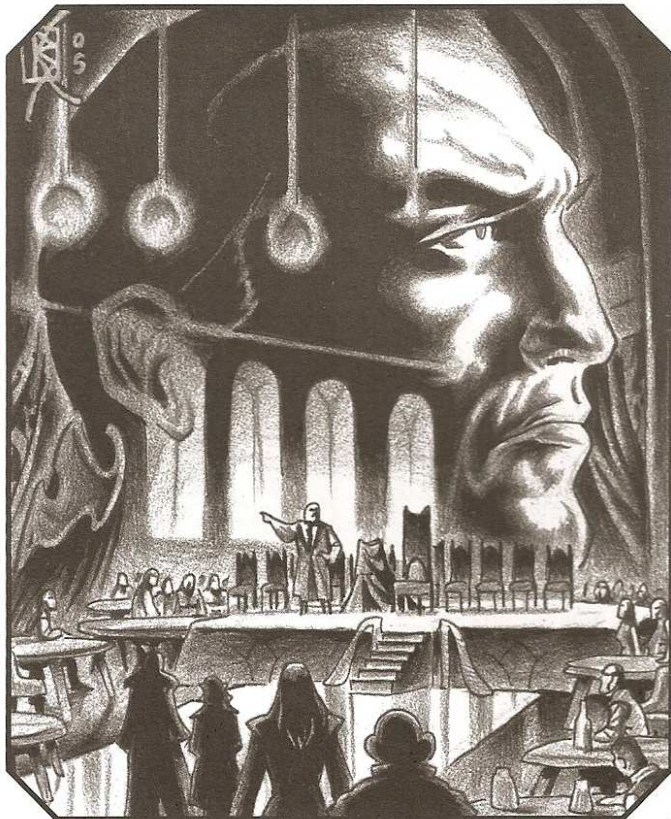
“Esta noite, contudo, honramos os heróis que nos salvaram do traidor Verlaine e da sombria Irmandade do Signo Amarelo. Não fosse por sua vigilância, nossa bela cidade poderia ter caído sob a dominação desta maldade indizível. Aproximem-se, meus amigos, e aceitem a Ordem de Drac, bem como nossa mais sincera gratidão.”

O salão explode em aplausos.

Milton entrega a cada herói uma medalha de ouro com um navio pirata gravado, apertando as mãos dos PJs enquanto o faz. Os aventureiros então são conduzidos a uma mesa perto do tablado, e a música e diversão recomeçam.

DURANTE O BAILE

O Baile do Farol dura a noite toda, e estende-se até o início da manhã. Há comida e vinho em abundância durante todo o evento. A estrutura exata do baile é deixada a seu cargo.



ARMAS E ETÍQUETA NO BAILE

Porto Livre é uma cidade onde carregar armas em público não é apenas aceitável – é bom-senso. Contudo, em um evento da alta sociedade como o Baile do Farol, estar armado até os dentes é pura e simples falta de civilidade. As escolhas mais aceitáveis são armas que possam ser usadas em bainhas, como adagas e espadas. Armaduras são permitidas, desde que estejam de acordo com a moda. Os guardas irão recolher de modo educado mas firme itens perigosos – especialmente armas de projéteis –, devolvendo-os no final da visita. Irão barrar qualquer personagem que se recusar a cooperar. Qualquer personagem bem-sucedido em um teste de Conhecimento (nobreza) contra CD 10 conhecerá a etiqueta do baile. Note que a baixa CD permite que personagens sem treinamento façam testes de Inteligência para saber disso, já que é “conhecimento geral”.

Dependendo do tipo de jogo de que você e seu grupo gostam, você pode querer terminar o baile logo, ou conduzi-lo com calma e aproveitar as possibilidades de interpretação.

Há dois tópicos principais para as conversas durante o baile. O primeiro é a intriga política em torno da indicação de um novo conselheiro para substituir Verlaine. O Conselho está dividido em duas facções – cinco membros são leais a Drac, enquanto outros seis são leais a lady Elise, a líder da oposição. Lady Elise precisa apenas de mais um conselheiro para sobrepujar Milton. Obviamente, Drac quer manter seu controle sobre o Conselho, elegendo seu candidato.

A questão da indicação é um excelente meio para os PJs conhecerem as pessoas no baile, e descobrirem suas posições políticas. Os heróis agora possuem uma certa posição na cidade, e seu apoio pode influenciar os votos do Conselho. Caso apóiem lady Elise, podem ganhar a confiança dos membros do Conselho que se opõem ao Lorde do Mar.

O segundo tópico é o farol, e seu real propósito. Muitos dos convidados já viram ou descobriram informações interessantes a respeito das estranhas atividades no farol. Combinando isso com o que os PJs descobriram, é possível vislumbrar sua real função.

Antes do baile, os PJs descobriram o seguinte:

1. Os tijolos utilizados no farol têm o Signo Amarelo gravado em seu interior (*Terror em Porto Livre*).
2. Uma cópia de um discurso para Milton Drac foi escrita na língua do povo-serpente, para incriminar os PJs (*Terror em Porto Livre*).
3. Uma carta de alguém chamado N'tal menciona a Irmandade, e diz que os preparativos estão quase completos (*Morte em Porto Livre*).

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

4. Um rascunho arquitetônico do farol revelou algumas características estranhas (*Terror em Porto Livre*).

O baile apresenta um bom meio para os PJs coletarem informações importantes. Dependendo das pessoas com quem falem, eles podem descobrir vários fatos interessantes, esclarecendo as intrigas. A seguir está uma lista de PdMs (descritos na próxima seção, intitulada **Convidados importantes no Grande Baile**) e informações relevantes que os personagens podem descobrir, através de boa interpretação e um teste bem-sucedido de Diplomacia contra CD 10.

CAPITÃO LYDON

“Drac é um membro da Irmandade do Signo Amarelo. Ele tem uma tatuagem que prova isso na parte interna de sua coxa.”

CAPITÃO XAVER GORDON

“Um navio misterioso foi visto no farol. Estava descarregando mercadorias e um passageiro que tinha um rabo reptiliano.”

TORSTEN ROTH

“Um estranho metal verde chamado ‘sangue de serpente’ foi comprado por Drac, e usado nos andares superiores do farol.”

DIRWIN ARNIG

“Um cristal foi encomendado dos joalheiros do continente. Ele é utilizado para canalizar e potencializar energia mágica.”

LADY ELISE GROSSETTE

“Os andares superiores do farol estão fechados há duas semanas. Os trabalhadores desapareceram.”

PETRA FRICKE

“Nenhum artesão local recebeu encomendas de trabalhos para os andares superiores do farol.”

IRMÃ GWENDOLYN

“Estranhas luzes foram vistas no farol. No dia seguinte, duas

O PREÇO DA FAMA?

A iniciação à Ordem de Drac confere aos PJs uma certa posição dentro da cidade. Quaisquer dignatários presentes no baile irão reconhecê-los à primeira vista (a menos que estejam disfarçados). Outras pessoas podem conhecê-los por nome ou por descrição, com um teste bem-sucedido de Conhecimento (local) contra CD 15. Ser reconhecido – ou simplesmente usar o medalhão à vista – pode render alguns modificadores (positivos ou negativos) em testes de Carisma contra certos PdMs de Porto Livre, de acordo com o mestre.

Por outro lado, um PJ cínico pode decidir que sua medalha vale apenas o preço pelo qual pode ser vendida. Felizmente, Porto Livre possui diversas casas de penhores, onde um negociante astuto pode conseguir até 50% do preço total de um item de segunda mão. Depois do baile, o convite não tem valor, a não ser para um colecionador. Contudo, um PJ pode conseguir até 20 PO pelo tubo de pergaminho decorado, e 100 PO pelo medalhão da Ordem de Drac, devido aos seus materiais e manufatura.

criaturas mortas foram encontradas próximas à margem. Tinham cabeça de coruja e corpo de urso.”

TOMAS, O GAMAREIRO

“Vi um símbolo estranho em um livro que pode ter feito um homem se jogar de uma janela e se matar.”

CAPITÃO MARCUS ROBERTS

“Melkior Maeorgan, um membro do Conselho, fez uma viagem secreta ao continente, e voltou com uma carga de velas de cera utilizadas em rituais de invocação.”

O PROPÓSITO DO FAROL REVELADO!

A Irmandade do Signo Amarelo cultua um deus conhecido apenas como “o Inominável”. Toda a civilização valossana foi destruída num grande cataclismo durante a última vez em que a divindade foi invocada. Os cultistas viveram na obscuridade por séculos, cumprindo os desígnios de seu patrono inumano. Agora, estão prontos para atacar.

Milton Drac elaborou um plano para libertar o poder desse deus profano sobre o mundo. O farol foi especialmente construído para canalizar a energia do Inominável. Durante a festa de gala da inauguração do farol, quando o porto estiver abarrotado de navios de todas as nações do mundo, Drac e a Irmandade planejam um ritual mágico. Utilizando o poder do Inominável, esperam focalizar esta energia através de um cristal no mecanismo do farol. Este cristal deve projetar a imagem do Signo Amarelo no céu, onde todos os milhares de espectadores possam vê-lo.

A mera visão do Signo Amarelo, carregada com o poder do Inominável, levará o povo de Porto Livre à loucura. Todos os navios do porto irão se dispersar pelo mundo, espalhando a insanidade e o terror por onde forem. Assim, a Irmandade do Signo Amarelo irá agradecer a seu deus.

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

EVENTOS

Em grande parte, os PJs estão livres para interagir com os convidados. Dê-lhes espaço para se entrosarem e conversar com os presentes. É importante que o grupo descubra as pistas certas, por isso faça com que os PdMs abordem os PJs também.

Dois eventos devem acontecer durante o baile. Primeiro, Drac tenta incriminar os PJs e tirá-los do caminho (veja **A jogada de Drac**, a seguir). Você pode conduzir este evento a qualquer momento, mas dê aos PJs a chance de interagir com os PdMs antes de jogar tudo isso sobre suas cabeças. Caso eles caiam no plano de Drac antes de obter pistas importantes, terão muito mais dificuldade depois.

O segundo evento é um bom final para o baile. Um profeta aparece, e deixa todos inquietos (veja **A serpente fala**). Uma vez que acabe a esquisitice, a festa também acaba.

A JOGADA DE DRAC

Drac sabe que os PJs descobriram coisas demais sobre a Irmandade. Ele tem um plano para incriminá-los no baile para que possa aprisioná-los. Drac instruiu Gorn – um homem-serpente disfarçado como o Conselheiro Brock – para abordar os PJs e pedir a eles que matem o Lorde do Mar.

Brock tenta ganhar a confiança dos PJs, dizendo a eles que descobriu o verdadeiro propósito do farol. Conduzindo-os a uma das salas de estar, onde pode desfrutar de mais privacidade, ele explica. Drac está construindo o farol como um poderoso instrumento mágico. O Lorde do Mar planeja utilizá-lo para invocar um exército de monstros para atacar o continente e trazer glória a Porto Livre.

Brock teme que o exército de monstros possa ser incontrolável, e também acabe destruindo Porto Livre. Quando o conselheiro tentou falar sobre isso, Drac ameaçou matar sua família inteira.

Brock planeja levar Drac até a sala de estar (**Local 9**). Os PJs então devem entrar e matá-lo. Eles podem escapar por uma das janelas da sala, e escalar a muralha. Quando as coisas se acalmarem, a verdade sobre Drac será revelada com certeza, e os PJs serão aclamados como heróis.

Os PJs devem ser espertos o suficiente para não tentar matar Drac nesta reunião. Nem mesmo heróis como eles teriam chance de escapar. Caso falem com outras pessoas na festa, os personagens escutam que Brock vem agindo de modo estranho ultimamente, e que é melhor não confiar nele.

Caso os heróis recusem a proposta de Brock, ele não insiste. Caso mordam a isca, os guardas aparecem no instante em que o grupo está se preparando para atacar o Lorde. Os PJs não têm chance de derrotar todos os guardas, mas podem fugir pela janela e por sobre a muralha, para a cidade. Deixe claro para os heróis que ficar para trás para lutar é morte ou captura na certa.

A jogada de Drac deve acontecer depois que os PJs tenham uma chance de reunir algumas informações sobre o farol. Se fugirem, estas notícias podem levá-los à próxima parte da

aventura. Pode ser necessário que K'Stallo – disfarçado como Thuron – encontre-os e coloque-os na direção certa.

A SERPENTE FALA

Quando a noite vai chegando ao fim, um estranho aparece para chocar todos no baile. Ele é um profeta de Yig, mandado até aqui pelo deus, para avisar as pessoas de Porto Livre.

A música cessa abruptamente quando um homem vestindo um longo manto marrom amarrado por um cinto sujo, feito de corda, cambaleia salão adentro. Ostenta longa barba e cabelos. É impossível saber como passou pelos guardas.

As pessoas se afastam, enquanto o intruso chega ao centro do salão. Em uma voz roufenha, ele diz: “Ouçam-me! As palavras de um velho não devem ser ignoradas. Eis o que dizem as escrituras de Yig:

“O Signo Amarelo ressurgirá da lembrança.

E Yig terá sua vingança.

Ao céu ergue-se o dedo do mal.

Deve-se ouvir o chamado ancestral.

Busquem sob as ondas, na ruína da cidade.

E voltem com a Serpente feita de Jade.

Quando a loucura varrer o continente,

Restará de pé, sozinha, a Serpente.

A criatura que vem de fora

A Serpente enterrada mandará embora.

“Lembrem-se destes versos, cidadãos de Porto Livre. As profecias de Yig não mentem.”

O velho então se transforma em uma pequena cobra. Um guarda avança e ataca-a. A cobra desaparece numa nuvem de fumaça.

Isto joga um balde de água fria sobre as festividades, mas Drac pede que a banda continue a tocar. Qualquer personagem bem-sucedido em um teste de Conhecimento (arcano) contra CD 25 descobre que a *Serpente de Jade de Yig* era um grande artefato valioso, que dizia-se ser uma manifestação terrena do deus-serpente. Veja **Thuron**, a seguir, para sua reação à profecia.

CONDIÇÕES IMPORTANTES DO GRANDE BAILE

Esta seção detalha os PdMs mais relevantes presentes no baile. A seguir está o formato dos “verbetes”.

Nome, Sexo, Raça, Idade: evidente.

Facção: a facção à qual o PdM pertence. Lorde Drac, *lady Elise* ou neutro.

Aparência: descrição física do PdM.

Citação: uma frase típica utilizada pelo PdM.

Descrição: um resumo da história e personalidade do PdM.

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

É crucial que os PJs sintam que essas dezoito pessoas não são as únicas presentes no baile. Estes são apenas alguns dos mais de duzentos convidados, que incluem esposas, concubinas, mercadores, artistas, nobres e assim por diante. Você pode acrescentar detalhes aos outros convidados, e também aproveitar para adicionar um amigo ou inimigo que os PJs tenham feito em suas próprias aventuras em Porto Livre.

TOMAS PÉ-LIGEIRO

ALTO CAMAREIRO DO PALÁCIO DO LORDE DO MAR

Halfing, 85 anos

Facção: neutro.

Aparência: Tomas tem

1,30 m de altura, com cabelos curtos, castanhos e encaracolados e olhos também castanhos. É uma figura rotunda, com uma grande barriga. Veste calças pretas e um casaco preto sofisticado, com botões prateados.

Citação: “Por aqui, por favor!

Tenha a bondade de se apressar, o Lorde do Mar não gosta de ficar esperando.”

Descrição: a família Pé-Ligeiro vem administrando o Palácio do Lorde do Mar desde sua construção, pelo Capitão Cromey, o segundo Lorde do Mar de Porto Livre. Tomas cresceu dentro do palácio, e assumiu a posição quando seu pai se aposentou, depois do assassinato de Anton Drac. Tomas conhece cada detalhe do palácio, e das pessoas que vivem aqui.

Parece estar sempre correndo. Frequentemente está sem fôlego, e fala muito rapidamente. Como camareiro, tem de atender o Lorde do Mar e todos os outros serviços e convidados do palácio. O baile está sendo um pesadelo de preparativos de última hora, e Tomas quer apenas que tudo acabe bem.

Tomas não gosta do Lorde do Mar atual, mas é dedicado ao seu trabalho, e esforça-se para manter a tradição da família. Ele não sabe do envolvimento de Milton Drac com a Irmandade do Signo Amarelo, mas suspeita que algo estranho esteja ocorrendo no palácio. Semana passada, um mercador visitante saiu correndo e gritando de seu quarto, e pulou da janela do terceiro andar. Quando Tomas verificou o quarto, descobriu um livro com um estranho símbolo sobre a escrivaninha. Foi necessária toda a sua força de vontade para ir embora do quarto. O símbolo era o Signo Amarelo, embora Tomas não saiba disso.

THURON

ALTO SACERDOTE DO TEMPLO DO DEUS DO CONHECIMENTO
(IDENTIDADE REAL: K'STALLO)

Homem-serpente (disfarçado como humano), aparenta 60 anos de idade

Facção: *lady Elise.*



Aparência: Thuron tem 1,75 m de altura, e uma complexão física robusta. Tem cabelos grisalhos que chegam aos ombros, e olhos azuis e atentos. Veste um longo manto de veludo marrom, amarrado por um cinto de seda branca. Caminha com a ajuda de um cajado de madeira adornado com um sol radiante em seu topo. Esse é o símbolo do Deus do Conhecimento.

Citação: “Você deve levar em consideração os textos antigos. Eles podem ajudá-lo em sua decisão.”

Descrição: Thuron foi o benevolente alto sacerdote do templo do Deus do Conhecimento por muitos anos. Como os PJs descobriram em *Terror em Porto Livre*, Thuron morreu pouco tempo atrás, e um homem-serpente chamado K'Stallo tomou seu lugar. Felizmente, K'Stallo não é um cultista do Signo Amarelo, e provou-se uma boa fonte de informações para os PJs. Apenas os heróis conhecem seu segredo.

K'Stallo tenta imitar a postura paternal de Thuron da melhor forma possível. Oferece conselhos quando não são pedidos, e está disposto a dividir suas pérolas de sabedoria com qualquer um. K'Stallo pode ser aborrecido, mas seus conselhos raramente estão errados.

O atual objetivo de K'Stallo é deter os planos de Milton Drac. Ele espera ajudar os PJs a realizar este feito. Pode ser usado para empurrar sutilmente o grupo na direção certa, caso os jogadores estejam perdidos.

K'Stallo está interessado na profecia que o velho recita perante os convidados. Depois de ouvi-la, ele diz aos PJs que tem de voltar ao templo. Acha que pode compreender a profecia, mas precisa fazer algumas pesquisas. Pede que encontrem-no no templo depois do baile.

MILTON DRAC

LORDE DO MAR DE PORTO LIVRE

Humano, 45 anos de idade (meia-idade)

Facção: Milton Drac.

Aparência: Milton Drac tem

1,95 m de altura, é magro e forte. Seu rosto é longo e anguloso, e seus olhos são astutos e penetrantes. Veste um longo manto verde-claro com um cinto cravejado de jóias. Não está armado.



PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

AINDA MAIS DIVERSÃO

Embora a Tolice de Milton seja o principal assunto do baile, há outras coisas ocorrendo além das maquinações sinistras de Drac. Abaixo, estão alguns eventos que você pode introduzir durante o baile, se quiser. Essas cenas curtas têm a função de enriquecer a noite, e dar aos PJs um gostinho da vida na mais alta roda da sociedade de Porto Livre.

O SAPO SENIL

Tarmon, o Alto Mago, não perdeu nada de sua agilidade mental, a despeito de sua idade. Infelizmente, o mesmo não pode ser dito de seu familiar, o sapo Burkhart. O coitado já não está com todos os parafusos, e Tarmon costuma deixá-lo sob os cuidados de seu aprendiz, Glenfield (gnomo mago 1). No início da noite, Burkhart foge de Glenfield, e encontra um cantinho sossegado para tirar uma soneca. Glenfield, que estava bastante distraído pelo espetáculo do baile e a riqueza e poder dos convidados, demora a notar a ausência do sapo. Percebe que deve encontrar Burkhart quando Tarmon está pronto para ir embora. O jovem e impressionável aprendiz começa a correr de sala em sala, sua agitação estampada claramente. Pode chamar a atenção dos PJs, com seu medo óbvio. O grupo pode notar que ele se acalma apenas quando Tarmon está por perto (afinal, ele não quer que sua falha seja descoberta!). O reaparecimento de Burkhart pode causar uma boa comoção, especialmente caso ele salte em um ajuntamento de jovens damas.

SOMBRA DA NOITE

Margaret Roth, mais conhecida como Margy, é a filha de Torsten Roth, o líder da Guilda dos Mercadores. Ela é uma jovem vivaz e animada, e os PJs podem notar a beleza de seus cabelos negros por entre a multidão. Ela parece uma garotinha rica e mimada, e a filha perfeita para Torsten. Quaisquer PJs que escutem suas conversas notam que ela não fala sobre nada exceto jóias, antiguidades e dinheiro. Contudo, essa personalidade é uma farsa. A despeito de todos os confortos que o dinheiro de seu pai lhe traz, Margy é uma aventureira de coração. Não suporta o mundo falso em que seu pai vive, e sua sede de emoções levou-a a uma vida de crimes. Durante o baile, ela trabalha na multidão, descobrindo em conversas inocentes quais itens valiosos pode roubar das mansões da elite de Porto Livre. Alguns dias depois do baile, ela planeja começar uma onda de crimes. Mesmo com este planejamento cuidadoso, não pode resistir a alguns furtos durante o baile. Quaisquer PJs alertas podem notar suas atividades de punquista com observação cuidadosa. Mesmo que não façam nada no baile, os PJs podem lembrar da ladra aristocrática nas semanas seguintes, quando a gatuna chamada “Sombra da Noite” (humana aristocrata 1/ladina 1) começa uma carreira épica.

POR PORTO LIVRE!

Os PJs podem menosprezar sua condecoração por “feitos valorosos”. Embora eles saibam que tal honraria é uma farsa, há alguns jovens no baile tomados pelas histórias de seu heroísmo. Um deles é Bedwyr (humano combatente 1), o sobrinho da Irmã Gwendolyn. Ele pensa que os PJs são o máximo, e quer ser igual a eles. Ao longo da noite, inferniza cada um dos PJs, elogiando suas façanhas e agradecendo em nome de “todos os corações puros em Porto Livre”. Ele não hesita em mencionar que aspira também ao heroísmo, e que está disposto a ajudar da maneira que for possível. Embora seja meio tolo, Bedwyr tem sentimentos genuínos. A Irmã Gwendolyn protege seu sobrinho, e os PJs podem ter de encará-la se levarem o rapaz ao mau caminho.

Citação: “Saudações, amigos! Vocês realmente deveriam ser mais cuidadosos. Heroísmo pode resultar em morte, sabiam?”

Descrição: Milton Drac, o Lorde do Mar de Porto Livre, tem um passado negro. Ele é o filho bastardo de Marten Drac, um dos mais brutais governantes que Porto Livre já teve. Sua mãe, Annabel, era uma meretriz com quem Marten se deitou durante uma noite de farra e bebida, muito antes de sua ascensão ao poder. Logo depois que Marten tornou-se Lorde do Mar, Annabel visitou-o, e disse-lhe que ele tinha um filho. Marten não estava disposto a dividir sua riqueza com uma prostituta envelhecida e seu filho bastardo, então ordenou que os dois fossem mortos.

Annabel fugiu de Porto Livre com seu filho antes que os assassinos a encontrassem, mas sabia que Marten não iria desistir. Resolveu confiar Milton aos cuidados dos sacerdotes de um monastério dedicado ao Deus do Conhecimento. O garoto só tinha dez anos, mas ela se certificou de que ele conhecesse sua linhagem, para que um dia reclamasse seu direito de nascença. Annabel logo foi capturada, mas recusou-se a contar a localização de seu filho. Morreu durante uma sessão de tortura particularmente brutal.

Obviamente, os monges a quem Annabel havia entregado seu filho eram na verdade membros da Irmandade do Signo Amarelo, que acreditavam que Milton era a resposta a suas preces. Eles precisavam controlar Porto Livre para reviver o

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

culto ao Inominável. Haveria um jeito melhor de fazer isso do que ter um membro da família Drac assumindo o poder na cidade – sob seu controle?

Os sacerdotes da Irmandade treinaram Milton nos caminhos do Signo Amarelo. Certificaram-se de que ele conhecia as circunstâncias por trás da morte de sua mãe. Milton tornou-se um sacerdote da Irmandade e começou a planejar sua vingança.

Milton Drac tem um comportamento desconcertante, que tende a deixar as pessoas inquietas. Gosta de mesclar insinuações à conversa, para que seus interlocutores não tenham certeza se foram insultados ou elogiados. Milton também usa seu olhar penetrante para abalar quem fala com ele.

Milton Drac tem apenas um objetivo em tudo que faz. Ele quer assegurar o término da construção do farol para que a loucura do Inominável possa ser espalhada pelo mundo. Convenientemente, isso também satisfaz seu desejo de ver Porto Livre destruída pelo assassinato de sua mãe.

CAPITÃO BROCK WALLACE

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES (IDENTIDADE REAL: GORN)

Homem-serpente (disfarçado como humano), aparenta 55 anos de idade

Facção: Milton Drac.

Aparência: Brock tem 1,78 m de altura. É gordo, pesando mais de cem quilos. Sua cabeça careca normalmente está coberta por um chapéu negro de três pontas. Veste calças negras com calções brancos e uma camisa branca bufante. Duas adagas em bainhas refinadas de couro pendem de cada lado de sua cintura.

Citação: “Eu estava errado em me opor a Drac. O farol será a maravilha desta era.”

Descrição: o verdadeiro Brock Wallace era o líder de uma próspera família de mercadores de Porto Livre. Os Wallace fizeram fortuna com diversos contratos de comércio com cidades importantes do continente. Brock foi eleito conselheiro nove anos atrás, em troca de seu apoio à Tolice de Milton. Seus contatos no continente obtiveram muitos dos materiais para o projeto do farol.

Cerca de um ano atrás, Brock não se conteve, e fez objeções ao farol, quando Drac começou a utilizar os serviços de outras famílias mercantes. O conselheiro ameaçou retirar seu apoio – e os materiais necessários para a construção. A resposta de Drac veio na forma de um valossano chamado Gorn, que matou Brock e assumiu sua identidade. Logicamente, agora Brock apóia por completo Drac e suas decisões.

Gorn tenta agir como Brock, que sempre foi falastrão e mal-humorado. Boa parte da família e dos amigos mais próximos

de Brock notaram a mudança recente em seu comportamento. Coisas que costumavam enfurecê-lo agora nem mesmo provocam uma resposta. Está claro que algo mudou em Brock, mas as pessoas ao seu redor não conseguem definir exatamente o que está errado.

ARIAS SOPERHEIM

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Meio-elfo, 105 anos de idade (velho)

Facção: Milton Drac.

Aparência: Arias tem 1,80 m de altura, e apresenta porte físico mediano. Veste calças verde-escuro, com uma camisa preta apertada. Seus longos cabelos louros são mantidos amarrados por uma tiara de ouro, mostrando seu rosto delgado e anguloso. Uma espada de esgrima pende de sua cintura.

Citação: “Outra história? Já ouviram a saga dos cinco príncipes?”

Descrição: Arias está no conselho há vinte e quatro anos. Ele representa os interesses navais dos elfos piratas de Porto Livre. Ironicamente, sua herança mestiça torna-o ideal para este trabalho. O mesmo preconceito que persegue os meio-elfos foi exatamente o necessário para elegê-lo ao Conselho.

Arias é um bardo que aprecia acima de tudo contar histórias e tocar a lira. Com encorajamento suficiente – em geral, cinco minutos de atenção são bastantes – é quase certo que ele irrompa em uma saga heróica ou melodia encantadora.

Arias e os elfos piratas apóiam Drac e seu farol porque fazer isso tornou-os muito ricos. Arias foi um dos arquitetos da ascensão de Drac ao poder. Os elfos piratas não queriam a guerra em que Anton, o antigo Lorde do Mar, estava insistindo. Uma guerra iria prejudicar o comércio, e isso custaria dinheiro aos elfos piratas.

Com o apoio das nações que desejavam a neutralidade de Porto Livre, Arias ajudou no assassinato de Anton e na ascensão de Milton. Em troca, o novo Lorde do Mar concedeu aos elfos direitos exclusivos sobre o transporte de materiais para a construção do farol. Eles não conhecem o verdadeiro propósito do farol, e estão meramente tentando esperar que o problema de Drac se resolva sozinho. Afinal, a longevidade tem suas vantagens. Eles planejam aproveitar sua riqueza muito depois da morte do Lorde do Mar.

MELKIÖR MÆORGAN

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 35 anos de idade (meia-idade)

Facção: Milton Drac.



PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

Aparência: Melkior tem 1,90 m de altura, e é muito musculoso. Veste calças negras de couro e uma camisa da mesma cor e material, coberta por uma placa peitoral metálica reluzente. Em seu cinto está uma bainha cravejada de jóias, que guarda uma adaga curva. Melkior tem olhos cinzentos e cabelos curtos, negros e lisos.



Citação: “Esta adaga não é formidável? Sua beleza só pode ser apreciada de perto. Venha aqui, deixe-me demonstrar.”

Descrição: a família Maeorgan está envolvida na política de Porto Livre há mais de um século. Os Maeorgan fizeram sua fortuna na construção de navios, e ainda são os líderes desse campo em toda a cidade. Melkior ascendeu à sua posição no Conselho onze anos atrás, alguns meses antes do assassinato de Anton Drac. O irmão mais velho de Melkior, o Conselheiro Armin Maeorgan, tinha sido encontrado morto, vítima da lâmina de um assassino. Sob uma regra secular do Conselho, Melkior assumiu a posição de seu irmão.

Embora isso nunca tenha sido provado, e Melkior negue até hoje, a verdade é que ele matou seu irmão, para tomar o controle dos negócios da família e obter sua posição no Conselho. Foi encorajado por Milton Drac, que ajudou-o com o assassinato. Melkior é implacável, mas possui um senso de humor sombrio. Sabe que seu porte físico intimida, e usa isto a seu favor.

Melkior é o braço direito de Milton Drac. Fica a seu lado por tanto tempo que muitos acreditam que seja o guarda-costas do Lorde do Mar. Recentemente, converteu-se à Irmandade do Signo Amarelo, e não pode esperar para ver o farol terminado.

CAPITÃO GARTH DARELLION

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 45 anos de idade (meia-idade)

Facção: Milton Drac.

Aparência: o Capitão Garth tem 1,80 m de altura. É uma figura alta, atraente e bem-vestida, magro e forte. Veste uma longa capa verde, calças pretas e uma camisa de seda branca. Uma bainha ornamentada presa ao seu cinto abriga uma cimitarra. Tem olhos azuis e cabelos grisalhos.



Citação: “Boa noite, bela dama. Poderia me dar a honra de sua companhia em minha mesa?”

Descrição: Garth é um membro do Conselho dos Capitães há dez anos. Obteve o posto devido à sua amizade com Milton Drac, com quem navegou durante muitos anos. Diferente de alguns membros do Conselho, ele é realmente o mestre de um navio, chamado *Christina*. Nunca desperdiça uma chance de navegar a bordo de sua embarcação. O Capitão Garth tem muitos contatos entre os habitantes das docas de Porto Livre.

Garth é convencido e vaidoso. Acredita que a maioria das mulheres sente-se atraída por ele, e flerta com todas constantemente. Em geral, é bem-sucedido, e não está acostumado a que uma mulher rejeite seus avanços. É sempre cordial; mesmo quando insulta alguém, faz isso com um comentário ambíguo ou insinuação sutil.

O Capitão Garth nem mesmo suspeita de que Milton Drac seja um membro do culto, e não conhece o verdadeiro propósito do farol. Apóia Drac porque deve sua posição no Conselho ao Lorde do Mar. Garth recebeu de Drac informações sobre os PJs, e cumpre seu papel para tentar descobrir as motivações do grupo. Mesmo com provas, seria difícil convencê-lo do plano da Irmandade.

CAPITÃO HECTOR TORIAN

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 42 anos de idade (meia-idade)

Facção: Milton Drac.

Aparência: Hector Torian é um tipo moreno, com 1,78 m de altura, barba negra e encaracolada, sobrancelhas grossas e longos cabelos negros e ondulados. Usa um casaco vermelho com babados, junto a uma camisa branca e calças negras. Um brinco dourado pende de sua orelha esquerda, e cada um de seus dedos ostenta um anel. Seu rosto exhibe sorrisos frequentes.



Citação: “Venham, vamos beber! Deixem-me contar sobre a última vez em que enfrentei a morte certa em alto mar!”

Descrição: Hector aposentou-se há pouco tempo da vida marítima. Com dez anos de idade, fez sua primeira viagem pelo mar – aos dezoito, era capitão de seu próprio navio, o *Fantasma Prateado*. Conquistou uma reputação entre seus homens como divertido e generoso. Foi eleito para o Conselho doze anos atrás, com o apoio financeiro do então-desconhecido Milton Drac.

Hector é cheio de vida, e aprecia boa mesa e boa bebida. É fanfarrão e barulhento, ao ponto de ser desagradável. Sua franqueza causa-lhe constrangimentos constantes.

Hector apóia Drac porque sente-se em dívida por causa de seu posto no Conselho. Não sabe de nada sobre o culto do Signo Amarelo. Importa-se genuinamente com o povo

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

de Porto Livre, e já exteriorizou alguma preocupação pela quantidade de dinheiro que o projeto do farol está drenando dos cofres públicos. Drac assegurou-lhe de que o dinheiro será repostado com o comércio gerado pelo farol.

LADY ELISE GROSSETTE

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES, LÍDER DE FACÇÃO

Humana, 55 anos de idade (velha)

Facção: *lady Elise.*

Aparência: *lady Elise é uma mulher de aparência comum, com um ar de praticidade. Usa pouca maquiagem e um vestido azul-marinho com um requintado colar de pérolas. Tem olhos castanhos e longos cabelos ondulados, que chegam-lhe até o meio das costas. Tem 1,77 m de altura.*



Citação: “Entendo sua posição sobre o assunto, mas já ponderou todos os fatos?”

Descrição: *lady Elise é a líder da facção que se opõe a Milton Drac. É um dos membros mais antigos do Conselho, com mais de vinte e cinco anos de serviço. Sua família há muito retém posições de poder em Porto Livre, e ela é especialista em política. Quando seu pai morreu sem deixar um herdeiro homem, Elise assumiu seu posto, mesmo sendo mulher. Desde então, tem sido uma voz da razão em um Conselho frequentemente caótico.*

Lady Elise é paciente e calculista. Mantém seus pensamentos e emoções em segredo, até que tenha certeza do que quer dizer, e quando. Muitos dos conselheiros da oposição chamam-na de “Vovó”, mas nunca na sua frente. Ela é uma excelente oradora, e uma negociadora habilidosa.

Lady Elise está muito preocupada com a situação atual de Porto Livre. Está fazendo uma dura campanha por sua candidatura como substituto de Verlaine. Sua escolha é Petra Fricke, a líder da guilda dos artesãos. Sua eleição daria a Elise poder de veto sobre Drac no Conselho. Assim, ela espera desfazer muitas das decisões errôneas do Lorde do Mar.

Lady Elise já começou uma investigação a respeito do farol. Seus agentes descobriram que os andares superiores estão selados há duas semanas. Ninguém pode entrar, e os trabalhadores designados para essa área desapareceram.

DIRWIN “DEDOS LEVES” ARNIG

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Gnomo, 175 anos de idade (velho)

Facção: *lady Elise.*

Aparência: *Dirwin tem cabelos curtos e grisalhos, e sobrancelhas grossas. Com 1 m de altura, é magro e*

robusto. Veste um par de calças marrons, botas verdes e uma casaca de veludo verde. Ao redor de seu pescoço está uma corrente de ouro com uma grande esmeralda.

Citação: “Jovenzinho, deixe eu mostrar como se faz isso. Não me chamam de ‘Dedos Leves’ à toa, sabia?”



Descrição: *Dirwin está em Porto Livre há muitos anos. Nasceu em uma família de joalheiros gnomos, que vivia dos espólios dos piratas. Está no Conselho há cinquenta anos, e já viu alguns Lordes do Mar chegarem e irem embora. É o líder da Guilda dos Joalheiros, e também representa os gnomos e halflings de Porto Livre no Conselho.*

O comportamento de Dirwin não foi afetado negativamente por seu longo período na política. É espirituoso, e adora contar piadas e conversar. Também orgulha-se muito de sua habilidade manual, e muitas vezes se exhibe, com truques de cartas e prestidigitação em jantares.

Dirwin não esconde sua oposição a Drac e suas decisões. A cidade vem sofrendo sob os pesados impostos necessários para a construção do farol. Dirwin e lady Elise vêm conduzindo uma investigação particular sobre o projeto. Através de seus contatos no continente, Dirwin recentemente descobriu que o Lorde do Mar encomendou um grande cristal para ser usado no farol. O gnomo acha estranho que Drac não tenha empregado um membro da guilda de Porto Livre para lapidar a gema. Observando um desenho que foi capaz de obter, Dirwin concluiu que a gema parece mágica. Ele planeja requisitar os serviços de um mago, para analisar o desenho e determinar o propósito do cristal.

Caso alguém examine o desenho, um teste bem-sucedido de Identificar Magia contra CD 20 revela que o cristal é utilizado para canalizar energia mágica. Tarmon, o Alto Mago, pode explicar isso aos PJs.

CAPITÃO XAVIER GORDON

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 49 anos de idade (meia-idade)

Facção: *lady Elise.*

Aparência: *o Capitão Xavier tem 1,90 m de altura, possui complexão física mediana, longos cabelos castanhos e olhos também castanhos. Veste botas de cano alto, feitas de couro negro, calças apertadas e vermelhas, uma camisa*



PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

branca bufante e uma casaca de veludo negro. Uma longa cimitarra pende de sua cintura, em uma bainha dourada.

Citação: “O lugar de um homem é no mar. Quem vive em terra não conhece a vida!”

Descrição: capitão do *Mar Sangrento*, Xavier está no Conselho dos Capitães há dois anos. Ele representa os muitos corsários que vivem em Porto Livre quando não estão em alto mar. É dele a única vaga no Conselho que está restrita a um tipo específico de candidato. Segundo a tradição, deve ser preenchida por um corsário. Também é a única posição no Conselho com um mandato limitado (três anos). Isso assegura que o Conselho sempre tenha um membro que represente os piratas e corsários que fundaram a cidade.

O Capitão Xavier está ansioso pelo término do seu mandato, para que possa voltar à sua paixão verdadeira: o oceano. Ele fala de suas viagens com frequência, e relata muitas aventuras em alto mar. Não gosta de ser chamado de pirata, e prefere o termo “corsário”, pois acha que mantém os interesses de Porto Livre em primeiro lugar.

O Capitão Xavier de início apoiava Drac, mas desde que descobriu o sofrimento que o farol causa, retirou seu apoio. Acha que o projeto é um incrível desperdício de dinheiro. Juntou-se à oposição liderada por *lady Elise*, mas reluta em assumir uma posição firme contra o Lorde do Mar até que a maioria do Conselho mostre suas cartas.

O Capitão Xavier descobriu, por meio de seus contatos entre os piratas, que um navio misterioso foi visto há apenas dois dias no porto. A embarcação foi até uma área próxima ao farol na calada da noite, e descarregou mercadorias e passageiros. Um dos passageiros tinha uma longa cauda reptiliana.

LIAM MARTELO-NEGRO

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 50 anos de idade (meia-idade)

Facção: *lady Elise*.

Aparência: Liam tem 1,77 m de altura, é musculoso, com cabelos grisalhos e curtos e olhos azuis. Veste uma cota de malha ornamental, prateada e reluzente, com camisa e calças de couro marrom.

Citação: “A Tolice de Milton – o projeto deve acabar logo, ou muitos outros dos nossos morrerão.”

Descrição: Liam é um ferreiro, que ascendeu ao Conselho quatorze anos atrás para ajudar na luta contra as injustiças sofridas pelas pessoas mais pobres da cidade. Desde então, tem sido um defensor dos homens comuns de Porto Livre, fazendo tudo em seu poder para desviar tanto dinheiro quanto possível do projeto do farol para os serviços urbanos. Não fosse por seus esforços, Porto Livre estaria em um estado muito pior.



Liam sempre foi teimoso e emotivo. Quando entrou para o Conselho, costumava brigar muito com os outros membros. Ao longo dos anos, aprendeu a controlar seu temperamento e a ser mais diplomático. Ocasionalmente, quando provocado demais, ainda perde a calma.

Liam está muito preocupado com a situação de Porto Livre. Ele sabe que o farol está lentamente destruindo a cidade, e que a culpa é de Milton Drac. Durante as últimas semanas, vem falando sobre isso mais do que nunca.

IRMÃ GWENDOLYN

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humana, 40 anos de idade (meia-idade)

Facção: *lady Elise*.

Aparência: a Irmã Gwendolyn

tem 1,75 m de altura, cabelos escuros e olhos verdes. Usa um longo vestido justo, cor de água. Ao redor do seu pescoço há um colar de prata com um tridente em miniatura. Ela é muito bonita.



Citação: “Essa é uma bela espada. É uma herança de família?”

Descrição: a Irmã Gwendolyn é uma sacerdotisa do Deus do Mar. Quando seu predecessor aposentou-se, cinco anos atrás, ela assumiu seu posto no Conselho. Drac foi contra isso, mas não conseguiu convencer o Conselho a quebrar a tradição. O Conselho dos Capitães tem entre seus membros um sacerdote do Deus do Mar há mais de cento e cinquenta anos.

Gwendolyn tem um comportamento prático e confiante. Gosta de conversar, e muitas vezes pede a pessoas que nem mesmo conhece para que contem a história de suas vidas, ouvindo atentamente o tempo todo. Às vezes, tende a flertar com os homens, mas quase nunca passa desse estágio.

A Irmã Gwendolyn vem ajudando Dirwin e *lady Elise* a investigar o farol. Ela ouviu muitos relatos estranhos dos trabalhadores. Eles dizem escutar barulhos estranhos à noite. Um sacerdote do templo do Deus do Mar relatou ter visto brilhos de luz mágica vindos dos andares superiores certa noite. Na manhã seguinte, duas criaturas horrendas, com cabeças de corujas e corpos de ursos, foram encontradas mortas no pé do farol. Ninguém nunca tinha visto uma dessas criaturas antes, mas um bibliotecário do templo do Deus do Conhecimento disse que são monstros bastante conhecidos em alguns lugares do continente.

CAPITÃO MARCUS ROBERTS

MEMBRO DO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 50 anos de idade (meia-idade)

Facção: *lady Elise*.

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

Aparência: o Capitão Marcus tem 1,80 m de altura, com cabelos louros e curtos e olhos azuis. Veste calças verdes, uma camisa branca e uma casaca verde. Usa uma espada curta em uma bainha de prata.

Citação: “Outra rodada para o meu amigo! E que seja da boa, e não essa água suja barata que você serve a todos os outros.”



Descrição: Marcus Roberts está no Conselho há doze anos, tendo se tornado um membro pouco antes da chegada de Milton Drac. Passa tanto tempo quanto possível a bordo de seu navio, o *Dragão Negro*, indo e vindo do continente, servindo quase como um embaixador de Porto Livre. Criou uma vasta rede de espiões e informantes dentro de muitos governos do continente. Também descobriu muitas informações sobre nobres e políticos de Porto Livre. Felizmente, Marcus é um homem discreto, cuja prioridade são os interesses da cidade. Tenta usar suas informações apenas em benefício de Porto Livre.

Marcus é fanfarrão e exagerado. Quer seja com uma piada ou alguns passos de dança, está sempre no meio da agitação, e tende a ser o centro das atenções. Esta aparência festiva esconde uma mente calculista e astuta. Marcus sempre tem seus olhos e ouvidos abertos, e não deixa passar muita coisa.

Marcus é discreto em seu apoio à facção de lady Elise. De início, apoiou Milton Drac em sua ascensão a Lorde do Mar. Contudo, nos últimos anos, descobriu a natureza manipuladora de Drac, e tem um medo franco do Lorde. Em geral, vota contra Drac sempre que pode, porque sabe que o farol está drenando recursos valiosos da cidade.

A rede de espiões de Marcus informou-o de que Drac recentemente enviou Melkior Maeorgan ao continente. Melkior voltou com caixotes repletos de estranhas velas feitas de cera amarela e gravadas com símbolos mágicos. Qualquer um que seja bem-sucedido em um teste de Identificar Magia contra CD 20 sabe que esse tipo de velas é utilizado como foco arcano em rituais de invocação.

TARMON

ALTO MAGO

Humano, 60 anos de idade (velho)

Facção: neutro.

Aparência: Tarmon tem 1,85 m de altura, cabelos curtos castanhos e olhos também castanhos. Veste um longo manto vermelho, amarrado por um cinto dourado. Anda com a ajuda de um cajado.



Citação: “Você conhece a história dessa jóia que está usando? Deixe-me contar.”

Descrição: Tarmon sempre viveu em Porto Livre, e é o mestre da Guilda dos Magos. Órfão desde muito jovem, cresceu nas cruéis ruas da cidade. Um mago aventureiro descobriu sua afinidade com a magia, e fez dele seu pupilo. Depois de muitas aventuras no continente, Tarmon voltou a Porto Livre para estabelecer uma guilda de magos.

Tarmon possui uma mente rápida e é cheio de energia, a despeito de sua idade avançada. Gosta de conversar, e possui tanto conhecimento que pode falar por horas sobre muitos assuntos diferentes.

A Guilda dos Magos vem tentando ficar neutra a respeito do farol. Embora os magos percebam que o projeto está drenando os cofres públicos, eles não querem se opor à maioria do Conselho. Tarmon não sabe do envolvimento da Irmandade do Signo Amarelo. Caso os PJs conquistem sua confiança, ele irá ajudá-los da maneira que puder.

TORSTEN ROTH

LÍDER DA GUILDA DOS MERCADORES

Humano, 40 anos de idade (meia-idade)

Facção: Milton Drac.

Aparência: Torsten tem 1,80 m de altura, com cabelos castanhos curtos e crespos. Veste calças azul-escuro e uma casaca azul-escuro com botões de latão. Um cinto dourado circunda sua cintura, e um pingente de ouro repousa em seu peito.



Citação: “Francamente, você não tem nada melhor para fazer? Olhe, aqui está o meu copo. Eu gostaria de um pouco mais de vinho.”

Descrição: Torsten é um dos homens mais ricos de Porto Livre. É o líder da poderosa família de mercadores Roth, assim como da Guilda dos Mercadores. Seu tataravô amealhou a fortuna da família vendendo minério de ferro e cobre retirado de suas minas no continente para o Lorde do Mar. A família diversificou seus negócios desde então, e vende vinhos finos e produtos exóticos além de minério.

Torsten é um esnobe que nasceu em berço de ouro. Acha que a maioria das pessoas está abaixo dele mesmo, e despreza-as. Conversando, é irritante e condescendente. Pensa que pode garantir uma indicação como conselheiro neste baile, e bajula todos os conselheiros para cair em suas boas graças.

Torsten vem fornecendo estranhos itens a Drac há vários anos, para uso no farol. O mais notável desses é um exótico metal macio, chamado “sangue de serpente”, vindo das selvas do sul. O metal tem cor verde-clara, e pode ser moldado com as mãos. Com o tratamento adequado, torna-se duro como pedra. Torsten demorou dois anos para

PARTE I: O GRANDE BAILE DO FAROL

descobrir o metal, mas Drac contou-lhe onde procurar, e então pagou generosamente. Em troca deste favor, Drac prometeu indicar Torsten para substituir Verlaine no Conselho. A indicação ainda não ocorreu, e Torsten está um pouco ressentido por isso.

Torsten não sabe que o sangue de serpente é um ingrediente necessário para uso da Irmandade do Signo Amarelo na construção do farol. O metal foi infundido em muitas runas e hieróglifos nos andares superiores, com a finalidade de canalizar o poder do Inominável e ajudar em sua invocação. Quando os PJs descobrirem sobre o sangue de serpente, peça testes de Conhecimento (arcano) contra CD 25. Um sucesso revela que este tipo de metal costumava ser usado em rituais de invocação de demônios.

CAPITÃO LYDON

INDICAÇÃO AO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humano, 50 anos de idade
(meia-idade)

Facção: neutro.

Aparência: o Capitão Lydon

tem 1,93 m de altura, e pesa quase cem quilos. Tem longos cabelos negros e desgrehados e uma barba sempre por fazer. Veste uma casaca vermelha e brilhante com botões dourados, um chapéu negro de pirata e calças pretas. Uma cimitarra pendente de seu cinto de couro negro, em uma bainha. Seus dentes são amarelos e horrivelmente tortos.



Citação: “Aaaarrrrr, mas que bela festa essa aqui! Se essa é a tal vida de conselheiro, então estou dentro!”

Descrição: o Capitão Lydon cresceu em um navio pirata, e passou a maior parte de sua vida nas ruas de Porto Livre. Possuía seu próprio navio, *O Blefe*, que durou quase vinte anos. Durante a última década, Lydon vem tentando tocar uma companhia mercante, sem sucesso. Com sua fortuna se esvaindo, ele fez uma última jogada para influenciar os cidadãos de Porto Livre, principalmente os habitantes das docas, e obter seu apoio para o Conselho dos Capitães. Patrocinou a recente Festa do Butim, que foi um grande sucesso e impulsionou-o em seu objetivo de se juntar ao Conselho.

Lydon é rude mas amável. É um homem simples, que gosta de beber, fumar e simplesmente divertir-se. Ri com facilidade, e está tentando impressionar as pessoas neste baile com muito afinho.

O Capitão Lydon também é um jogador inveterado. Deve o peso de um navio em ouro a um chefe do submundo local chamado Finn, e simplesmente não possui este dinheiro. Drac ofereceu-se para pagar sua dívida e indicá-lo ao Conselho.

Em troca, Lydon seria um marionete do Lorde do Mar.

Drac não sabe que Lydon está ciente de seu envolvimento com a Irmandade do Signo Amarelo. O capitão viu Milton Drac realizando rituais ao Inominável no pequeno templo que os PJs limpavam em *Morte em Porto Livre*. Lydon descobriu, observando o ritual, que todos os membros da ordem são marcados com o Signo Amarelo na parte interna de suas coxas. Drac possui a marca. A razão de Lydon estar no templo é uma outra história...

A aventura *Um feriado de sol* está disponível no site da **Jambô** (www.jamboeditora.com.br) para download gratuito, e apresenta Lydon durante a Festa do Butim, lidando com os peculiares foliões de Porto Livre.

PETRA FRICKE

INDICAÇÃO AO CONSELHO DOS CAPITÃES

Humana, 45 anos de idade
(meia-idade)

Facção: lady Elise.

Aparência: Petra tem 1,68 m de altura, é esguia e muito bonita, com cabelos louros e curtos. Usa um vestido longo azul-escuro, com um fino cinto de prata em sua cintura. Um único anel de ouro adorna sua mão direita.



Citação: “Não há sensação melhor do que transformar um pedaço de pedra em uma obra de arte.”

Descrição: Petra é uma escultora, e boa parte de seu trabalho está à mostra nos templos de Porto Livre. Ela é a líder da Guilda dos Artesãos há quatro anos. Já encaminhou muitas petições ao Conselho a respeito da construção do farol. Os artesãos reclamam que não recebem nenhum contrato para trabalhar no projeto há três anos. Tudo isso coincide com a construção dos andares superiores.

Petra é uma mulher linda, que parece brilhar com uma felicidade interior. Ela ama esculpir, e fala sobre isso com frequência. É educada e razoável, e conversa livremente com os PJs. Também adora dançar, e geralmente não lhe faltam pares.

Petra está preocupada com o farol, e com o que foi feito à cidade. Quando lady Elise abordou-a, ela ficou feliz em aceitar uma indicação ao Conselho, para o propósito expresso de se opor a Drac. Petra não sabe o porquê de nenhum artesão ter sido contratado para trabalhar no farol. De início, muitos trabalhavam no projeto. Então, quando os andares superiores estavam quase completos, todos os artesãos locais foram dispensados. Embora isso seja estranho, ela não suspeita que haja um culto envolvido no projeto do farol.

- PARTE 2: AS CAVERNAS - DE CACHORRO NEGRO

EM QUE OS AVENTUREIROS EXPLORAM O COMIL SUBTERRÂNEO DE UM ÍNFAME PIRATA
E DESCOBREM A ENTRADA PARA O TEMPLO SUBMERSO DE YIG.

Depois do baile, os PJs devem ter uma boa noção do segredo por trás do Farol de Drac. Devem se reagrupar no templo do Deus do Conhecimento e reunir-se com Thuron. Caso Thuron tenha sofrido algum destino infeliz na sua campanha, você pode substituí-lo pelo Mestre do Conhecimento Falthar, ou por outro clérigo ou sábio importante. Falthar é apresentado em um *web-enhancement* para Porto Livre, disponível gratuitamente no site da **Jambô** (www.jamboeditora.com.br).

Depois que os PJs tenham juntado as pistas, Thuron diz-lhes que devem achar a *Serpente de Jade de Yig* para deter a Irmandade do Signo Amarelo. Apenas o poder desse antigo artefato valossano pode sobrepujar o Inominável e impedir que o mundo se degenere em loucura e caos. Thuron diz que a *Serpente de Jade* era mantida no templo de Yig na antiga Valossa. O templo agora está submerso sob as águas.

Para localizar a entrada do templo submerso, os PJs devem fazer algumas pesquisas. Thuron pode fornecer-lhes um bom ponto de partida. Durante seus estudos no templo do Deus do Conhecimento, ele encontrou excertos do diário de bordo do infame pirata Cachorro Negro. O **Material de apoio B** é um desses excertos. Thuron acredita que a passagem descrita no diário é de origem valossana, e poderia levar ao templo.

Os PJs podem perguntar na cidade a respeito de Cachorro Negro e suas cavernas. Há muitas lendas a respeito do pirata. A **Tabela 2 – 1: A lenda de Cachorro Negro** lista o que os PJs podem descobrir com testes de Obter Informação.

Caso os PJs não consigam testes bons o bastante, você pode simplesmente deixá-los descobrir as informações depois que eles passarem algum tempo questionando as pessoas na cidade, ou depois que tiverem gasto algumas moedas em subornos.

GARETH, O VELHO LOBO DO MAR

A localização exata da Alameda dos Mastros não é importante para esta aventura. Basta dizer que ela fica em algum lugar na Cidade Velha. A casa de Gareth tem dois andares, é feita de madeira e possui três janelas que dão para a rua em cada andar. A aldrava da porta é esculpida na forma de um navio de três mastros.

Gareth é um ancião com mais de setenta anos de idade. Tem uma perna de pau e uma enorme cicatriz atravessando seu olho esquerdo. Conhece muito bem a razão para os PJs virem até ele. De fato, ganha a vida há anos contando a grupos de

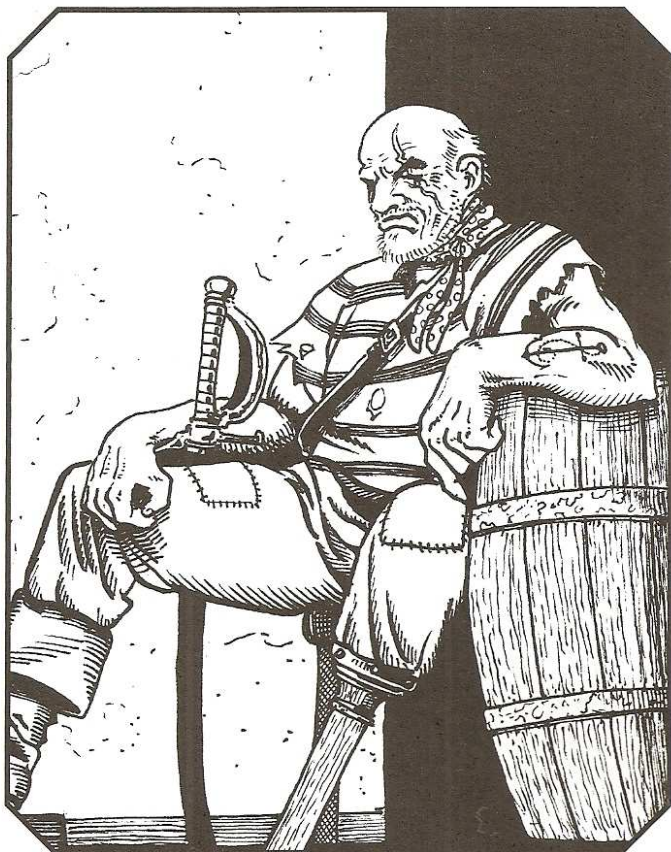


TABELA 2-1: A LENDA DE CACHORRO NEGRO

CD	Informação
10	Cachorro Negro foi o flagelo dos mares ao redor de Porto Livre há mais de cinquenta anos, até que desapareceu misteriosamente. É descrito como um beerrão que tinha um sabre mortal e um humor ainda mais mortal.
15	Cachorro Negro escondeu um tesouro em ouro e jóias equivalente ao resgate de um rei. O tesouro nunca foi encontrado. As cavernas onde está escondido são repletas de toda sorte de armadilhas horrendas para impedir quaisquer pretensos ladrões.
20	O fantasma de Cachorro Negro assombra as cavernas, e não permite que nenhum homem que as encontre volte com vida.
25	Um velho pirata chamado Gareth, que serviu na tripulação de Cachorro Negro há mais de cinquenta anos, ainda está vivo. Ele pode saber a localização das cavernas. Vive na Cidade Velha, no número 45 da Alameda dos Mastros.

PARTE 2: AS CAVERNAS DE CACHORRO NEGRO

aventureiros sobre a localização das cavernas de Cachorro Negro – por um preço. Normalmente, começa reclamando sobre um velho ferimento nas costas, que sofreu ao cair dos cordames de um navio. Então, tenta arrancar tanto dinheiro quanto possível por suas informações, através da simpatia dos aventureiros. Começa pedindo 250 PO, mas contenta-se com 200 PO. Caso isso ainda não tenha ficado óbvio, ninguém jamais retornou das cavernas de Cachorro Negro.

Quando os PJs perguntam sobre as cavernas, Gareth emenda o seguinte discurso, já há muito decorado e ensaiado:

“Eu já sei o que é que vocês querem. É o tesouro do Cachorro Negro, é isso sim. Eu lembro bem dos dias com aquele cafajeste. A gente assustava tudo que era mercador, daqui até o continente. Heh! Isso é que era vida!”

“É, mas é claro que o meu acidente me deixou na pior. Eu caí dos cordames, sabiam? Quase que quebro as costas, é isso sim. É por isso que eu uso essa bengala, e tudo mais. Agora que ‘tô velho, quase não tenho dinheiro pra nada.

“Eu podia contar onde ficam as cavernas, mas o que eu ganho com isso? Sou só um pobre marinheiro velho com as costas meio quebradas e meia dúzia de moedas de cobre. Será que vocês não têm uns trocados pra um pobre velho aleijado? Se me ajudarem, vai ser só tempo bom pra vocês.”

Uma vez que seja pago, Gareth prossegue:

“Obrigado! ‘Brigado a vocês. Agora, o truque pra encontrar as tais cavernas são as marés. Tem que seguir só por uns quilômetros pra oeste, ao longo da costa, até ver duas pedronas grandes saindo da água. São uns troços enormes, quase da altura de um mastro.

“Quando a maré ‘tá baixa, uma caverna vai aparecer na ilha. Vocês só têm que entrar na caverna de barco. Lá dentro, eu não posso ajudar vocês. Nunca entrei nesse mocó, mas sei que é perigoso. O Cachorro Negro gostava mesmo do seu tesouro, é sim!”

Gareth não sabe de nada específico sobre as cavernas, exceto a localização de sua entrada. Ele sabe que o lugar provavelmente está cheio de armadilhas, já que Cachorro Negro sempre falava em proteger seu tesouro.

ENCONTRANDO A ENTRADA

Nas docas, os PJs podem comprar um bote resistente, completo com remos, por cerca de 50 PO. Gareth não mentiu para os PJs. Caso sigam a costa, verão duas rochas, exatamente como ele descreveu. A jornada leva cerca de uma hora.

A maré baixa ocorre às quatro horas da manhã e às quatro e meia da tarde. Nessas horas, a entrada da caverna é acessível por barco. Caso algum PJ possua a perícia Profissão (marinheiro), pode usá-la para comandar seus companheiros no bote.

Caso ninguém possua a perícia Profissão (marinheiro), peça testes normais de Sabedoria. Também podem ser necessários alguns testes de Destreza no bote. Os PJs podem navegar com sucesso para dentro da caverna com um teste bem-sucedido contra CD 15.

LOCAL 2: AS CAVERNAS DE CACHORRO NEGRO

Uma vez que os heróis estejam dentro das cavernas, consulte o mapa e leia o texto nas caixas enquanto eles vão de local em local. A caverna não é iluminada.

1. CORRENTEZA RÁPIDA

O túnel abaixo da entrada da caverna é estreito e úmido. Água pinga do teto em seus ombros, e o som das ondas ecoa em seus ouvidos. Depois de percorrer uma curta distância, vocês ouvem o som de água corrente, e seu barco começa a se mover rapidamente na correnteza. O túnel dobra à esquerda, e então de volta à direita, enquanto seu barco corre livremente para a escuridão!

Mover-se a essa velocidade pelo túnel é perigoso. Todos no barco devem ser bem-sucedidos em testes de Destreza contra CD 15, ou cairão na água. PJs sentados recebem +2 de bônus de circunstância nesse teste.

Os personagens jogados do barco são carregados pela correnteza e depositados no **Local 2**. Qualquer personagem que ainda estiver controlando o barco deve ser bem-sucedido em outro teste de Profissão (marinheiro) ou Sabedoria contra CD 15 para impedir que o bote seja arremessado contra a parede no final do túnel. Em caso de um teste falho, o barco atinge a parede, e todos a bordo sofrem 1d6 pontos de dano, sendo carregados para o **Local 2** pela correnteza.

2. O GUARDIÃO (NE 5)

Leia a caixa A para os PJs que entrarem na sala de barco. Leia a caixa B para os PJs que caíram do barco.

CAIXA A

O barco é arremessado para fora do túnel estreito, entrando em uma vasta câmara. Estalactites pendem do teto, pelo menos 15 metros acima da superfície de um escuro lago subterrâneo. Há tûneis que levam para fora da câmara de cada

PARTE 2: AS CAVERNAS DE CACHORRO NEGRO

O SABRE SOTURNO

Um mago maligno que desejava vingar-se de seu empregador abusivo criou o *Sabre Soturno*. A arma recebeu este nome quando o empregador do mago assassinou toda a sua família por causa da maldição do sabre.

Embora a arma se comporte, na maior parte dos aspectos, como uma *cimitarra* +2 normal em combate, ela é amaldiçoada. O dono do sabre torna-se obcecado em protegê-lo, o que culmina em uma paranóia insana que convence o usuário de que qualquer um que veja o sabre deseja roubá-lo. Esta paranóia é tão forte que aqueles que possuem o sabre sempre acabam tentando matar seus entes queridos e amigos.

Uma vez por dia, o personagem que possui o *Sabre Soturno* deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 12 para resistir aos seus efeitos. Em caso de falha, o dono sucumbe à maldição da arma, e começa a se tornar paranóico e obcecado em protegê-la. Um dia depois do início do efeito, o dono do sabre tenta matar a pessoa mais próxima a ele.

Encantamento (moderada); NC 7°; Criar Armas e Armaduras Mágicas, o criador deve ser de tendência Má; Preço 6.315 PO. Custo 3.315 PO + 240 XP.

lado. Vocês também conseguem discernir o lado oposto da caverna, onde há mais um túnel. Duas praias flanqueiam o túnel à sua esquerda. Na praia mais perto de vocês, algo reluz na semi-escureidão, refletindo sua fonte de luz.

Caixa B

A correnteza do túnel levou-os a águas mais profundas. Vocês vêem que estão em uma grande câmara, nadando em um lago subterrâneo. Há túneis que levam para fora da câmara na frente de vocês e de cada um dos lados. Duas praias flanqueiam o túnel à sua esquerda.

O lago subterrâneo é o lar de uma tojanida adulta. Caso o nível de encontro seja baixo demais para o seu grupo, fique à vontade para acrescentar uma segunda tojanida, e aumentar o NE para 7. A tojanida avalia os PJs antes de atacá-los. Ela conhece todo o complexo de cavernas, e escolhe um momento e lugar para atacar com maior vantagem.

O covil da fera localiza-se próximo ao centro do lago, 15 m abaixo da superfície. Um teste de Procurar bem-sucedido contra CD 25 (reduza a CD para 20 caso os PJs tenham

algum meio de enxergar debaixo d'água) revela o covil. Está repleto dos ossos e dos equipamentos agora inúteis das infelizes vítimas do monstro. Há seis gemas espalhadas por entre os ossos, cada uma no valor de 100 PO. Também há um bordão obra-prima que ainda não começou a apodrecer.

Tojanida adulta: 45 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

3. O SABRE BRILHANTE (NE 3)

À medida que vocês se aproximam da praia, começam a ver o que estava reluzindo ao longe. Um sabre está fincado na areia, no meio da praia. A arma parece estar em perfeito estado, sem ferrugem, e reflete a luz. A praia está repleta de esqueletos, alguns dos quais ainda vestem armaduras enferrujadas e agarram armas corroídas.

O sabre na areia é conhecido como *Sabre Soturno*. Possui uma longa e triste história. Acabou enterrado aqui nas cavernas de Cachorro Negro como resultado de uma tragédia. O sabre foi encontrado pelo primeiro-imediato de Cachorro Negro, Pé-de-Ferro. Devido à maldição do sabre, Pé-de-Ferro matou sua amada Isabella, porque pensou que ela cobiçava o sabre.

Tomado pelo pesar, o imediato se matou aqui mesmo nesta praia, enterrando o sabre no próprio peito. Como resultado, voltou como um allip, com um ódio profano pelo sabre. Pé-de-Ferro permanece incorpóreo dentro das paredes da caverna, até que alguém toque o sabre. Então, ataca até que a arma seja largada. Pé-de-Ferro persegue qualquer um que possua o sabre, ignorando todos os outros.

Para mais detalhes sobre o *Sabre Soturno*, veja a caixa de texto nesta página.

Pé-de-Ferro, o allip: 26 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

4. ARMADILHA ILUSÓRIA (NE 3)

Vocês emergem de um túnel estreito e vêem uma grande caverna natural, com 7,5 m de profundidade e 12 m de largura. Uma faixa estreita de praia circunda a parede oposta. Dez grandes baús reforçados com ferro repousam na areia. Um esqueleto jaz, metade submerso na água e metade estirado na areia. Seus braços estão estendidos na direção dos baús.

A caverna é uma armadilha projetada por um mago leal a Cachorro Negro. A praia e o esqueleto são reais, mas os baús são resultado de uma *imagem permanente*, e têm a função de atrair pretensos ladrões. Como os baús são ilusórios, não mostram quaisquer sinais de corrosão ou danos pela água. Quaisquer personagens que interajam com os baús têm direito a testes de resistência de Vontade contra CD 18 para perceber

PARTE 2: AS CAVERNAS DE CACHORRO NEGRO

a ilusão. Contudo, o primeiro PJ a pisar na praia aciona uma armadilha de *relâmpago*, que emana da parede atrás dos baús.

Relâmpago: ND 4; instrumento mágico; gatilho de proximidade (alarme); sem reativação; efeito da magia (*relâmpago*, NC 5°, Reflexos [CD 14] para reduzir a metade, 5d6 elétrico); Procurar (CD 28); Operar Mecanismo (CD 28).

5. A BACIA DE CURA

O canal subterrâneo acaba aqui, em uma câmara circular com afrescos pintados nas paredes. Os afrescos mostram cenas da mitologia do Deus do Mar. Uma grande estalagmite no centro da sala foi esculpida na forma de uma bacia. Os lados da estalagmite foram entalhados na forma de uma serpente do mar enroscando-se ao redor da bacia. O recipiente está cheio de água.

Cachorro Negro criou esta câmara em honra ao Deus do Mar. Ele nunca partia em um saque antes de prestar suas homenagens ao Deus do Mar. Como recompensa por sua fidelidade, o deus encantou a bacia no centro desta sala. Embora a água seja salobra, cura 2d8+3 pontos de dano de qualquer um que a beba. A água na bacia só pode curar cada pessoa uma vez por dia, e qualquer água removida da bacia perde imediatamente seu poder.

6. ESPÍNHOS MORTAIS (NE 9)

Uma imensa câmara natural se abre ante vocês. O chão está coberto de areia, e a água lambe-a em um ritmo marcado. Perto da orla, à direita, está um esqueleto empalado por uma enorme estaca que se ergue da areia. À medida que o resto da câmara se torna visível, vocês vêem pelo menos mais dois esqueletos empalados da mesma forma.

A sala do tesouro de Cachorro Negro pode ser encontrada, se os jogadores puderem detectar a porta secreta na parede à direita da câmara, com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20. Por essa razão, Cachorro Negro construiu armadilhas de estacas escondidas pela sala, para empalar pretensos saqueadores. Cada quadrado de 1,5 por 1,5 metro marcado com um "X" no mapa contém uma armadilha de estaca. A melhor forma de manter o controle disso é desenhar a sala em um mapa, e fazer com que cada jogador diga por onde seu PJ está se movendo. Os PJs que ativarem uma armadilha de estaca são considerados surpreendidos, e não recebem bônus por Destreza em sua CA contra a jogada de ataque da armadilha.

Armadilhas de estaca (11): ND 2; mecânica; gatilho local; sem reativação; corpo-a-corpo: estaca +15 (1d8+4, dec. ×3); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); Preço de mercado: 1.000 PO.

7. PORTA DA CÂMARA DO TESOURO

Passando pela porta secreta, vocês entram em uma passagem feita de pedra trabalhada. No final da passagem há uma enorme porta de madeira reforçada com ferro. Uma grande tranca está montada no centro da porta. Uma inscrição na porta revela: "Entre aqui e enfrente a ira de Cachorro Negro."

A porta está trancada. Pode ser aberta com um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 25.

Porta Reforçada: espessura de 7,5 cm; dureza 5; 30 PV; CD para derrubar 26.

8. TESOURO DE CACHORRO NEGRO (NE 7)

Quando a imensa porta é aberta, um gemido baixo parece vir das próprias paredes da câmara. O aposento tem 7,5 m de largura e 6 m de profundidade. Há nove baús ladeando as paredes.

O gemido continua até que, repentinamente, uma figura emerge do chão, brilhando com uma luz esverdeada e fantasmagórica. É um homem que porta um sabre, usa botas altas, uma longa sobrecasaca e um chapéu com uma pena.

Flutuando no centro da sala, a aparição aponta seu sabre para vocês e fala com uma voz retumbante: "Quem se atreve a perturbar o tesouro de Cachorro Negro? Vocês não têm esperança contra mim! Vão embora agora, e sairão ilesos. Fiquem para tentar a sorte, e serão condenados ao sofrimento eterno!"

A aparição é a forma espectral do pirata Cachorro Negro. Após sua morte, ele foi enterrado sob esta câmara. Agora, assombra o lugar como um espectro por toda a eternidade, e recusa-se a permitir que qualquer coisa seja removida. Caso os heróis não removam nenhum tesouro, Cachorro Negro deixa-os em paz.

Os heróis podem falar com o espectro de Cachorro Negro. Contudo, primeiro é necessário sair da câmara do tesouro, para que ele se acalme o suficiente para conversar. Ele sabe onde está a porta descrita em seu diário, e pode dizer aos PJs como chegar lá. Caso eles perguntem, Cachorro Negro também pode descrever o que aconteceu a Tom quando ele tentou abrir a porta da serpente.

"Tom sempre fazia maluquices. Eu disse para ele deixar aquela porta em paz, mas ele não escutou. Enfiou sua mão na boca da serpente e começou a girar a maçaneta."

PARTE 2: AS CAVERNAS DE CACHORRO NEGRO

“Então deu um grito e puxou seu braço. Na mesma hora, uma torrente de líquido verde e venenoso jorrou da boca da serpente e atingiu seu peito em cheio. O veneno era tão forte que ele não pôde se mover por mais de uma semana.

“Mesmo quando se recuperou, Tom nunca mais conseguiu fazer muito esforço, pelo resto da vida. Quando nós perguntamos o que tinha acontecido, ele disse que a serpente de pedra tinha mordido seu braço. Acharmos que ele estava louco, porque estávamos todos lá, e ninguém viu aquela coisa se mexer.”

Caso algum dos PJs incomode Cachorro Negro de algum modo, ele ataca.

Cachorro Negro (espectro): 45 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Os baús contêm várias armadilhas e tesouros.

Baú 1: armadilha de agulha envenenada: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; à distância: agulha +8 (1 mais veneno); veneno (óleo de sangue verde, Fortitude [CD 13] anula, 1 Con/1d2 Con); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 20); Preço de mercado: 1.300 PO. Este baú contém 3.000 PO.

Baú 2: sem armadilha. Contém 2.000 PO.

Baú 3: armadilha de rajada de agulhas: ND 3; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; à distância: agulhas +20 (2d4); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 22); Preço de mercado: 5.400 PO. Este baú contém 6.000 PO, um *filtro da natação*, uma *poção de patas da aranha*, uma *poção de vigor do urso* e uma *poção de curar ferimentos leves*.

Baú 4: sem armadilha. Contém 300 PL e uma *poção de curar ferimentos sérios*.

Baú 5: sem armadilha. Contém 4.000 PO e uma *poção de idiomas*.

Baú 6: armadilha de flecha: ND 1; mecânica, gatilho de toque, reativação manual; à distância:

flecha +10 (1d6, dec. x3); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 20); Preço de mercado: 2.000 PO. Este baú contém 2.500 PO, uma cimitarra obra-prima e um pergaminho arcano (*respirar na água*, NC 5°).

Baú 7: sem armadilha. Contém 600 PL e quatro gemas (duas no valor de 1.000 PO cada e duas no valor de 2.500 PO cada).

Baú 8: sem armadilha. Contém dois cálices de ouro cravejados de jóias (1.000 PO cada), dez pratos de ouro (25 PO cada), um colar de prata (250 PO) e um colar de ouro (300 PO).

Baú 9: armadilha de agulha envenenada: ND 1; mecânica; gatilho de toque; reativação manual; à distância: agulha +8 (1 mais veneno); veneno (óleo de sangue verde, Fortitude [CD 13] anula, 1 Con/1d2 Con); Procurar (CD 22); Operar Mecanismo (CD 20); Preço de mercado: 1.300 PO. Este baú contém 2.000 PO e um *anel de proteção +1*.



PARTE 2: AS CAVERNAS DE CACHORRO NEGRO

9. CORRENTEZA RÁPIDA

Pouco mais de três metros túnel adentro, a correnteza impulsiona o seu barco com uma velocidade perigosa!

Fortes correntezas afetam a água nos túneis além deste ponto. Os PJs devem ser bem-sucedidos em testes de Profissão (marinheiro) ou Sabedoria contra CD 15 para virar o barco ou pará-lo na correnteza. Qualquer um que esteja de pé no barco deve ser bem-sucedido em um teste de Equilíbrio contra CD 15 para evitar uma queda. Aqueles que falharem caem na água, e são transportados para o **Local 10** ou para o **Local 11**. Estes PJs devem ser bem-sucedidos em testes de Natação contra CD 15 para se manter na superfície, ou correm o risco de se afogar.

10. POSSÍVEL ACESSO A OUTRAS ÁREAS

Esta passagem aquática pode ser usada para expandir a aventura, se você desejar. Caso contrário, elimine-a do mapa ou simplesmente diga que a passagem se estreita, ficando pequena demais para que os PJs atravessem.

11. TÚNEL BLOQUEADO

A entrada para este túnel está bloqueada com tábuas acima da linha da água. As tábuas estão apodrecidas devido à exposição ao mar. As seguintes palavras estão escritas em tinta preta, na língua comum, sobre a barreira de tábuas: "PERIGO! AFASTE-SE!"

Esta é a passagem bloqueada mencionada no diário de bordo de Cachorro Negro. As tábuas podem ser quebradas facilmente, e a corrente impulsiona o barco para a passagem além.

12. O PORTAL DA SERPENTE (NE 9)

O seu barco atraca numa praia, frente a uma parede curvada com 9 metros de largura, feita de jade. A parede é coberta por um mural que retrata dois homens-serpente em mantos vermelhos, de pé no topo de uma torre de jade esculpida na forma de uma cobra enrolada. Suas mãos se erguem ao céu, e bem abaixo há uma multidão do povo-serpente observando.

Entre as duas figuras em mantos há um enorme portal de pedra, com 3 metros de largura e 6 metros de altura. No centro da porta, uma naja em baixo-relevo está entalhada na pedra verde. A boca da naja se projeta para além do relevo, suas presas expostas como se ela estivesse pronta a dar o bote. Embaixo da naja há uma inscrição em algum idioma estranho.

Este é o topo do templo retratado no mural. O restante do templo foi soterrado durante o grande cataclismo. A inscrição sob a naja, no idioma valossano, pode ser lida por qualquer um que tenha aprendido a língua, ou que seja bem-sucedido em um teste de Decifrar Escrita contra CD 20. Um personagem recebe +2 de bônus nesse teste caso já tenha decifrado algum escrito valossano anteriormente. Eis o que diz a inscrição: "Todos aqueles que desejam entrar no templo



PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

devem passar pelo teste das presas. Toque a boca de Yig e sua coragem será recompensada.”

A boca de Yig é um teste de coragem e resistência. Para abrir a porta, um PJ deve botar sua mão e seu braço dentro da boca da serpente e alcançar a maçaneta. Enquanto ele estende o braço para a maçaneta, sente como se as mandíbulas da serpente estejam se fechando ao redor do seu braço.

Isto é uma ilusão, que só afeta o PJ que tem o braço dentro da boca de Yig. Caso o PJ tente perceber que é uma ilusão, deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 20. A ilusão causa dor extrema. Caso o PJ consiga manter o braço dentro da boca a despeito da dor (sendo bem-sucedido em um teste de resistência de

Fortitude contra CD 20), a porta abre. Caso contrário, o personagem remove seu braço antes que a porta se abra, e uma torrente de líquido verde e venenoso espirra da boca da serpente. O veneno é um efeito sobrenatural que se reativa imediatamente na rodada seguinte.

Mesmo se a armadilha em si for desativada, a ilusão permanece. Os PJs podem tentar abrir a porta quantas vezes quiserem.

Boca de Yig: ND 9; mecânica; gatilho de toque; reativação automática; à distância +13 [+18 se a mão estiver na boca de Yig] (veneno); alvos múltiplos (todos os alvos em uma linha de 6 metros); veneno (bile de dragão, Fortitude [CD 26] anula, 3d6 For/0); Procurar (CD 25); Operar Mecanismo (CD 28); Preço de mercado: 54.300 PO.

~ PARTE 3: ~

O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

EM QUE OS AVENTUREIROS DESCEM AO ANTIGO TEMPLO DE YIG, E DESCOBREM
O PREÇO QUE DEVEM PAGAR PELA SERPENTE DE JADE.

Tendo descoberto e atravessado as cavernas de Cachorro Negro, os PJs finalmente entraram no templo perdido de Yig. O templo é feito de jade verde, e tem a forma de uma espiral, construído para lembrar uma cobra enrolada. Cada nível do templo tem 6 metros de altura, e é mais largo do que o nível acima. O templo fica bem abaixo do nível do mar, e estaria inundado se não fosse a magia que o mantém intacto.

LOCAL 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

Enquanto a civilização valossana estava sendo destruída, o deus Yig enfureceu-se. Culpou seus sacerdotes por não terem avisado seu povo da devastação que viria do culto ao Inominável. Sabendo que seu próprio poder logo começaria a diminuir, Yig usou sua força restante para preservar este templo do cataclismo. Então, para punir seus sacerdotes, transformou-os todos em sombras mortas-vivas. Eles estão há séculos condenados a vagar pelos salões do templo e pensar em como falharam com Yig e o povo de Valossa.

Os séculos de morte-em-vida distorceram as mentes da maioria dos sacerdotes do templo. Eles desejam apenas pôr um fim à sua existência e, para isso, atacam os PJs sem provocação.

Contudo, há alguns que ainda se agarram à esperança de que possam salvar suas almas ajudando a vencer o Inominável. Esses sacerdotes vêem os PJs como sua possível salvação, e pedem por sua ajuda. Caso os PJs não tenham aprendido o idioma valossano, os sacerdotes falam em uma forma arcaica da língua comum. Todos os homens-serpentes encontrados no templo são sombras-serpentes, descritas no Apêndice A.

1. A ESTATUA DE YIG

A porta da serpente se abre com um rangido, espalhando poeira e terra pelo chão. A câmara do outro lado da porta é circular, com 9 metros de diâmetro. Uma rampa ao longo da parede à direita desce para a água escura. No centro da câmara há uma enorme estátua de mármore, com 4,5 metros de altura, na forma de uma cobra enrolada. As paredes da sala exibem um mural contínuo que mostra a construção e consagração do templo. Alguém escreveu as mesmas palavras valossanas em muitos locais diferentes do mural, com tinta vermelha.

Esta sala era uma câmara de oração e reuniões, utilizada pelos altos sacerdotes de Yig. Sob a imagem sacra de seu deus, os sacerdotes tomavam decisões importantes e comunavam com a divindade.

Um sacerdote chamado Sseth, que estava tentando avisar seus compatriotas de que Yig estava insatisfeito, escreveu o seguinte aviso nas paredes: “Cuidado, irmãos, pois Yig irá nos abandonar.” Os outros pensaram que ele estava louco, e Sseth foi preso em seu quarto no templo abaixo. Os PJs podem encontrar sua sombra mais tarde.

Qualquer PJ que tenha aprendido o idioma valossano pode ler a frase. Um PJ que seja bem-sucedido em um teste de Decifrar Escrita contra CD 20 pode tentar traduzir a inscrição. Este teste recebe +2 de bônus caso o PJ já tenha decifrado algum escrito valossano anteriormente.

PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

Este é um ótimo lugar para os PJs descansarem antes de enfrentar o templo. Eles podem dormir aqui e preparar-se, ou orar por magias sem serem incomodados.

2. A CÂMARA INUNDADA (NE 3)

Este andar do templo está cheio d'água. Nenhum outro andar está inundado – a água está contida aqui. O encantamento de Yig, além de manter o templo intacto, também permitiu que esta estranha condição persistisse após o cataclismo.

Deve ser fácil para os PJs prosseguir ao andar seguinte. Eles podem nadar rampa abaixo com um teste bem-sucedido de Natação contra CD 10. Uma vez dentro da água, notam uma luz vinda de outra rampa à sua frente. Esta rampa leva-os ao terceiro andar. Leia a seguinte descrição para aqueles que nadam de rampa em rampa:

A água é fria ao se redor, enquanto vocês nadam rampa abaixo. Depois de apenas alguns metros, vocês podem ver uma luz à frente e, nadando em direção à luz, começam a discernir outra rampa, que leva mais para baixo no templo. Na metade do caminho, vocês emergem da água, para uma sala seca. Incrivelmente, a água desafia a gravidade, e não cai para esta sala.

Os sacerdotes utilizavam esta sala para se preparar para os serviços religiosos na capela abaixo. Outrora, o lugar esteve repleto de armários e guarda-roupas cheios de vestimentas. Esses móveis já apodreceram, e o que resta deles jaz espalhado pelo chão. Na parede oposta às rampas está uma estátua de um homem-serpente. Ao redor do pescoço da estátua, em uma corrente de ouro, há um amuleto com a forma da cabeça de uma serpente. Este é o *Amuleto da Serpente* (veja a caixa de texto **Os Tesouros da Serpente**).

Se um PJ chegar até a estátua e remover o amuleto, uma sombra-serpente ataca. O monstro parece uma área escura na água, com a forma de uma serpente.

A sombra-serpente é incorpórea. Não precisa respirar, e pode mover-se pela água livremente. Os PJs, por outro lado, podem achar difícil lutar debaixo d'água sem se afogar. Veja as regras para **combate submerso** no *Livro de Regras Básicas II*.

A sombra ataca quem estiver com o amuleto e ignora todos os outros. Não persegue ninguém que deixe a sala.

Sombra-serpente: 19 PV; veja o **Apêndice C** para mais detalhes.

3. O GRANDE ALTAR DE YIG (NE 4)

Vocês emergem da água em uma sala circular, com cerca de 15 metros de diâmetro. Nas paredes, a cada 3 metros, há cabeças de serpente esculpidas, com bolas de luz brilhante entre suas presas. À

esquerda, a cerca de 9 metros de distância, há outra rampa, que leva para baixo. Um altar de mármore, entalhado com serpentes, repousa no centro da parede de frente para vocês. Várias grandes almofadas redondas estão espalhadas no chão. Elas exalam um cheiro de umidade e bolor.

Em frente ao altar há uma forma serpentina, escura e quase indistinta. Ela gesticula para uma grande tigela de jade sobre o altar. Não parece ter notado vocês.

Esta é a câmara onde os sacerdotes conduziam cerimônias em honra a Yig. Os homens-serpentes sentavam-se sobre as almofadas durante os rituais. Ao longo dos anos, as almofadas tornaram-se infestadas de doenças, e qualquer pessoa que as manipule corre o risco de contraí-las.

A sombra-serpente à frente do altar é Alisstar, o último alto sacerdote de Yig. Como líder do templo, ele culpa a si mesmo pela falha dos sacerdotes em deter o Inominável. Durante séculos, buscou uma maneira de completar um ritual para apaziguar Yig e libertar as almas de seus irmãos. Ele fixa sua atenção no altar, e não percebe os PJs a menos que eles o ataquem ou falem com ele.

Caso os PJs ataquem Alisstar, ele ergue as mãos e implora por piedade. Ele deseja apenas conversar com os heróis, não enfrentá-los. Para ele, os PJs são a última esperança.

Caso os PJs tentem se comunicar com Alisstar, leia em voz alta o seguinte:

A figura atrás do altar parece se assustar. Sua cabeça se ergue de súbito, e ele fala com uma voz grave e lamentosa. Usa uma versão do idioma comum, com um sotaque pesado.

"Sssim, finalmente. Finalmente almass vivass vêm em nossso auxssílio. Sssim. Ajudar-noss vocêss podem. Alisstar é meu nome, e o alto ssacerdote eu era desste templo.

"Dessde o dia da desstruição, eu e meuss irmãoss vagamoss por esstes ssalões. Condenadoss à eternidade. Condenadoss a viver com nossso fracasso. Yig noss abandonou!

"Mass vocêss podem ajudar. Sssim, podem. Façsam o que ssugiro, e dar-lhess-ei o que busscam."

Alisstar quer que os PJs ajudem-no a completar seu ritual, porque acredita ser esta a única maneira de quebrar a maldição de Yig. Para fazer isso, ele precisa que os PJs recuperem quatro itens, os *Tesouros da Serpente* (veja a caixa de texto), que foram espalhados pelo templo. O primeiro é o *Amuleto da Serpente*, no **Local 2**. O segundo são as *Presas da Serpente*, no **Local 21**. O terceiro é o *Veneno da Serpente*, no **Local 14**. Por último, há as *Escamas da*

PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

Serpente, no **Local 9**. Alisstar não sabe as localizações exatas dos itens, por isso pode sugerir que os PJs perguntem a outros sacerdotes do templo. Alisstar promete dar aos PJs a *Serpente de Jade* se eles trouxerem todos os itens.

Almofadas Infectas: ND 2; nenhuma jogada de ataque necessária (doença); doença (tremores, Fortitude [CD 13] anula, período de incubação 1 dia, 1d8 Des); Procurar (CD 20).

Alto Sacerdote Alisstar (Sombra-Serpente): 36 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

4. CÂMARAS DOS ACÓLITOS (NE 7)

Um odor rançoso permeia o ar deste aposento. Há travesseiros e roupas de cama, todos apodrecidos, espalhados pelo chão. Emergindo das sombras, quatro formas escuras e serpentinadas movem-se na sua direção, com gemidos altos.

As quatro sombras-serpentes nesta sala eram acólitos do templo. Eles atacam os PJs, na esperança de que os heróis possam pôr um fim à sua horrível existência.

Acólitos (4 sombras-serpentes): 19, 18, 17, 20 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

5. SALA DE ORAÇÕES (NE 6)

Esta longa sala segue a curva da parede externa do templo. As paredes são cobertas com um mosaico que retrata uma grande serpente. Sua cauda começa próxima à porta, e seu corpo se estende ao longo da parede externa, culminando em uma cabeça com presas à mostra, no outro extremo da sala.

Os olhos da serpente do mosaico brilham com uma luz verde. Em frente à cabeça, há uma mesa de pedra, sobre a qual está um grande livro. Sobre o chão, há quatro pilhas de poeira, na forma de serpentes.

Os sacerdotes do templo usavam esta sala para orar e meditar. Os olhos da serpente do mosaico foram imbuídos com o espírito de Yig. Quando os sacerdotes recitavam suas preces, os olhos ajudavam-nos a comungar com seu deus. Quando Yig abandonou seus sacerdotes, os olhos levaram-nos à loucura. Os sacerdotes desta sala mataram uns aos outros como resultado. As pilhas de pó são o que resta de seus corpos.

Qualquer um que olhe nos olhos do mosaico por mais de alguns segundos deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra CD 15, ou será dominado pela vontade de Yig. PJs dominados recebem instruções de atacar seus amigos. Isso lhes dá direito a outro teste de resistência, como na magia *dominar pessoa*.

O livro sobre a mesa está escrito inteiramente em valossano, e é intitulado *O caminho de Yig*. As páginas são feitas de

peles de serpente descartadas. Qualquer negociante de livros raros pagaria até 3.000 PO por este tomo.

Os olhos de Yig: ND 6; instrumento mágico; gatilho de proximidade (especial); reativação automática; efeito da magia (*dominar pessoa*, NC 9°, Vontade [CD 15] anula); Procurar (CD 20); Operar Mecanismo (CD 10); Custo: 22.500 PO, 1.800 XP.

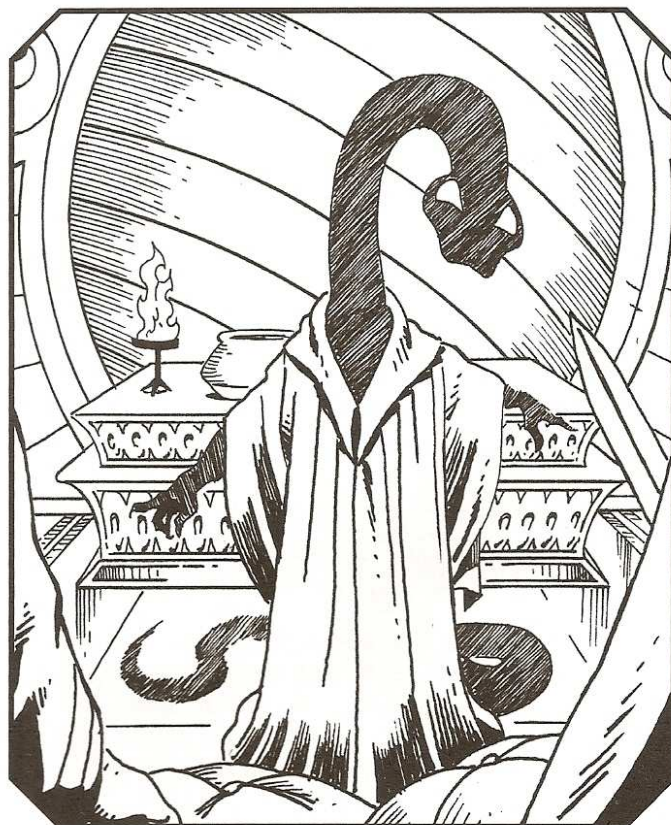
6. SALA DO INCENSO

Um odor pungente paira no ar desta pequena sala. As paredes estão recobertas por prateleiras de pedra que abrigam várias jarras e urnas. Um braseiro apagado jaz no outro extremo da sala.

Os sacerdotes de Yig utilizavam esta sala para guardar os vários tipos de incenso de que precisavam para seus rituais. A maior parte do incenso já perdeu sua potência há muito. Um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20 revela uma urna que contém dois blocos de *incenso da meditação*.

7. RAMPA AOS NÍVEIS INFERIORES (NE 5)

Esta sala está uma bagunça. O chão está coberto de estilhaços de madeira apodrecida, almofadas bolorentas e cacos de cerâmica. Na frente da porta



PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

OS TESOUROS DA SERPENTE

Os itens chamados de *Tesouros da Serpente* são os seguintes:

O AMULETO DA SERPENTE

Um rei-mago de Valossa criou o *Amuleto da Serpente* para celebrar sua coroação. Foi um presente ao alto sacerdote do templo, em honra a Yig. Cada alto sacerdote passava o amuleto ao seu sucessor, como uma relíquia sagrada. O amuleto era usado pelo alto sacerdote em cerimônias religiosas importantes, e quando o exército valossano ia à guerra.

O amuleto concede ao usuário +2 de bônus de armadura natural em sua CA, e +4 de bônus de sorte em testes de resistência contra veneno.

Abjuração (tênue); NC 5°; Criar Item Maravilhoso, *neutralizar veneno*, *pele de árvore*, o nível de conjurador do criador deve ser no mínimo 6°; Preço 12.000 PO; Peso –.

AS PRESAS DA SERPENTE

Estas presas são feitas para se ajustar às presas naturais de um homem-serpente. Contêm um pequeno reservatório, que pode ser enchido com o *Veneno da Serpente*, para conceder ao usuário uma mordida venenosa em adição aos seus ataques normais. As presas não podem ser usadas por qualquer outra raça (exceto por alguns avatares-cobras de Yig).

Necromancia (tênue); NC 5°; Criar Item Maravilhoso, *veneno*; Preço 3.000 PO; Peso –.

O VENENO DA SERPENTE

Este líquido viscoso amarelado é um veneno poderoso. É feito para uso em conjunto com as *Presas da Serpente*, mas pode ser usado com qualquer outra arma que possa ser envenenada. Este pequeno frasco de vidro contém 12 doses quando cheio. Quando é encontrado, contém 1d4+2 doses.

Veneno: ferimento CD 20; dano inicial 3d6 PV; dano secundário 2d6 Con; Preço 2.000 PO por dose.

AS ESCAMAS DA SERPENTE (ARTEFATO MENOR)

Esta é uma armadura de escamas verde, com as propriedades de uma *brunea do toque espectral* +3, que pode ser usada apenas por um membro do povo-serpente. É o mais poderoso dos *Tesouros da Serpente*. Um valossano que use a armadura é imune a todas as formas de ataque físico ou mágico. Há apenas uma fraqueza – uma escama no lado direito do peito foi danificada durante a fabricação do artefato. Neste lugar, a armadura concede seu bônus de armadura na CA (+7), mas não a imunidade. Um oponente pode atacar esta área aceitando -4 de penalidade em sua jogada de ataque. Magias que exigem jogadas de ataque podem ser miradas na escama danificada, com a mesma penalidade. Qualquer magia que acerta o alvo automaticamente (como *mísseis mágicos*) também acerta automaticamente a escama danificada.

Abjuração (forte); NC 19°; Peso 15 kg.

há uma rampa que leva para cima, rumo à escuridão. Um par de olhos vermelhos e penetrantes balança nas sombras da rampa. Depois de alguns momentos, os olhos começam a se mover na sua direção.

A criatura nas sombras é uma aparição. Em vida, foi um prisioneiro humano do templo, que tentou escapar do fosso abaixo. Conseguiu chegar até esta sala quando a maldição de Yig atingiu-o e transformou-o em um morto-vivo. Desde então, ele assombra este lugar. A aparição não pode deixar a sala.

Aparição: 32 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

8. ENFERMARIA

As paredes de ambos os lados desta sala estão cobertas de liteiras apodrecidas. Na parede oposta a vocês, há uma prateleira acima de uma mesa de pedra. A prateleira abriga várias jarras.

A maior parte das liteiras está vazia, mas duas abrigam formas sombrias e serpentinadas de sacerdotes valossanos. Suas mãos, quase invisíveis, gesticulam para que vocês se aproximem. Eles parecem incapacitados.

PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YÍG

Quando a maldição de Yig atacou, estes sacerdotes estavam sendo tratados na enfermaria. Estão aqui há séculos, esperando a morte. Querem que os PJs os matem, e imploram por isso.

Estas sombras-serpentes estão dispostas a dar informações aos PJs em troca de suas mortes. Eis o que sabem:

1. Vrosh, o sacerdote guerreiro, veste as *Escamas da Serpente*.
2. A armadura torna-o invulnerável a ataques, a menos que seu único ponto fraco seja atingido: uma escama de cor esmaecida, logo abaixo do peito, do lado direito.
3. O Avatar de Yig é uma serpente gigante, e está no nível mais baixo do templo, dentro de um grande fosso utilizado para sacrifícios sagrados.

Estes sacerdotes podem estar incapacitados, mas ainda são mortos-vivos incorpóreos, e é difícil feri-los. Caso um clérigo tente destruí-los com uma tentativa de expulsão, trate-os como criaturas de 1 DV, devido ao seu estado enfraquecido. Estes sacerdotes não valem nenhum XP, a menos que você deseje dar aos jogadores um pequeno prêmio por fazer uma boa ação.

Uma das jarras da prateleira contém *ungüento de Keoghtom*. Os PJs podem encontrá-la com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 15.

Sacerdotes inválidos (2 sombras-serpentes): 3, 3 PV; inofensivos.

9. AS ESCAMAS DA SERPENTE (NE 5)

Esta grande sala parece ter sido algum tipo de ginásio. Colchonetes apodrecidos cobrem o chão, e vários bonecos para treino de combate estão espalhados. As paredes são cobertas de prateleiras com armas enferrujadas de todo tipo.

De pé no centro da sala está uma sombra-serpente, empunhando uma lança que emite estalos elétricos e vestindo uma armadura de escamas verdes. Com uma voz alta e grave, ele fala, "Venham, jovenss. Vou lless ensinar. Devem sser fortess para lutar por Yig."

Com isso, ele assume posição de luta, brandindo sua lança.

Este é Vrosh, um sacerdote guerreiro de Yig. Ele enlouqueceu com a maldição. Espera aqui para treinar jovens sacerdotes nas artes da guerra. Vrosh recusa-se a responder quaisquer perguntas, e dirige-se aos heróis como um professor falando com seus alunos. Usa uma lança mágica e as *Escamas da Serpente*. Embora seja uma sombra, ataca os PJs com sua arma.

Enquanto estiver usando as *Escamas da Serpente*, Vrosh é imune a todas as formas de ataque, exceto por uma única escama danificada (veja a caixa de texto **Os Tesouros da Serpente**). Se os PJs falaram com os sacerdotes no **Local 8**, podem notar o ponto fraco com facilidade (Observar contra CD 10). Caso contrário, um PJ lutando contra Vrosh pode fazer um teste de Observar contra CD 20 para notar a escama danificada.

Quando Vrosh for morto, a armadura de escamas cai ao chão, intacta. A armadura é inútil para os PJs, mas a lança é uma *lança elétrica do toque espectral +1*.

Sacerdote Guerreiro Vrosh (sombra-serpente): 35 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.



PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

10. SALA DOS PERGAMINHOS

As paredes desta sala estão cobertas do chão ao teto com minúsculos nichos quadrados. Outrora, devem ter contido muitos pergaminhos enrolados. A maior parte deles desintegrou-se ao longo dos anos, e tudo que resta são montes de pó.

Quase todos os pergaminhos desta sala foram destruídos pela ação do tempo. Caso os PJs procurem nos nichos e sejam bem-sucedidos em um teste de Procurar contra CD 20, encontram um pergaminho divino intacto (*respirar na água*, NC 5°).

11. REFEITÓRIO

Mesas de pedra longas e baixas estão espalhadas por este salão. Muitos pratos e utensílios de cerâmica jazem sobre elas, estilhaçados. Três formas escuras e serpentinadas sentam-se a uma mesa próxima. Parecem estar comendo, embora não haja comida em seus pratos.

De repente, vocês ouvem o som de cerâmica quebrando no chão. Uma sombra-serpente emerge das trevas no fundo do salão. Volta-se para vocês e fala: "Ahhh! Petisscoss fresscoss para nossa refeição. Vamoss matá-loss, e eu farei um banquete digno de um rei!"

Estas sombras-serpentes não aceitaram a maldição de Yig. Acreditam ainda estarem vivas, e procuram uma refeição fresca. Os PJs podem tentar conversar com as sombras-serpentes, para convencê-las de que estão mortas há séculos (teste de Diplomacia resistido por Sentir Motivação). Caso isto funcione, as sombras-serpentes recuam e cambaleiam, atônitas, até que os heróis vão embora. Caso contrário, lutam até a morte.

Sombras-serpentes (4): 17, 22, 18, 16 PV; Sentir Motivação +1; veja o Apêndice C para mais detalhes.

12. PORTA FECHADA

A porta de pedra para esta sala foi trancada com três estacas de ferro, que foram cravadas no chão. Uma minúscula porta foi entalhada no portal, ao nível dos olhos. Está fechada e trancada.

Este é o quarto de Sseth, o sacerdote que escreveu o aviso nas paredes da câmara superior da torre (veja o **Local 1**). Seus irmãos sacerdotes aprisionaram-no aqui, porque acreditavam que ele havia enlouquecido. Eles utilizavam a pequena porta para alimentá-lo. A portinhola pode ser destrancada com um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 20.

Caso a portinhola seja aberta, leia o seguinte para os jogadores:

Espiando pelo portal, vocês vêem uma sala completamente vazia, exceto pelos escritos no idioma valossano, que recobrem cada centímetro das paredes, em muitos estilos e tamanhos diferentes. Uma voz chama da escuridão: "Entrem, tolloss! Ajudá-loss eu posso. Sssim! Vocêss devem sser os predessstinados. NÃO! Sserá? Sssim! Entrar vocêss devem!"

As estacas que trancam a porta podem ser removidas com um teste bem-sucedido de Força contra CD 10.

12A. A PRISÃO DE SSETH (NE 3)

A sala do outro lado da porta de pedra tem a forma de uma meia-lua, e está completamente vazia de móveis. Vocês imediatamente notam que as paredes estão cobertas do chão ao teto com escritos no idioma valossano. Parecem obra de um louco.

Uma voz chama-os do fundo da sala. "A mim vocêss devem vir, jovenss. Apenass eu posso ajudá-loss. Necesssitam do Veneno da Sserpente. Posssoo esse item. Mass não! Dá-lo a vocêss não irei!"

"Sssim! Vocêss devem! Não! Sssim! Sssim, dá-lo-ei a vocêssss. Apenass sse resssponderem o enigma. Sssim! Apenass sse resssponderem o enigma. Não! Sssim! Resssponder vocêss devem!"

Embora Sseth não fosse louco antes da destruição de Valossa, com certeza o é, agora. Está completamente insano, e pede aos PJs que resolvam uma charada. Caso eles respondam corretamente, ele diz onde podem achar o frasco que contém o *Veneno da Serpente*. Sseth não responde pergunta alguma, e continuamente pergunta aos PJs se desejam resolver seu enigma. Como na passagem acima, ele discute consigo mesmo o tempo todo. O enigma de Sseth é o seguinte:

Eu crio a vida e dou alimento.

Contenho vida e alguns futuros.

Sou o primeiro, mas há quem diga que vim por último.

Sou frágil, mas forte o bastante para conter carga preciosa.

O que sou eu?

A resposta é: um ovo. Caso os PJs adivinhem corretamente, Sseth conta a eles que o frasco com o *Veneno da Serpente* pode ser encontrado em um compartimento secreto dentro da estátua de Yig, no **Local 14**. O compartimento fica no meio da cauda da estátua. Caso os PJs errem a resposta, Sseth

PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YÍG

sibila para eles, mas ainda diz que eles devem procurar pela aparência de Yíg para achar o que buscam.

Caso seja atacado, Sseth foge. Ele luta apenas caso seja encurralado (o que é improvável, já que ele é incorpóreo).

Sseth (sombra-serpente): 19 PV; veja o **Apêndice C** para mais detalhes.

13. CÂMARA DO ALTO SACERDOTE (NE 4)

A porta se abre, revelando uma câmara em forma de meia-lua, com 4,5 metros de largura e 12 metros de profundidade. Um grande tapete com a imagem esmaecida de uma serpente enrolada recobre o chão. No outro extremo da sala há uma caixa retangular de vidro que contém um tronco apodrecido. Um colchão redondo e podre jaz no canto direito da sala, e há um pequeno baú ao seu lado. Do outro lado da sala, há uma mesa e uma cadeira. Aberto em cima da mesa, há um tomo com capa de couro e páginas amareladas.

O alto sacerdote Alisstar morava nesta câmara, antes do cataclismo. Pouco antes do fim, ele foi ao altar (veja o **Local 3**) para tentar apaziguar Yíg. Está lá desde então.

A caixa de vidro é o lar da cobra de estimação de Alisstar. A cobra não foi poupada da maldição de Yíg, tendo sido transformada em uma serpente constritora sombria (veja o **Apêndice C**). A cobra está no baú; atacará qualquer um que abri-lo.

O baú está trancado, e exige um teste bem-sucedido de Abrir Fechaduras contra CD 20 para ser aberto. Além da serpente constritora sombria, ele contém 500 PO, duas *poções de restauração menor* e duas *poções de curar ferimentos moderados*.

O livro sobre a mesa é o diário de Alisstar. Está escrito em valossano, e só pode ser lido por PJs que tenham aprendido o idioma. Um personagem que seja bem-sucedido em um teste de Decifrar Escrita contra CD 25 pode compreender o suficiente do texto para obter informações gerais.

As anotações mais recentes do diário expressam a preocupação de Alisstar quanto ao crescente culto ao Inominável. Uma passagem importante diz, "Está claro que esse Deus Inominável não pertence a este mundo. É possível que venha de outro plano de existência. Para derrotá-lo, pode ser necessário devolvê-lo ao seu próprio plano, ou aprisioná-lo aqui." Além disso, o diário contém um relato detalhado da vida em Valossa. Pode valer cerca de 1.000 PO para as pessoas certas.

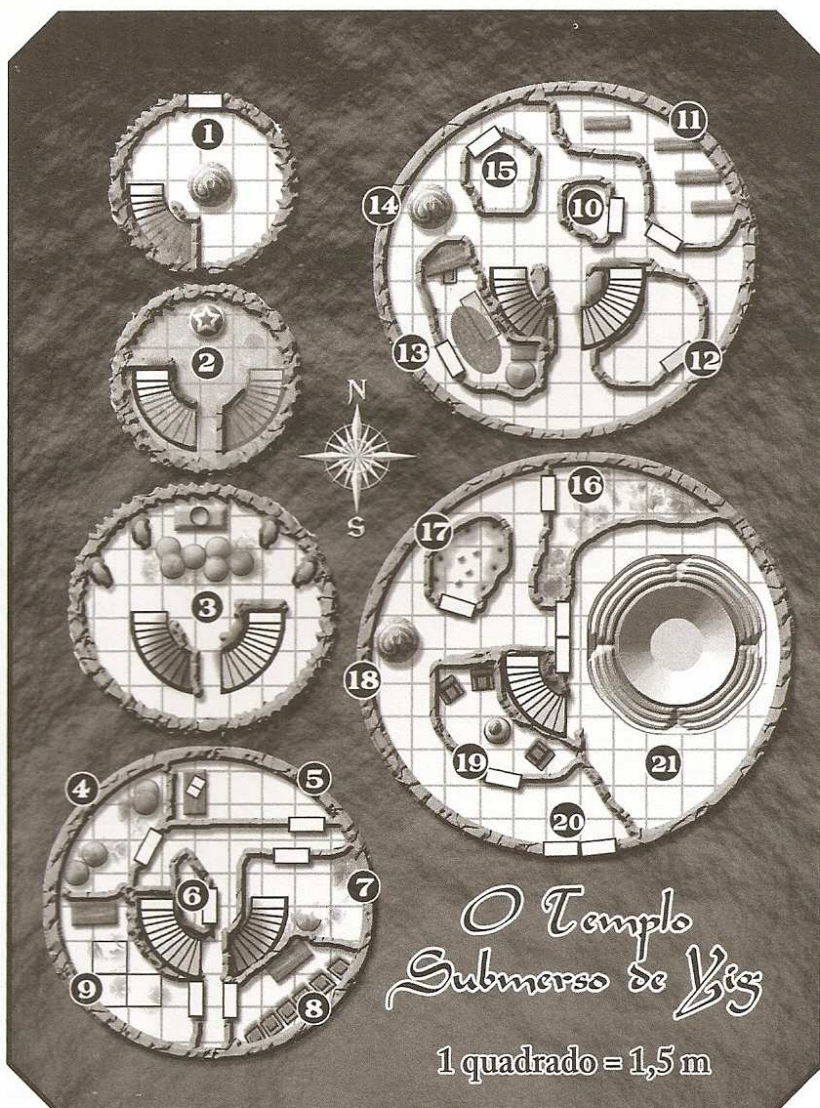
Serpente constritora sombria: 19 PV; veja o **Apêndice C** para mais detalhes.

14. OUTRA ESTATUA DE YÍG

Uma imensa estátua de uma serpente enrolada, com 4,5 metros de altura, ocupa o centro do corredor. Outrora, deve ter exibido cores vivas, mas a maior parte da tinta se apagou. Na base da estátua, há um minúsculo altar, onde jazem duas pequenas jarras.

Este era um pequeno altar ao deus Yíg. Os sacerdotes costumavam colocar incenso e outras oferendas sobre o altar. As jarras estão vazias. Escondido em um compartimento secreto na cauda da estátua, está um frasco que contém o **Veneno da Serpente** (veja a caixa de texto **Os Tesouros da Serpente**). A CD do teste de Procurar necessário para encontrar o frasco depende do que os heróis já descobriram.

Condições	CD para Procurar
Os PJs resolveram o enigma de Sseth	15
Os PJs não conseguiram resolver o enigma	25
Os PJs ainda não encontraram Sseth	30



PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

15. OS SERVOS DO ALTO SACERDOTE (NE 3)

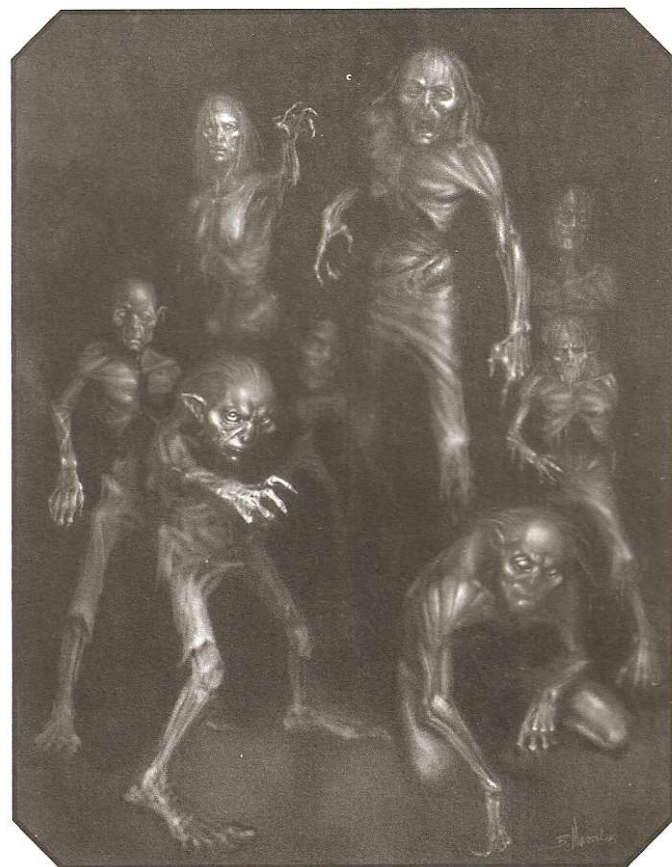
A porta se abre para uma câmara circular. A mobília foi arrastada para os lados, de modo bastante deliberado. Ambos os lados da sala possuem uma única mesa, uma cadeira, um colchão e um armário. Uma linha foi traçada no centro da sala com giz branco. De cada lado da linha está uma sombra-serpente. As duas gritam e apontam uma para a outra.

Estas duas sombras-serpentes, Arness e Hursst, eram os servos de Alisstar, o alto sacerdote de Yig. Nunca se deram bem em vida, e chegaram a dividir o quarto igualmente entre os dois. Suas brigas apenas pioraram depois da catástrofe, e eles vêm se odiando há séculos, incapazes de ferir um ao outro exceto através de palavras.

Arness tenta convencer os PJs a matarem Hursst, e Hursst faz o seu melhor para convencê-los a matarem Arness. Ambos prometem ajudar os PJs a encontrar “o tesouro escondido do templo”.

Os dois estão mentindo. Não há tesouro escondido. O único objetivo destas duas sombras amargas é a morte uma da outra. As sombras não atacam os PJs a menos que sejam atacadas.

Os armários de ambos os lados contêm 100 PO cada.



Arness e Hursst (sombras-serpentes): 25, 17 PV; Blefar +1; veja o Apêndice C para mais detalhes.

16. CÂMARA DE SACRIFÍCIOS (NE 6)

Ao abrir a porta para esta sala, um odor fétido de podridão e decadência assalta seus sentidos. A câmara do outro lado é grande e tem forma irregular. De suas profundezas escuras, criaturas horrendas se arrastam em direção a vocês. Sua pele é coberta de manchas, com uma coloração verde e doentia de podridão. Em muitos lugares, a pele já caiu, revelando ossos amarelecidos.

Esta câmara era usada pelos sacerdotes como prisão para as criaturas usadas como sacrifícios a Yig. Os sacerdotes utilizavam muitos tipos diferentes de humanoides: halflings, gnomos e humanos, na maior parte das vezes, já que os valossanos consideravam-nos bárbaros e selvagens. Os prisioneiros estão presos aqui, vítimas da maldição de Yig, há muitos séculos. Atacam os PJs, mas não os seguem para fora da sala.

Zumbis halflings ou gnomos (2): 10, 16 PV; veja o Apêndice A para mais detalhes.

Zumbis humanos (8): 13, 12, 11, 15, 14, 17, 18, 9 PV; veja o Apêndice A para mais detalhes.

17. A INCUBADORA

Uma onda de ar quente lambe suas faces quando vocês abrem a porta para esta câmara. É uma sala circular, e está cheia de dúzias de ovos quebrados, espalhados pelo chão em almofadas apodrecidas. O calor vem de pedras brilhantes, posicionadas em espaços regulares, em suportes nas paredes.

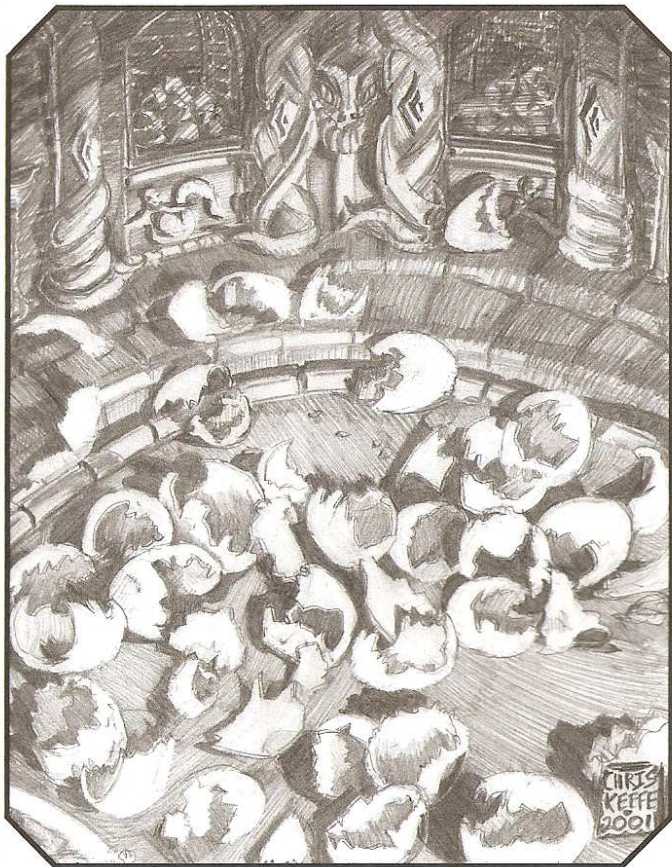
Os sacerdotes de Yig eram escolhidos antes de seu nascimento, e trazidos ao templo para começar suas vidas no serviço do deus-serpente. Antes do grande cataclismo, Sseth – que sabia da maldição de Yig de antemão – destruiu a maior parte dos ovos e dos embriões.

Um personagem que seja bem-sucedido em um teste de Observar contra CD 20 nota que um ovo escapou à destruição, e repousa calmamente na sala.

Estranhamente, a maldição de Yig congelou o embrião dentro deste ovo em animação suspensa. Uma vez que a maldição seja cancelada, o ovo começa a amadurecer de novo. Caso os PJs levem o ovo consigo, você pode utilizar isto como gancho para uma aventura posterior. Os heróis podem ter de criar a jovem serpente, ou protegê-la daqueles que desejam explorá-la. Veja o gancho de aventura **A chocadeira**, no Apêndice C.

Esta sala contém oito *pedras de calor*. Veja a caixa de texto **Pedras de calor** caso os PJs toquem ou removam uma delas.

PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG



18. MAIS UMA ESTATUA DE YIG

Aqui há uma estátua com 4,5 metros de altura, de uma cobra enrolada, com suas presas à mostra. Uma luz amarela brilha até o outro lado do corredor, vinda de seus olhos. Ilumina uma porta dupla com um entalhe elaborado de uma cobra.

Esta estátua foi construída em honra a Yig, mas também é a única forma de abrir a porta dupla no final do corredor. Misteriosamente, uma pessoa de pé entre a estátua e a porta não bloqueia a luz. Um exame cuidadoso da estátua, com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 15, revela que os olhos têm pálpebras. Caso essas pálpebras sejam movidas para cobrir os olhos, a porta para o **Local 21** se abre. A única outra forma de abrir a porta é uma magia *dissipar magias*, realizada por um conjurador de 15º nível – muito além dos recursos dos heróis a esta altura!

19. SALA DE ESPERA

Esta é uma grande sala, que há muito tempo deve ter tido uma aparência rica e convidativa. Agora, toda a mobília está apodrecendo, e as tapeçarias nas paredes estão apagadas e rasgadas. Muitas

PEDRAS DE CALOR

Uma *pedra de calor* foi encantada para irradiar calor continuamente em uma emanção com raio de 3 metros. As criaturas dentro desta área estão protegidas de ambientes frios, como na magia *suportar elementos* (mas a pedra não fornece nenhuma proteção contra calor). A pedra também irradia luz como uma tocha (ilumina claramente em um raio de 6 metros e fornece iluminação precária em um raio de 12 metros).

Uma pedra de calor causa 1 ponto de dano de fogo àqueles que a tocarem, e causa 1 ponto de dano adicional a cada minuto seguinte, enquanto estiver sendo segura. Criaturas com o subtipo frio sofrem 1 ponto de dano por rodada que passarem na área aquecida, ou 1d4 pontos de dano por rodada se estiverem tocando a pedra.

Abjuração (tênue); NC 1º; Criar Item Maravilhoso, *criar chamas* ou *suportar elementos*, Preço 500 PO; Peso 1 kg.

almofadas adornam a câmara, mas também estão arruinadas e decadentes. No centro da sala, em um pedestal de mármore, repousa a estatueta de uma serpente, esculpida em jade.

Os visitantes do templo de Yig utilizavam esta sala como área de espera. Era ricamente decorada, e por vezes servia como sala de recepção para o alto sacerdote. A serpente de jade no centro da sala é uma réplica exata da verdadeira *Serpente de Jade* que os PJs procuram. A estatueta não é mágica, mas pode valer 5.000 PO para um colecionador. Pesa 5 quilos.

20. SÁPIA?

Uma grande porta dupla se ergue ante vocês. Sedimentos úmidos escorrem por sob os batentes, e as portas parecem estar empenadas. Dois imensos puxadores em forma de anéis estão presos ao centro de cada porta.

Os PJs devem ser desencorajados a abrir estas portas, já que, ao fazê-lo, irão inundar este nível do templo. Você também pode utilizar estas portas para expandir a aventura como quiser. Elas podem levar a outras áreas ocultas da cidade valossana, que você pode detalhar para seu grupo. Caso contrário, considere que estas portas estão presas e trancadas magicamente, com uma magia de *tranca arcana* de um conjurador de 15º nível.

PARTE 3: O TEMPLO SUBMERSO DE YIG

21. FOSSO DA GRANDE SERPENTE (ND 4)

Quando a luz vinda dos olhos da serpente é bloqueada, a imensa porta dupla se abre para revelar uma grande câmara do outro lado. Lá dentro está um grande anfiteatro afundado, no formato de uma meia-lua. Há cinco camadas de degraus que descem para um fosso com 6 metros de diâmetro e 3 metros de profundidade. Os degraus estão cobertos de almofadas podres, e tapeçarias há muito apagadas adornam as paredes.

Acreditava-se que esta serpente era a manifestação terrena do deus Yig. Os valossanos sacrificavam escravos a ela, como forma de homenagear seu deus. Os PJs agora devem matar a forma morta-viva da serpente, para retirar suas presas para o ritual de Alisstar. Uma vez que a cobra esteja morta, as *Presas da Serpente* (veja a caixa de texto **Os Tesouros da Serpente**, na página 30) podem ser removidas com facilidade.

Cobra constritora avançada zumbi: 81 PV; veja o Apêndice A para mais detalhes.

RECEBENDO A SERPENTE DE JADE

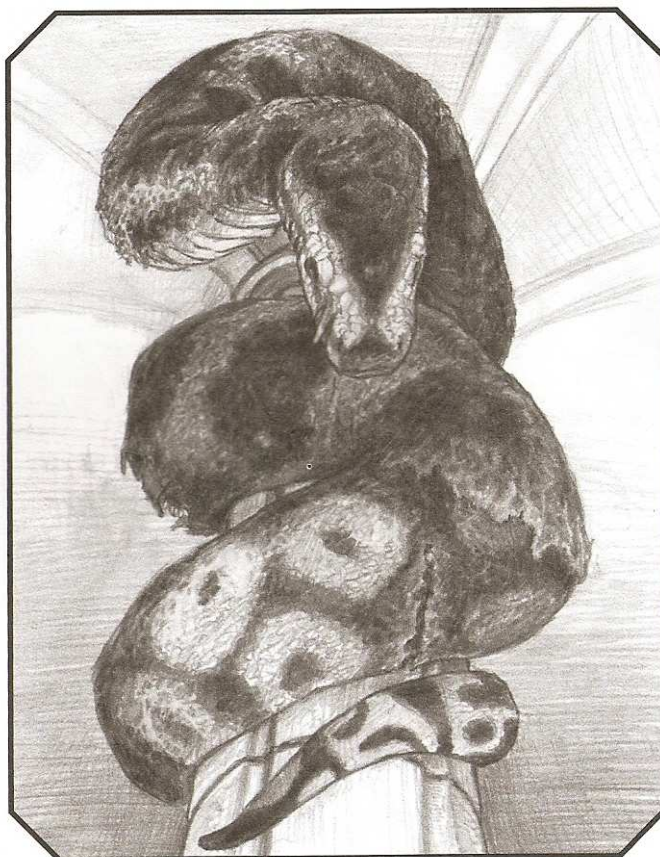
Depois que os PJs tenham recuperado os quatro artefatos, estão prontos para retornar ao alto sacerdote, no **Local 3**, para que ele possa completar seu ritual. Alisstar fica muito feliz ao ver os PJs e o que eles trouxeram. Gesticulando em direção ao altar, ele se dirige ao grupo.

“Obrigado! Obrigado por atender aoss meus pedidos. Por favor, coloquem oss artefatoss ssobre o altar.

“Ainda necesssito de ssua ajuda. Devido ao meu esstado etéreo, não posso realizar as partess físicass do ritual. Um de vocêss deve ssacrificar um pouco de sseu ssangue, para que meu povo possa sser ssalvo.

“Devo avisá-loss, contudo. Esste ssacrifício sserá imensso. Um de vocêss perderá uma parte de ssi, para ssempre. É a única maneira. Sse recusarem, nósoss esstaremooss condenadoss a uma eternidade de ssofrimento, e vocêss nunca terão a Sserpente de Jade.”

Alisstar acaba de revelar o real preço que os PJs devem pagar para obter a Serpente de Jade. Um deles deve estar disposto a



sacrificar seu próprio sangue! Isso faz com que o personagem perca dois pontos de Constituição, permanentemente. Embora os PJs possam relutar frente a essa idéia (o que é bem compreensível), não há outra maneira de obter a *Serpente de Jade*. Isto pode ser um bom gancho de aventura para mais tarde na sua campanha, já que pode haver uma forma de recuperar os pontos de Constituição perdidos.

Alisstar realiza toda a extensa parte verbal e estranhos componentes gestuais do ritual. As *Escamas da Serpente* são depositadas no altar, enquanto o PJ escolhido coloca o *Amuleto da Serpente* ao redor de seu pescoço. O PJ deve rasgar os próprios pulsos, cada um com uma das *Presas da Serpente*. O sangue do PJ deve então ser misturado com o *Veneno da Serpente*. Esta mistura é então derramada sobre as *Escamas da Serpente*.

Neste momento, Alisstar proclama, “**ESSSTÁ FEITO!**”, e o prédio começa a sacudir. Alisstar gesticula com suas mãos, e a *Serpente de Jade* se ergue do centro do altar, e flutua ante os PJs. Enquanto a forma do alto sacerdote se dissipa, ele se despede e agradece uma última vez aos PJs.

Os heróis devem ser capazes de escapar do templo da mesma forma pela qual entraram. Enquanto fogem, o prédio começa a ruir ao seu redor. Uma vez que o grupo esteja fora do templo, ele desaba, atrás dos PJs.

- PARTE 4: -

A TOLÍCE DE MÍLTON

EM QUE OS AVENTUREIROS CORREM PARA IMPEDIR QUE MÍLTON DRAC
AFUNDE O MUNDO NA INSANIDADE.

O barco que os PJs utilizaram para navegar pelas cavernas de Cachorro Negro ainda está esperando por eles na praia à frente do portal da serpente. Eles podem utilizá-lo para deixar as cavernas na próxima maré baixa (às cinco da manhã) e voltar a Porto Livre.

Caso o seu grupo tenha seguido a linha de tempo da aventura descrita na **Parte um**, os aventureiros chegam às seis da manhã, quando o céu está começando a se iluminar com o alvorecer. Enquanto os PJs remam para o porto, leia em voz alta a seguinte passagem.

Quando as primeiras luzes surgem por sobre o horizonte, o cais se ilumina, revelando um impressionante número de navios e barcos de todos os tipos. Nunca em toda a história este cais esteve tão cheio. Uma sombra escura se estende pela água, crescendo mais e mais com a ascensão do sol do novo dia.

Seguindo a escuridão até sua fonte, vocês vêem a Tolíce de Milton, erguendo-se sobre o cais de Porto Livre. Os andaimes que cercavam suas paredes já desapareceram, e o mármore branco do farol reluz com os raios de sol. As águas ao seu redor são mantidas vazias por uma patrulha de quatro escaleres do Lorde do Mar, cheios de soldados da marinha.

O batismo do farol e a cerimônia de ativação devem acontecer na noite do dia em que os PJs retornam a Porto Livre. A confusão e superlotação na cidade permite que eles evitem facilmente a milícia, que recebeu ordens de prendê-los.

Caso os heróis cheguem ao templo do Deus do Conhecimento, K'Stallo fica feliz em escondê-los por lá, abrigando-os para que possam descansar e preparar-se para o ataque ao farol. Caso K'Stallo tenha sido morto, os PJs ainda devem ser capazes de encontrar uma estalagem onde possam ficar – se estiverem dispostos a se amontoar todos em um quarto só. Fazendo isso com discrição, não devem ser incomodados pela milícia.

Os PJs devem compreender claramente que é quase impossível atacar o farol durante o dia. As constantes patrulhas dos soldados do Lorde do Mar e as sentinelas posicionadas dentro do farol certamente notariam qualquer um que se aproximasse da ilha. Milton Drac ordenou que a segurança fosse rígida, para “impedir que agentes dos inimigos de Porto Livre destruam o farol”. Seu real motivo é impedir que os PJs interfiram com seus planos.

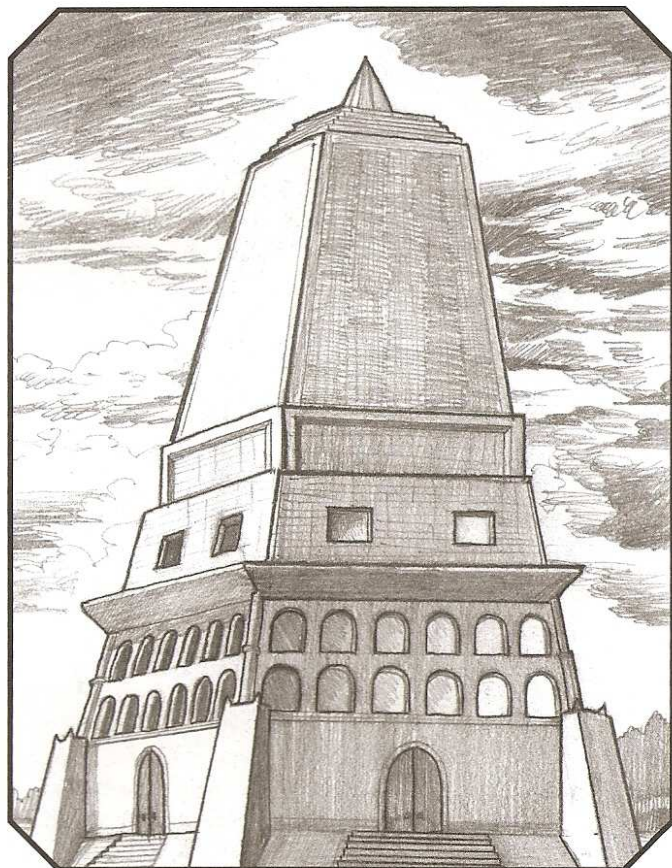
Caso o grupo precise de mais um incentivo quanto ao plano mais sensato, um teste bem-sucedido de Conhecimento (natureza) contra CD 5 revela que não haverá lua esta noite,

e a escuridão deve ser suficiente para que seja possível se aproximar do farol em segredo.

LOCAL 4: O FAROL DE DRAC

A Tolíce de Milton tem mais de 60 metros de altura, e se ergue por sobre o cais de Porto Livre. É um prédio retangular que gradualmente torna-se mais fino, com paredes inclinadas. Tem mais de 40 metros de largura na base, e apenas 15 metros de largura no topo. Arcos abertos nos lados do prédio começam a 6 metros do chão, e continuam até o segundo andar. Neste ponto, uma plataforma de pedra inclinada impede que qualquer pessoa escale pelo lado de fora para os andares superiores. Os andares restantes têm janelas de vidro normais. O quarto andar do farol é uma torre quadrada, estendendo-se por 30 metros até o topo. Grandes portas duplas com 3 metros de largura existem em cada um dos pontos cardeais, permitindo acesso ao farol.

À noite, a torre é guardada por uma patrulha móvel de quatro navios cheios de soldados da marinha, que circundam a ilha. As sentinelas que vigiam de dentro do farol durante o dia não trabalham à noite. Com cuidado, os PJs podem passar despercebidos pelas patrulhas e chegar à ilha sem serem vistos.



PARTE 4: A TOLÍCE DE MÍLTON

De qualquer forma, os PJs devem ter cuidado em esconder suas fontes de luz. Em uma noite escura como esta, tochas podem ser vistas a uma grande distância.

1. AS GRANDES PORTAS

Um conjunto de portas duplas feitas de pedra, cada uma com 3 metros de largura e 4,5 metros de altura, ergue-se, fechado, no centro da parede do farol. Através da escuridão, vocês podem discernir um intrincado alto-relevo na superfície, uma figura do farol emitindo raios brilhantes de luz por sobre o cais.

Dois grandes puxadores de ferro estão fixados ao centro de cada porta. As paredes do farol inclinam-se para dentro, e são lisas pelos primeiros 6 metros, até que alcançam arcos abertos esculpidos no mármore. Uma luz alaranjada e bruxuleante emana do interior do prédio, e dança dentro dos arcos de pedra.

As portas do farol são idênticas em todos os lados. Os guardas lá dentro barraram todas as portas, e os PJs não podem abri-las pelo lado de fora sem fazer muito barulho. Para entrar silenciosamente, eles devem escalar através dos arcos para dentro do prédio. Escalar as paredes sem equipamento apropriado exige um teste bem-sucedido de Escalar contra CD 25. Ferramentas podem ser úteis aqui.

2. O SALÃO DAS COLUNAS (NE 7)

Leia o texto abaixo para os jogadores quando eles entrarem por um dos arcos.

Chegando ao arco, vocês olham para baixo e vêem um enorme salão quadrado, com mais de trinta metros de lado. As paredes inclinam-se para dentro em direção ao teto, 15 metros acima do chão. Enormes colunas de pedra entalhada, retangulares, com 1,5 metro de largura, apóiam a estrutura acima. A luz do salão vem de quatro grandes braseiros acesos, que cercam uma escadaria em espiral feita de mármore no centro do salão.

Quatro cultistas da Irmandade estão ao redor do pé da escadaria. Estão bastante entediados, já que estão aqui há várias horas. Dependendo do arco que os PJs utilizaram para entrar, eles podem ou não ver os guardas logo de início. Use testes normais de Observar e Ouvir para determinar se um grupo percebe o outro.

Caso os guardas notem os PJs, três deles movem-se para o ataque, enquanto o quarto corre pelas escadas para soar o alarme. As escadas têm 15 metros de comprimento, sendo necessárias duas rodadas para que o guarda chegue ao topo. Os cultistas estão armados com bestas. Usam as colunas como cobertura (recebendo +4 de bônus em CA) e disparam contra os PJs.

UMA NOTA SOBRE CRONOLOGIA

A linha de tempo desta aventura é planejada para que os PJs entrem no farol na mesma noite em que Milton Drac está completando o ritual. Isto pode não funcionar com o seu grupo, já que os PJs podem ter passado mais de um dia aventurando-se no templo submerso. Eles também podem querer entrar no farol durante o dia, antes do início do ritual.

Em vez de enfiar uma solução forçada na goela dos personagens, você pode permitir que eles entrem no farol e não encontrem nada. Os primeiros dois andares não demonstram ser nada além de um templo ao Deus do Mar.

Outra opção é fazer com que o tempo transcorra muito mais devagar dentro do templo afundado, devido à sua natureza sobrenatural. Dois dias lá dentro podem muito bem ser equivalentes a um único dia no mundo real. Obviamente, você também pode criar seu próprio método de levar a aventura ao seu clímax: a perseguição a Milton Drac dentro do farol.

Leia o texto abaixo para os jogadores caso eles entrem por uma das portas.

Vocês abrem a porta e vêem um enorme salão quadrado, com mais de trinta metros de lado. As paredes inclinam-se para dentro em direção ao teto, 15 metros acima do chão. Enormes colunas de pedra entalhada, retangulares, com 1,5 metro de largura, apóiam a estrutura acima. No centro do salão, há uma escadaria em espiral, cercada por quatro braseiros acesos.

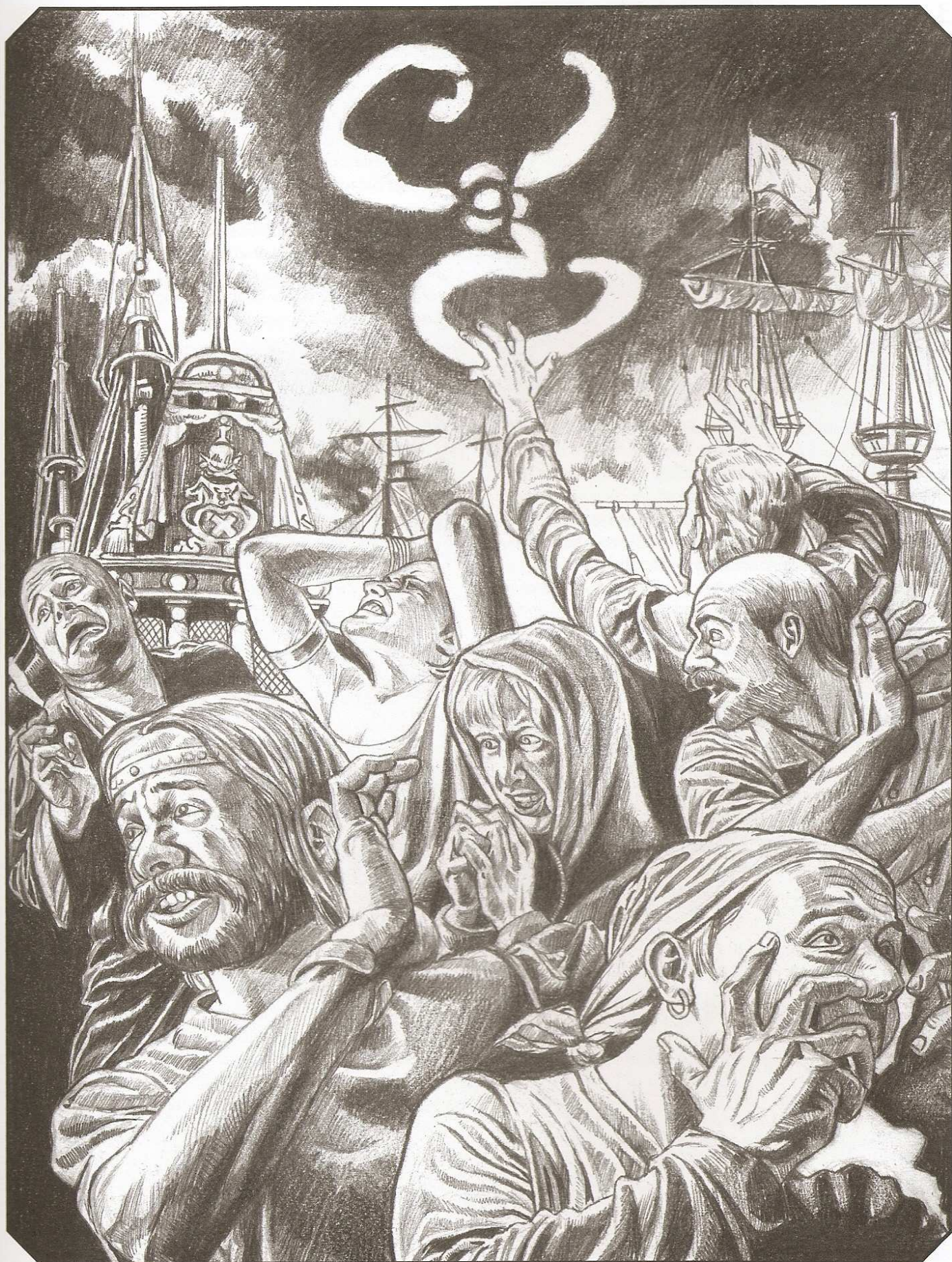
Dependendo da quantidade de barulho que os PJs fizeram e da porta que utilizaram, os quatro guardas reagem de forma diferente. Caso algumas tentativas tenham sido necessárias para abrir as portas, um dos guardas já terá corrido pelas escadarias para armar a emboscada no **Local 3**. Caso os heróis tenham utilizado uma magia *arrombar* ou tenham arrombado a porta na primeira tentativa, três dos guardas atacam com suas bestas, enquanto o último corre pelas escadas.

Os entalhes nas colunas mostram várias cenas da história e dos mitos que cercam o Deus do Mar. Caso os PJs observem as colunas com cuidado, podem notar, com um teste bem-sucedido de Observar contra CD 20, que cada um dos entalhes esconde um sutil Signo Amarelo.

Portas de pedra barradas: 10 cm de espessura; dureza 8; 60 PV; CD para derrubar 28.

Guardas cultistas da Irmandade (4): 21, 23, 26, 27 PV; Ouvir +5, Observar +5; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

PARTE 4: A TOLICE DE MILTON



PART 4: A TOLICE DE MÍLTON

3. O TEMPLO DO DEUS DO MAR (NE 6)

A porta no final da escadaria em espiral se abre para uma sala retangular, com 15 metros de largura e 27 metros de comprimento, e 9 metros de altura. Duas fileiras de colunas retangulares com 1,5 metro de largura correm por todo o comprimento da câmara. Do lado oposto à escadaria, no centro da parede mais distante, há um altar de mármore azul, em um tablado, ladeado por duas janelas que vão do piso ao teto e abrem-se para uma vista do cais. Enormes estátuas do Deus do Mar, com 6 metros de altura, erguem-se nos cantos mais distantes da sala, seus tridentes apontados para o altar. Há duas pequenas portas ao longo da parede traseira, equidistantes da escadaria.

Os acontecimentos nesta sala dependem do que aconteceu anteriormente. Caso nenhum cultista no salão abaixo tenha conseguido soar o alarme, uma cerimônia está ocorrendo aqui, com os cultistas da Irmandade preparando-se para a chegada do poder de seu deus. Um sacerdote está de pé no tablado, de costas para quatro cultistas que entoam cânticos ininteligíveis. Os PJs têm uma chance de passar despercebidos, se forem cuidadosos. Exija testes de Furtividade contra CD 5 (o teste de Ouvir dos cultistas – eles estão ocupados com seu ritual, e não estão prestando atenção aos arredores).

Caso o alarme tenha sido dado, os cultistas preparam uma armadilha para os PJs. Dois cultistas permanecem no templo, escondidos atrás das estátuas nos cantos da sala. O sacerdote e um outro cultista esperam no **Local 4**, enquanto dois outros cultistas aguardam no **Local 5**. No momento apropriado, os cultistas atacam de surpresa, utilizando suas bestas caso isso seja possível, e então suas magias.

Os cultistas profanaram o altar ao Deus do Mar. Gravaram o Signo Amarelo no topo do altar. As ranhuras do entalhe estão cheias de sangue humano seco.

Acólitos cultistas da Irmandade (4): 10, 8, 9, 10 PV; Ouvir +4, Observar +2; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Sacerdote do Inominável: 20 PV; Ouvir +5, Observar +3; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

4. O ALTAR DO DEUS GUERREIRO

A porta desta sala é decorada com um baixo-relevo que mostra um guerreiro trajado em armadura de placas, matando um dragão com uma lança. A porta se abre para uma sala quadrada com 13,5 metros de lado, com janelas que vão do piso ao teto, nas paredes sul e leste. À esquerda da porta há quatro pilares retangulares, dispostos a 3 metros de distância um do outro, ao redor de uma estátua

de mármore. A estátua representa o Deus Guerreiro empunhando uma lança, e tem quase 6 metros de altura. As paredes da sala são pintadas com cenas que mostram várias formas de combate.

A estátua nesta sala contém metade de uma chave que precisa ser ativada para abrir a porta secreta no **Local 6**. Caso os PJs examinem a estátua com cuidado e sejam bem-sucedidos em um teste de Procurar contra CD 22, notam que o braço que segura a lança se move quando é tocado. Se os PJs puxarem a lança para baixo, ouvirão um rangido vindo da direção do **Local 6**. A porta de lá não se abre até que a chave na estátua do **Local 5** seja ativada também.

A porta secreta no canto desta sala pode ser descoberta com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20.

5. O ALTAR AQUÁTICO DO DEUS DO MAR

Um baixo-relevo na porta mostra um pequeno lago com uma sereia banhando-se à sua margem. A sala do outro lado é um quadrado com 13,5 metros de lado, com janelas de 9 metros de altura nas paredes norte e leste. Um tablado com uma estátua do Deus do Mar brandindo um tridente repousa no canto oposto à porta. À direita da porta há uma espécie de piscina circular de pedra, cheia de água. Quatro pilares retangulares, a 3 metros de distância um do outro, ladeiam a piscina.

Um corpo de mulher está jogado na borda da piscina, pendendo para dentro. A haste de um virote de besta se projeta de suas costas. Ela está vestida em uma armadura de couro.

A mulher morta na borda da piscina era uma ladra, que entrou escondida no templo para tentar roubar quaisquer objetos de valor que encontrasse. Infelizmente para ela, os cultistas acharam-na aqui, e mataram-na com um tiro de besta nas costas. Procurando em seu corpo, é possível achar 100 PO, um conjunto de instrumentos de ladrão obra-prima e uma poção de voo.

A estátua no tablado contém a outra metade da chave para a porta secreta no **Local 6**. Um exame cuidadoso da estátua e um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 22 revelam que o tridente no braço da estátua se move quando é tocado. Se os PJs puxarem o tridente para baixo, ouvirão um rangido vindo da direção do **Local 6**. A porta de lá não se abre até que a chave na estátua do **Local 4** também seja ativada.

A porta secreta no canto desta sala pode ser descoberta com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20.

6. SALA DA PORTA SECRETA

Leia a descrição a seguir para os PJs caso eles entrem nesta sala antes de ativar as chaves nos **Locais 4 e 5**.

PARTE 4: A TOLÍCE DE MÍLTON

A porta secreta se abre para uma pequena sala, com 3 metros de largura e 3 metros de profundidade. A sala está completamente vazia. Na parede à sua frente, há uma pequena maçaneta, fixada a cerca de 1 metro do chão.

A maçaneta abre a porta secreta na parede por este lado. A porta secreta na parede oeste pode ser detectada com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20, mas não pode ser aberta até as chaves nos **Locais 4 e 5** sejam ativadas.

Leia a descrição a seguir para os PJs caso eles tenham ativado as chaves nos **Locais 4 e 5**.

Avançando pela porta secreta, vocês agora estão em uma sala de 3 m por 3 m. No centro da parede oeste, uma passagem foi aberta, levando a um longo corredor do outro lado. O corredor tem 3 metros de largura e 4,5 metros de comprimento, e termina em uma escadaria com 1,5 metro de largura, que leva para cima.

Nada ameaça os PJs nesta sala. No topo da escadaria, um alçapão leva ao **Local 7**.

7. GOVIL DO ABOCANHADOR MATRAQUEANTE (NE 7)

Quando vocês abrem o alçapão, seus sentidos são atacados por um fedor horrendo de carne apodrecida. O chão está manchado de sangue seco, e ossos estão espalhados por toda parte. A sala é quadrada, com 19,5 metros de lado, e 6 metros de altura. Há quatro pilares retangulares de pedra, a 6 metros de distância um do outro, no centro da câmara. Um som líquido emana do canto nordeste da sala.

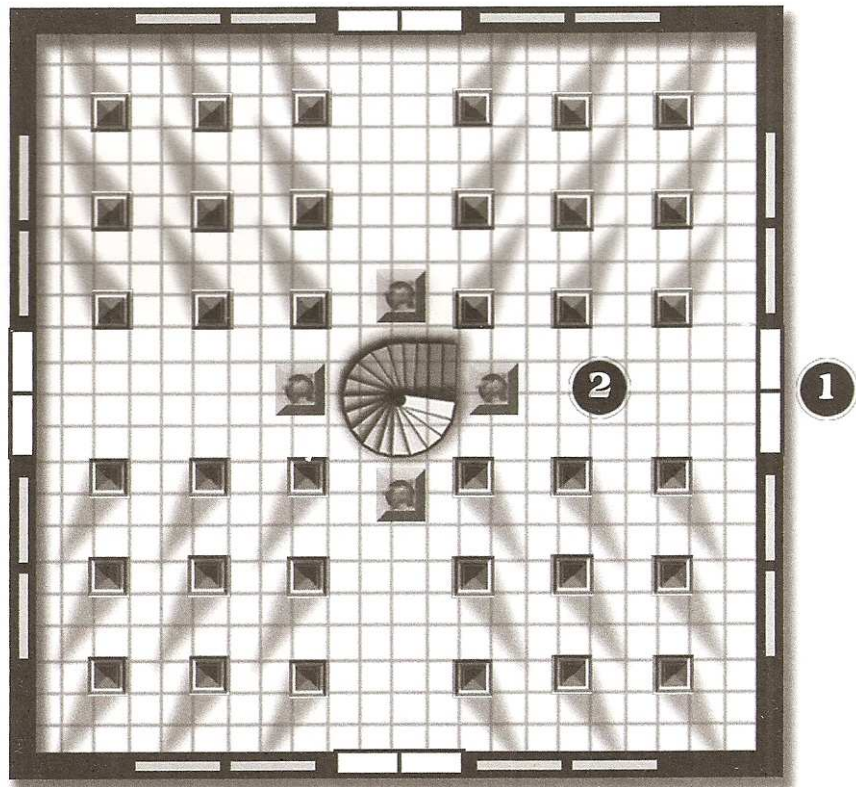
Esta sala abriga uma surpresa bem desagradável: um abocanhador matraqueante. A criatura ataca qualquer um que entre na sala e não esteja marcado com o Signo Amarelo. Os trabalhadores que construíram os níveis superiores do farol foram dados de comer ao monstro, para que não revelassem nenhum segredo. A criatura não usa sua habilidade de manipulação do solo perto de algum dos pilares que sustentam o teto acima.

Uma vez que o monstro seja liquidado, os PJs devem localizar o alçapão secreto marcado no mapa. Um PJ com o talento Ras-trear que seja bem-sucedido em um teste de Sobrevivência contra CD 20 nota que há uma trilha que leva das escadas ao pilar marcado no mapa. Os rastros cessam abruptamente nesse ponto.



PARTÉ 4: A TOLÍCE DE MÍLTON

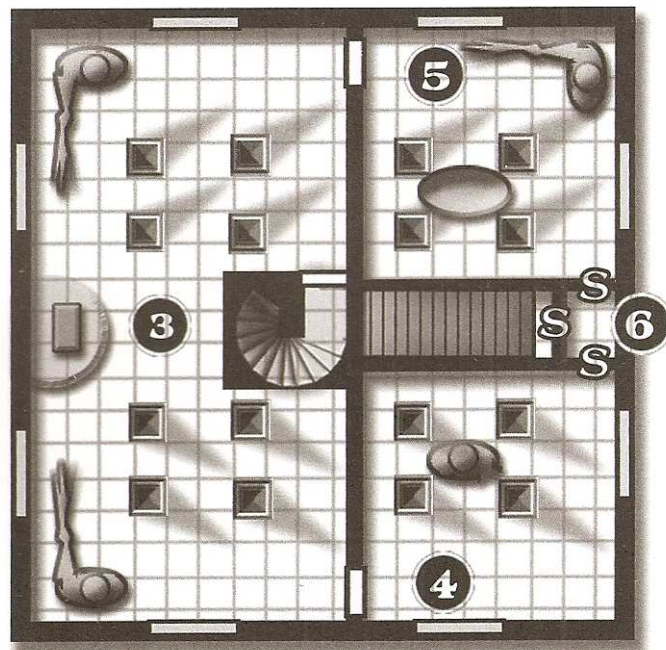
O FAROL, OU "A TOLÍCE DE MÍLTON"



Legenda

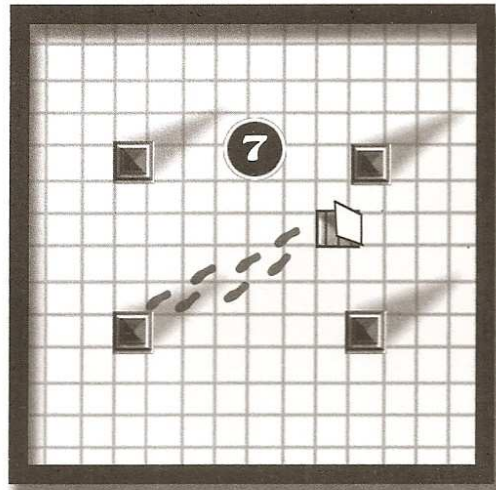
1. Grandes portas
2. Salão das colunas
3. Templo do Deus do Mar
4. Altar do Deus Guerreiro
5. Altar aquático do Deus do Mar
6. Sala da porta secreta

1 quadrado = 1,5 m



PARTE 4: A TOLÍCE DE MÍLTON

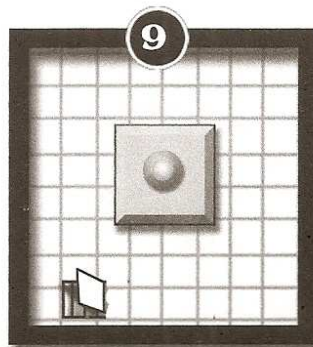
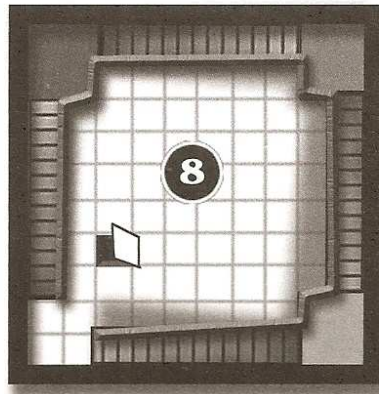
O FAROL, OU "A TOLÍCE DE MÍLTON"



Legenda

- 7. Covil do abocanhador matraqueante
- 8. Escadas da torre
- 9. O Signo Amarelo

1 quadrado = 1,5 m



PARTE 4: A TOLÍCE DE MÍLTON

Com um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 20, uma investigação do pilar localiza degraus escondidos de uma escada de mão dentro da pedra. Uma vez detectados, os degraus pode ser puxados para baixo, para que os PJs escalem o lado da coluna como se fosse uma escada de mão, até o alçapão localizado no teto.

Abocanhador matraqueante: 25 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

8. AS ESCADAS DA TORRE (NE 8 OU 10)

A abertura do alçapão libera uma coluna de luz amarela e doentia, que ilumina os seus rostos. A sala do outro lado é uma torre quadrada, com 13,5 metros de lado. Uma escadaria com 1,5 metros de largura, ladeada por um corrimão, se agarra às paredes, subindo, em uma espiral no sentido horário, até o topo da torre, 30 metros acima das suas cabeças.

A luz emana das paredes e das centenas de velas ritualísticas que estão por todo o corrimão. O Signo Amarelo dentro de cada um dos tijolos pulsa com energia mágica, iluminando a torre inteira com uma luz fantasmagórica.

Perto do topo da escadaria, quase no cume da torre, vocês vêem seis pessoas olhando por sobre o corrimão, para vocês. Uma delas é claramente Milton Drac. As outras cinco são homens-serpente vestidos em mantos.

Drac fala com uma voz ribombante que ecoa nas paredes da câmara: “Bem, bem, bem. Vejo que deram cabo do meu animalzinho. Não importa; o ritual está quase completo. Logo o Signo Amarelo retornará a Porto Livre e levará toda a massa infiel à loucura!”

“A sua ridícula tentativa de nos deter acaba agora. Adeus, meus amigos. É uma pena que vocês tenham chegado tão longe apenas para cair no final.”

Com isso, ele se volta para o homem-serpente mais próximo e diz: “Deixo-os para você, N’Tal. Eles devem proporcionar alguma diversão. Mas não demore muito. Eu não gostaria que você perdesse a gloriosa chegada de nosso mestre, o Inominável.”

Depois de seu discurso, Drac arremessa uma de suas *caveiras explosivas* (veja o **Apêndice C**) e então some de vista. Os quatro cultistas do povo-serpente estão armados com arcos curtos compostos, e usam-nos contra os PJs enquanto estes tentam subir as escadas.

N’Tal remove seu manto e imediatamente conjura uma magia *vôo*, para que possa se mover livremente pela torre. N’Tal usa suas magias ao máximo, e tenta impedir que os PJs alcancem o topo da escadaria a todo custo. Se isso significar matar seus irmãos cultistas, que seja.

Milton Drac dirige-se para o topo do farol (**Local 9**) e barra o alçapão que leva ao nível mais alto pelo lado de dentro.



PARTE 4: A TOLICE DE MILTON

Este encontro tem NE 8 apenas com N'Tal e seus guarda-costas. Incluir Drac aumenta o NE para 10, mas seus assuntos no andar de cima são urgentes demais para que ele se demore aqui.

N'Tal: 35 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Guarda-costas de N'Tal (4): 14, 15, 12, 14 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Alçapão de madeira: 5 centímetros de espessura; dureza 5; 20 PV; CD para derrubar 25.

9. O SIGNO AMARELO (NE 10)

A porta se abre violentamente, e afinal vocês chegam no topo da Tolice de Milton. A sala é um quadrado, com 13,5 metros de lado. O teto é inclinado em direção ao centro da sala, e termina em um compartimento de vidro, com seis lados, que se projeta 1,2 metro acima do chão de pedra. Uma plataforma elevada sustenta uma fina coluna de pedra, sobre a qual repousa um cristal que brilha com luz amarela, através do vidro e até a escuridão da noite.

Milton Drac, Melkior Maeorgan e um homem-serpente estão de pé, na frente da plataforma. Antes que qualquer um de vocês possa falar, a torre estremece de forma ameaçadora, e a plataforma e a coluna começam a emitir uma forte luz amarela. A pedra pulsa com energia mágica, enquanto um raio de luz se projeta do cristal para o céu noturno. A luz deixa-os cegos por um momento, e vocês ouvem a voz de Drac:

“Como eu disse, já é tarde demais. O Signo Amarelo está agora corrompendo as mentes de todos os tolos no cais abaixo. Logo eles sairão pelo mundo, espalhando a gloriosa loucura no Inominável! Ha, ha, ha, ha!”

“Agora, podemos voltar nossa atenção a vocês. Já que venho tentando matá-los há vários meses, uma morte agonizante parece mais do que apropriada. O que preferem? Ser esfolados vivos? Ou lentamente sangrar até a morte, enquanto um carniceiro devora seus corpos? Nenhum dos dois, imagino. Acho que teremos de matá-los agora mesmo!”

A despeito de suas bravatas, Drac, Melkior e Gorn sabem muito bem que os PJs ainda podem impedi-los de cumprir seu objetivo. O cristal precisa projetar o Signo Amarelo sobre o cais durante pelo menos dez minutos para que possa surtir efeito máximo sobre as pessoas que o vêem.

O plano dos três é proteger o cristal a todo custo. Caso eles descubram que os PJs possuem a *Serpente de Jade*, farão tudo que puderem para destruí-la. Sabem que seu poder pode ser utilizado contra o Signo Amarelo.

Se o cristal no pedestal for removido mas não substituído pela *Serpente de Jade*, o poder que corre pelo farol é liberado. Isso pode ser muito ruim.

Durante a primeira rodada depois que isto acontecer, o compartimento de vidro explode, causando 1d6 pontos de dano a todos na sala. Na terceira rodada, o teto começa a ruir e desabar. Metade do material é carregado para cima pela energia descontrolada, enquanto a outra metade cai sobre as pessoas dentro da sala, causando 1d8 pontos de dano (teste de resistência de Reflexos contra CD 20 para evitar).

Se o cristal ou a *Serpente de Jade* não for colocado sobre o pedestal até a quinta rodada, a sala é engolfada por energia mágica, e todos lá dentro sofrem 20d6 pontos de dano (sem teste de resistência). Drac e seus irmãos cultistas não querem morrer, e por isso fazem todo o possível para devolver o cristal ao pedestal.

A *Serpente de Jade* tem poder sobre os servos do Signo Amarelo. Se os PJs conseguirem remover o cristal e substituí-lo pela *Serpente de Jade*, Drac e seus aliados estarão com problemas. A energia do farol se projeta através do ídolo de Yig, e banha toda Porto Livre em uma luz verde e tranquilizadora. Todos aqueles corrompidos pelo Signo Amarelo são curados. Os servos do Inominável que forem pegos por este brilho definham e morrem, enquanto sua pele é removida dos ossos e eles viram pó – um final apropriado para Drac e seus comparsas, caso algum deles ainda esteja vivo quando a *Serpente de Jade* fizer seu trabalho.

Milton Drac: 52 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Melkior Maeorgan: 49 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Capitão Brock Wallace (identidade verdadeira: Gorn): 37 PV; veja o **Apêndice A** para mais detalhes.



~ EPÍLOGO ~

Quando o brilho da *Serpente de Jade* se esvai, Porto Livre, talvez pela primeira vez em sua história, fica em silêncio completo. Então, vivas e gritos de júbilo estilham o momento, quando a multidão comemora. As centenas de pessoas nos navios e nas ruas não têm idéia de quão perto chegaram da loucura. Não sabem exatamente o que acabaram de ver, mas sabem que foi um espetáculo dos diabos. Drac, mesmo com todas as suas intenções malignas, deu a Porto Livre algo para entrar nos livros de história.

Os PJs, obviamente, estão em uma posição complicada. Eles podem tentar explicar o plano de Drac, e mostrar como sua morte foi justificada para salvar a cidade. Contudo, os membros restantes da facção de Drac no Conselho estarão mais inclinados a ver isso como assassinato ao invés de heroísmo. A melhor coisa que os PJs podem fazer é escapar de fininho do

farol, e deixar que o Conselho dos Capitães lide com a morte de Drac e suas repercussões – quer dizer, a menos que eles próprios queiram começar uma carreira na política!

Existem recompensas por frustrar o plano de Drac. Por ter sobrevivido às maquinações do Lorde do Mar e salvado Porto Livre e o mundo de um destino terrível, cada PJ recebe um prêmio especial de 3.000 XP. Além disso, caso os PJs tenham conseguido trazer à tona o tesouro de Cachorro Negro, devem ter uma boa fortuna para financiar seus próximos projetos.

Aqui se encerra a *Trilogia de Porto Livre*, a primeira campanha publicada em todo o mundo para o Sistema d20. Mas não pense em ir se aposentar no campo! Porto Livre está cheia de outras histórias a serem contadas. Fique atento aos lançamentos da Jambô Editora e, até lá, boa pilhagem a todos!

~ SEMENTES DE AVENTURAS ~

Você pode continuar suas aventuras em Porto Livre imediatamente, com um dos ganchos a seguir.

VALOSSA RENASCE?

É bem possível que as emanções da *Serpente de Jade* tenham desfeito a loucura hereditária do povo-serpente degenerado. De fato, é possível que K'Stallo soubesse disso o tempo todo, e esperasse que os PJs ajudassem-no a reerguer sua raça. Com uma volta à lucidez e a liderança de K'Stallo, o povo-serpente pode ter uma segunda chance de prosperar. Já que Porto Livre foi construída sobre as ruínas de Valossa, esse renascimento pode não coincidir com os interesses da cidade. O que os PJs fariam se o seu confiável aliado K'Stallo pusesse o bem-estar de seu povo à frente do bem de Porto Livre?

A ASCENSÃO DE EGIL

Depois dos eventos da *Trilogia de Porto Livre*, K'Stallo começa a preparar o Irmão Egil para sucedê-lo. Seu primeiro passo é fazer do jovem clérigo seu assistente pessoal. Passado algum tempo, Thuron aponta Egil como seu sucessor e se aposenta. Egil torna-se o mais jovem alto sacerdote na história do templo do Deus do Conhecimento. Isto dá a K'Stallo a liberdade de que precisa para reconstruir o templo submerso (que, por graça de Yig, não ruiu completamente) e recrutar seguidores entre sua própria raça.

UM NOVO LORDE DO MAR

O Conselho dos Capitães fica em polvorosa por semanas, ou mesmo meses. Devem não apenas preencher diversas vagas mas também escolher um novo Lorde do Mar. Suas

maquinações serão com certeza agitadas. A lei de sucessão ainda está nos livros, e muitos parentes distantes de Drac devem surgir clamando o posto. Também há aqueles dentro do Conselho dos Capitães que querem abolir completamente o posto de Lorde do Mar.

A crise de sucessão pode rasgar a cidade em duas, e os PJs podem ser pegos no meio do fogo cruzado.

A SERPENTE DE JADE

A *Serpente de Jade* é um artefato poderoso (veja o **Apêndice C** para uma descrição aprofundada de seus poderes). Se os PJs forem espertos, irão levá-la consigo quando saírem do farol. Contudo, depois que Drac foi vencido, o que acontecerá com este artefato? A Guilda dos Magos irá requisitá-lo para testes? K'Stallo exigirá sua posse, como direito de nascença de seu povo? Ou será que um dragão ancião irá pousar nas docas de Porto Livre, exigindo o artefato para si mesmo?

A VINGANÇA DO CULTO

A Irmandade do Signo Amarelo foi derrotada, mas não destruída. É verdade que Milton Drac era um cultista poderoso, mas não pertencia à liderança da organização. A Irmandade ainda espreita nos subterrâneos da sociedade, aproveitando-se dos fracos, vaidosos e ignorantes.

Os líderes da Irmandade certamente estarão muito descontentes com os PJs, e podem iniciar uma vingança contra eles. Os PJs podem se ver emboscados por assassinos, caçadores de recompensas e cultistas insanos. Não será fácil destruir a raiz dos ataques, já que o culto tem células por todo o mundo. Quantas cabeças terá a serpente? Apenas o Inominável sabe ao certo.

- APÊNDICE A: -

DRAMATIS PERSONAE

CRIATURAS GENÉRICAS

ABOCANHADOR MATRAQUEANTE

ND 5; Aberração Média; DV 4d8+24; 42 PV; Inic. +1; Desl. 3 m, natação 6 m; CA 19 (+1 Des, +8 natural), toque 11, surpresa 18; Atq Base +3; Agr +3; corpo-a-corpo: mordida +4 (1); ou à distância: saliva +4 toque (1d4 de ácido mais cegueira); Atq Ttl corpo-a-corpo: 6 mordidas +4 (1); ou toque à distância: saliva +4 (1d4 de ácido mais cegueira); AE agarrar aprimorado, drenar sangue, envolver, manipulação do solo, saliva, tagarelar; QE amorfo, redução de dano 5/concussão, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +7, Ref +4, Von +5; For 10, Des 13, Con 22, Int 4, Sab 13, Car 13.

Perícias e Talentos: Natação +8, Observar, +9, Ouvir +4; Acuidade com Arma, Reflexos Rápidos.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, o abocanhador precisa atingir um oponente com sua mordida. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade.

Amorfo (Ext): um abocanhador é imune a sucessos decisivos. É impossível flanqueá-lo.

Drenar Sangue (Ext): caso obtenha sucesso em um teste de Agarrar (após já ter prendido a vítima), uma boca se prenderá ao oponente. Ela causa automaticamente o dano da mordida e drena o sangue, causando 1 ponto de dano temporário de Constituição a cada rodada. A boca pode ser arrancada (mas a vítima sofre 1 ponto de dano) com um teste de Força (CD 12), ou decepada por meio da manobra Separar (a boca tem 2 pontos de vida). Uma boca decepada continuará a morder e drenar sangue durante 1d4 rodadas depois de golpeada.

Envolver (Ext): um abocanhador poderá envolver um oponente Médio ou menor que esteja preso por três ou mais bocas. A vítima deve obter sucesso num teste de Reflexos (CD 14) ou cairá e será envolvida. Na rodada subsequente, o abocanhador realizará doze ataques de mordida em vez de seis (cada um com +4 de bônus de ataque). A criatura envolvida não é capaz de atacar o abocanhador internamente. As bocas que estavam aprisionando a vítima estarão livres para atingir outros oponentes.

Manipulação do Solo (Sob): como uma ação padrão, sem limite diário, um abocanhador pode manipular as pedras e a terra em todos os quadrados adjacentes e transformá-los num terreno semelhante a areia movediça. Afetar terra, areia ou similar exige 1 rodada; pedras e rochas exigem 2 rodadas. Qualquer criatura (exceto outro abocanhador) na área afetada precisará de uma ação de movimento para escapar ou ficará atolada (considere-a imobilizada).

Saliva (Ext): a cada rodada, como uma ação livre, um abocanhador pode expelir um jato de saliva sobre um

oponente a até 9 metros. O abocanhador realiza um ataque de toque à distância. Se obtiver sucesso, causa 1d4 pontos de dano de ácido, e o alvo deve obter sucesso em um teste de Fortitude (CD 18) ou ficará cego durante 1d4 rodadas. Criaturas sem olhos são imunes ao efeito cegante, mas ainda sofrem o dano de ácido.

Tagarelar (Sob): assim que observa algo comestível, o abocanhador começa a tagarelar constantemente (como uma ação livre). Todas as outras criaturas (exceto outros abocanhadores) numa dispersão de 18 m devem obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 13) ou sofrerão os efeitos da magia confusão durante 1d2 rodadas. Este é um efeito sônico e uma compulsão (ação mental). Qualquer oponente bem-sucedido nesse teste de resistência não será mais afetado pelo tagarelar da mesma criatura durante 24 horas.

ACÓLITO CULTISTA DA IRMANPADE

Humano Clérigo 1: ND 1; Humanóide Médio; DV 1d8+2; 6 PV; Inic. +4; Desl. 6 m; CA 15 (+5 armadura), toque 10, surpresa 15; Atq Base +0; Agr +2; corpo-a-corpo: maça leve +2 (1d6+2); ou à distância: besta leve +0 (1d8, dec. 19-20); AE fascinar mortos-vivos 4/dia; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +0, Von +4; For 14, Des 10, Con 14, Int 12, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (religião) +5, Ouvir +4; Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas (3/2+1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – curar ferimentos mínimos (2), orientação; 1º – causar medo*, desespero, proteção contra a ordem.

*Magia de domínio. Domínios: Caos, Morte.

Equipamento: besta leve, bolsa com 25 PO, cota de malha, maça leve, pingente de ouro do Signo Amarelo (no valor de 50 PO), 10 virotes.

APARICÃO

ND 5; Morto-Vivo Médio (Incorpóreo); DV 5d12; 32 PV; Inic. +7; Desl. vôo 18 m (bom); CA 15 (+3 Des, +2 deflexão), toque 15, surpresa 12; Atq Base +2; Agr –; corpo-a-corpo: toque incorpóreo +5 (1d4 mais 1d6 pontos de dano de Constituição); AE cria, drenar Constituição; QE aura antinatural, características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +2, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia; Tend. LM; TR Fort +1, Ref +4, Von +6; For –, Des 16, Con –, Int 14, Sab 14, Car 15.

Perícias e Talentos: Diplomacia +6, Esconder-se +11, Intimidação +10, Ouvir +12, Procurar +10, Sentir Motivação +8, Observar +12; Iniciativa Aprimorada^B, Lutar às Cegas, Prontidão^B, Reflexos de Combate.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONÆ

Aura Anti-Natural (Sob): quaisquer animais, domesticados ou selvagens, são capazes de sentir a presença anti-natural das aparições num raio de 9 metros. Eles não se aproximarão voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Cria (Sob): qualquer humanóide morto por uma aparição se tornará uma delas após 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito se livra do corpo, e sofre a transformação. A cria se ergue sob o comando da aparição que a gerou, e permanece escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Drenar Constituição (Sob): qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de uma aparição deve obter sucesso em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) ou sofrerá 1d6 pontos de dano permanente de Constituição. A aparição adquire 5 PV temporários para cada ataque bem-sucedido.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext): aparições ficam completamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não meramente sob a magia *luz do dia*) e fogem dela.

COBRA CONSTRITORA ZUMBI

ND 4; Morto-Vivo Grande; DV 12d12+3; 81 PV; Inic. +1; Desl. 6 m (incapaz de correr), escalar 6 m, natação 6 m; CA 17 (-1 tamanho, +1 Des, +7 natural), toque 10, surpresa 16; Atq Base +6; Agr +18; corpo-a-corpo: mordida +13 (1d4+12) ou pancada +13 (1d8+12); AE agarrar aprimorado, constrição (1d4+12); QE redução de dano 5/cortante, somente ações parciais, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +5, Von +8; For 27, Des 13, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Perícias e Talentos: -; Vitalidade.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, a cobra constritora precisa atingir um oponente com sua mordida. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a criatura e pode usar a constrição.

Constrição (Ext): a cobra constritora causa 1d4+12 pontos de dano caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Somente Ações Parciais (Ext): zumbis têm péssimos reflexos, e são capazes de realizar apenas uma ação (de movimento ou de ataque) a cada rodada. Um zumbi pode se mover seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas se realizar uma Investida.

GNOMO OU HALFLING ZUMBI

ND 1/2; Morto-Vivo Pequeno; DV 2d12+3; 16 PV; Inic. +0; Desl. 6 m (incapaz de correr); CA 12 (+1 tamanho, +1 natural), toque 11, surpresa 12; Atq Base +1; Agr -3; corpo-a-corpo: pancada +2 (1d4); QE características de morto-vivo, redução de dano 5/cortante, somente ações parciais, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +0, Ref +0, Von +3; For 10, Des 10, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Perícias e Talentos: -; Vitalidade.

Somente Ações Parciais (Ext): zumbis têm péssimos reflexos, e são capazes de realizar apenas uma ação (de movimento ou de ataque) a cada rodada. Um zumbi pode se mover seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas se realizar uma Investida.

GUARDA CULTISTA DA IRMANDADE

Humano Guerreiro 3: ND 3; Humanóide Médio; DV 3d10+9; 25 PV; Inic. +4; Desl. 6 m; CA 15 (+5 armadura), toque 10, surpresa 15; Atq Base +3; Agr +7; corpo-a-corpo: cimitarra +7 (1d6+4, dec. 18-20); ou à distância: besta leve +3 (1d8, dec. 19-20); Tend. NM, TR Fort +6, Ref +1, Von +1; For 18, Des 11, Con 17, Int 10, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Cavalgar +1, Escalar +2, Observar +5, Ouvir +5, Saltar +1; Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão, Tiro Certeiro, Tiro Longo.

Equipamento: besta leve, cimitarra, cota de malha, bolsa com 10 PO, pingente de ouro do Signo Amarelo (no valor de 50 PO), 10 virotes.

GUARDA DO LORDE DO MAR

Humano Guerreiro 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d10+4; 15 PV; Inic. +6; Desl. 6 m; CA 17 (+2 Des, +5 armadura), toque 12, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +5; corpo-a-corpo: machado de batalha +5 (1d8+3, dec. x3); ou à distância: besta leve +4 (1d8, dec. 19-20); Tend. LN; TR Fort +5, Ref +2, Von +2; For 16, Des 14, Con 15, Int 11, Sab 14, Car 11.

Perícias e Talentos: Cavalgar +3, Escalar +1, Observar +6, Ouvir +6, Saltar +1; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Tiro Certeiro.

Equipamento: besta leve, bolsa com 10 PO, cota de malha, machado de batalha, 10 virotes.

GUARDA-COSTAS DE N'TAL

Homem-Serpente (Civilizado)* Guerreiro 2: ND 2; Humanóide Monstruoso Médio (Metamorfo); DV 2d10-2; 9 PV; Inic. +5; Desl. 6 m, natação 3 m; CA 17 (+1 Des, +1 natural, +5 armadura), toque 11, surpresa 16; Atq Base +2; Agr +4; corpo-a-corpo: falcione +4 (2d4+3, dec. 18-20); ou à distância: arco curto composto +3 (1d6, dec. x3); QE mudar de forma, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +2, Ref +1, Von +1; For 14, Des 12, Con 8, Int 13, Sab 12, Car 13.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +0, Disfarces +1 (+11 com mudar de forma), Escalar +2, Esconder-se +0, Natação +0, Observar +5, Ouvir +3, Saltar +2; Prontidão, Tiro Longo, Iniciativa Aprimorada^B, Tiro Certeiro.

Mudar de Forma (Sob): como a magia *alterar-se*, para qualquer forma humanóide Pequena ou Média, 3/dia.

Equipamento: arco curto composto, bolsa com 35 PO, cota de malha, falcione, 20 flechas, pingente de ouro do Signo Amarelo (no valor de 50 PO).

Veja a descrição da raça homem-serpente no **Apêndice A** de *Morte em Porto Livre*.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

HUMANO ZUMBI

ND 1/2; Morto-Vivo Médio; DV 2d12+3; 16 PV; Inic. -1; Desl. 9 m (incapaz de correr); CA 11 (-1 Des, +2 natural), toque 9, surpresa 11; Atq Base +1; Agr +2; corpo-a-corpo: pancada +2 (1d6+1); QE características de morto-vivo, redução de dano 5/cortante, somente ações parciais, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +0, Ref -1, Von +3; For 12, Des 8, Con -, Int -, Sab 10, Car 1.

Perícias e Talentos: -; Vitalidade.

Somente Ações Parciais (Ext): zumbis têm péssimos reflexos, e são capazes de realizar apenas uma ação (de movimento ou de ataque) a cada rodada. Um zumbi pode se mover seu deslocamento e atacar na mesma rodada, mas apenas se realizar uma Investida.

SACERDOTE DO INOMINÁVEL

Humano Clérigo 3: ND 3; Humanóide Médio; DV 3d8; 13 PV; Inic. +7; Desl. 6 m; CA 16 (+3 Des, +3 armadura), toque 13, surpresa 13; Atq Base +2; Agr +2; corpo-a-corpo: maça pesada +2 (1d8); ou à distância: dardo +5 (1d4); AE fascinar mortos-vivos 4/dia; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +4, Von +6; For 10, Des 16, Con 10, Int 10, Sab 17, Car 12.

Perícias e Talentos: Concentração +6, Conhecimento (arcano) +4, Conhecimento (religião) +4, Ouvir +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate.

Magias de Clérigo Preparadas (4/3+1/2+1; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 – curar ferimentos mínimos (2), resistência, virtude; 1º – causar medo*, curar ferimentos leves, névoa obscurecente, proteção contra a ordem; 2º – escuridão, drenar força vital*, invocar criaturas II.

*Magias de domínio. Domínios: Caos, Morte.

Equipamento: bolsa com 100 PO, 4 dardos, gibão de peles, maça pesada, pingente de ouro do Signo Amarelo (no valor de 50 PO), poção de curar ferimentos leves.

TOJANIDA APULTA

ND 5; Extra-Planar Médio (Água, Planar); DV 7d8+14; 45 PV; Inic. +1; Desl. 3 m, natação 27 m; CA 23 (+1 Des, +12 natural), toque 11, surpresa 22; Atq Base +7; Agr +10; corpo-a-corpo: mordida +10 (2d8+3); Atq Ttl corpo-a-corpo: mordida +10 (2d8+3) e 2 garras +5 (1d6+1); AE agarrar aprimorado, nuvem de tinta; QE imune a ácido e frio, resistência a eletrecidade e fogo 10, visão 360°, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +7, Ref +6, Von +6; For 16, Des 13, Con 15, Int 10, Sab 12, Car 9.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +11, Conhecimento (os planos) +6, Esconder-se +11, Natação +11, Observar +15, Ouvir +11, Procurar +14, Sentir Motivação +11; Ataque Poderoso, Esquiva, Lutar às Cegas.

Agarrar Aprimorado (Ext): para utilizar esta habilidade, a tojanida precisa atingir um oponente com sua mordida ou garra. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Submersa,

a tojanida pode arrastar uma vítima aprisionada (da mesma categoria de tamanho ou uma categoria superior) usando seu deslocamento de natação (mas não será capaz de usar a ação Corrida). Sua tática favorita é arrastar um único oponente para longe de seus aliados.

Nuvem de Tinta (Ext): uma tojanida é capaz de segregar uma nuvem de tinta negra num raio de 9 m, uma vez por minuto, como uma ação livre. O efeito é similar à magia *névoa*; use os DV da tojanida como o nível de conjurador. Fora da água, a tinta é expelida numa linha de 9 m de distância, e a tojanida geralmente tenta atingir os olhos de seus oponentes. A criatura afetada deve obter sucesso num teste de resistência de Reflexos (CD 15) ou ficará cega durante 1 rodada.

Visão 360° (Ext): as diversas aberturas do casco da tojanida lhe permitem enxergar em qualquer direção e concedem +4 de bônus racial em testes de Observar e Procurar. Uma tojanida não pode ser flanqueada.

CRIAATURAS ESPECÍFICAS

ALISSTAR

Sombra-Serpente Avançada: ND 3; Morto-Vivo Médio (Incorpóreo); DV 6d12; 36 PV; Inic. +6; Desl. vô 12 m (bom); CA 13 (+2 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 11; Atq Base +3; Agr -; corpo-a-corpo: toque incorpóreo +6 (1d6 pontos de dano de For); AE dano de Força; QE características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +4, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +3, Ref +5, Von +8; For -, Des 14, Con -, Int 8, Sab 13, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +4, Esconder-se +8*, Observar +8, Ouvir +8, Procurar +5; Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Vontade de Ferro.

*Veja a descrição das sombras-serpentes no Apêndice C.

ARIAS SOPERHEIM

Meio-Elfo Bardo 10: ND 10; Humanóide Médio; DV 10d6; 50 PV; Inic. +8; Desl. 9 m; CA 18 (+4 Des, +2 armadura, +2 deflexão), toque 16, surpresa 14; Atq Base +7; Agr +7; corpo-a-corpo: *sabre da perfuração* +13 (1d6+2, dec. 18-20); ou à distância: adaga +11 (1d4, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *sabre da perfuração* +13/+8 (1d6+2, dec. 18-20); ou à distância: adaga +11 (1d4, dec. 19-20); AE fascinar, *sugestão*; SQ características de meio-elfo, conhecimento de bardo +14, música de bardo (inspirar competência, inspirar coragem +2, inspirar grandeza, música de proteção) 10/dia, visão na penumbra; Tend. N, TR Fort +3, Ref +11, Von +8; For 10, Des 18, Con 11, Int 18, Sab 12, Car 18.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Arte da Fuga +7, Atuação (instrumentos de corda) +17, Atuação (instrumentos de sopro) +17, Atuação (oratória) +17, Avaliação +9, Blefar +10, Concentração +4, Decifrar Escrita +7, Diplomacia +16, Disfarces +7 (+9 atuando), Furtividade +7, Identificar Magia +9, Natação +6, Observar +9, Obter Informação +9, Ouvir +8, Procurar +9, Profissão (marinheiro) +9, Saltar +4, Sentir

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

Motivação +6, Usar Cordas +6, Usar Instrumento Mágico +6 (+10 com pergaminhos); Acuidade com Arma, Iniciativa Aprimorada, Magias em Combate, Prontidão.

Magias de Bardo Conhecidas (3/4/4/3/1; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 – *detectar magia, globos de luz, ler magia, pasmar, prestidigitação, som fantasma*; 1º – *alarme, enfeitiçar pessoa, hipnotismo, sono*; 2º – *cativar, confundir detecção, detectar pensamentos, sugestão*; 3º – *desespero esmagador, dissipar magia, enfeitiçar monstro, missão menor*; 4º – *dominar pessoa, modificar memória*.

Equipamento: adaga, *anel de proteção* +2, *apito de contrames-tre musical*, armadura de couro obra-prima, lira obra-prima, *sabre da perfuração*, tiara de ouro (no valor de 100 PO).

CAPITÃO BROCK WALLACE, OU GORN

Homem-Serpente (Civilizado)* Ladino 5: ND 5; Humanóide Monstruoso Médio (Metamorfo); DV 5d6+15; 37 PV; Inic. +7; Desl. 6 m, natação 3 m; CA 20 (+3 Des, +1 natural, +6 armadura), toque 13, surpresa 17; Atq Base +3; Agr +3; corpo-a-corpo: cimitarra +3 (1d6, dec. 18-20); ou à distância: besta leve (1d8, dec. 19-20); AE ataque furtivo +3d6; QE encontrar armadilhas, esquivar sobrenatural, evasão, mudar de forma, sentir armadilhas +1, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +4, Ref +7, Von +1; For 10, Des 16, Con 16, Int 15, Sab 10, Car 10.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Arte da Fuga +6, Atuação (canto) +3, Blefar +7, Diplomacia +4, Disfarces +6 (+8 atuando; +16/+18 com mudar de forma), Equilíbrio +8, Escalar +2, Esconder-se +5, Falsificação +8, Furtividade +6, Natação +4, Observar +5, Obter Informação +5, Ouvir +4, Procurar +4, Profissão (marinheiro) +5, Saltar +0, Sentir Motivação +5, Usar Instrumento Mágico +5; Esquiva, Iniciativa Aprimorada^B, Tiro Certeiro.

Mudar de Forma (Sob): como a magia *alterar-se*, para qualquer forma humanóide Pequena ou Média, 3/dia.

Equipamento: 2 adagas, besta leve, bolsa com 75 PO, cimitarra, *gibão de peles* +3, *poção de invisibilidade*, 10 virotes.

*Veja a descrição da raça homem-serpente no **Apêndice A de Morte em Porto Livre**.

GACHORRO NEGRO

Espectro: ND 7; Morto-Vivo Médio (Incorpóreo); DV 7d12; 45 PV; Inic. +7; Desl. 12 m, vôo 24 m (perfeito); CA 15, toque 15, surpresa 13; Atq Base +3; Agr –; corpo-a-corpo: toque incorpóreo +6 (1d8 mais drenar energia); AE cria, drenar energia; QE aura antinatural, características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +2, visão no escuro 18 m, vulnerabilidade à luz do dia; Tend. LM; TR Fort +2, Ref +5, Von +7; For –, Des 16, Con –, Int 14, Sab 14, Car 15.

Perícias e Talentos: Conhecimento (religião) +12, Esconder-se +13, Intimidação +12, Observar +14, Ouvir +14, Procurar +12; Iniciativa Aprimorada, Lutar às Cegas, Prontidão.

Aura Anti-Natural (Sob): quaisquer animais, domesticados ou selvagens, são capazes de sentir a presença anti-natural

dos espectros num raio de 9 metros. Eles não se aproximarão voluntariamente e ficarão apavorados caso sejam forçados; eles permanecem apavorados enquanto ficarem na área.

Cria (Sob): qualquer humanóide morto por um espectro se tornará um deles após 1d4 rodadas. Seu corpo se mantém intacto e inerte, mas o espírito se livra do corpo, e sofre a transformação. A cria se ergue sob o comando do espectro que a gerou, e permanece escravizada até ser destruída. A cria perde todas as habilidades que tinha em vida.

Drenar Energia (Sob): qualquer criatura viva atingida pelo toque incorpóreo de um espectro sofre 2 níveis negativos. A CD do teste de resistência de Fortitude para remover o nível negativo é 15. Para cada nível negativo imposto, o espectro adquire 5 PV temporários.

Vulnerabilidade à Luz do Dia (Ext): aparições ficam completamente sem poderes sob a luz solar natural (mas não meramente sob a magia *luz do dia*) e fogem dela.

DÍRWÍN "DEPOS LEDES" ARNÍG

Gnomo Especialista 10 (joalheiro): ND 9; Humanóide Pequeno; DV 10d6+20; 55 PV; Inic. +4; Desl. 6 m; CA 15 (+1 tamanho, +4 Des), toque 15, surpresa 11; Atq Base +7; Agr +3; corpo-a-corpo: adaga obra-prima +9 (1d3, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo adaga obra-prima +9/+4 (1d3, dec. 19-20); QE características de gnomo, visão na penumbra; Tend. NB; TR Fort +7, Ref +9, Von +11; For 10, Des 18, Con 14, Int 13, Sab 15, Car 15.

Perícias e Talentos: Atuação (comédia) +6, Avaliação +11 (+13 com gemas), Blefar +12, Conhecimento (história) +5, Diplomacia +18, Observar +8, Obter Informação +11, Ofícios (joalheiro) +17, Ouvir +12, Prestidigitação +16, Sentir Motivação +7; Esquiva, Foco em Perícia (Ofícios [joalheiro]), Grande Fortitude, Tolerância.

Habilidades Similares a Magia: 1/dia – *falar com animais* (somente mamíferos terrestres, 1 minuto de duração), *globos de luz, prestidigitação* (CD 12), *som fantasma* (CD 13). Nível de Conjurador: 1º.

Equipamento: adaga Pequena obra-prima, *anel de escudo mental*, *manto da resistência* +2, pingente de esmeralda (no valor de 5.000 PO).

LADY ELISE GROSSETTE

Humana Aristocrata 11: ND 10; Humanóide Médio; DV 11d8; 65 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +8; Agr +7; corpo-a-corpo: adaga obra-prima +8 (1d4-1, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: adaga obra-prima +8/+3 (1d4-1, dec. 19-20); Tend. LB; TR Fort +3, Ref +3, Von +11; For 9, Des 11, Con 10, Int 13, Sab 14, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +16, Conhecimento (local: Porto Livre) +8, Conhecimento (nobreza e realeza) +9, Diplomacia +22, Natação +0, Observar +14, Obter Informação +23, Ouvir +9, Sentir Motivação +18; Foco em Perícia (Obter Informação), Liderança, Negociador, Prontidão, Vontade de Ferro.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

Equipamento: adaga obra-prima escondida, colar de pérolas (no valor de 1.000 PO), *escaravelho da proteção*.

CAPITÃO GARTH DARELLION

Humano Ladino 4/Guerreiro 4: ND 8; Humanóide Médio; DV 4d6 mais 4d10; 42 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 19 (+3 Des, +6 armadura), toque 13, surpresa 16; Atq Base +7; Agr +9; corpo-a-corpo: *cimitarra* +2 +11 (1d6+4, dec. 18-20); ou à distância: adaga +10 (1d4+2, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *cimitarra* +2 +11/+6 (1d6+4, dec. 18-20); ou à distância: adaga +10/+5 (1d4+2, dec. 19-20); AE ataque furtivo +2d6; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +1; Tend. LN; TR Fort +5, Ref +8, Von +4; For 14, Des 17, Con 11, Int 11, Sab 10, Car 16.

Perícias e Talentos: Adestrar Animais +5, Blefar +8, Conhecimento (natureza) +4, Conhecimento (nobreza e realza) +4, Diplomacia +10, Equilíbrio +6, Escalar +3, Intimidação +8, Natação +5, Observar +2, Obter Informação +8, Ouvir +7, Profissão (marinheiro) +5, Saltar +8, Sentir Motivação +5, Usar Cordas +8; Iniciativa Aprimorada, Liderança, Lutar às Cegas, Prontidão, Reflexos de Combate, Saque Rápido, Vontade de Ferro.

Equipamento: 3 adagas, *amuleto de proteção contra localização e detecção*, *camisão de cota de malha da camuflagem* +2, *cimitarra* +2, *dente de batalha marítima*.*

*Novo item. Veja sua descrição no **Apêndice C**.

IRMÃ GWENDOLYN

Humana Clériga 8: ND 8; Humanóide Médio; DV 8d8+8; 51 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 18 (+1 Des, +5 armadura, +2 escudo), toque 11, surpresa 17; Atq Base +6; Agr +6; corpo-a-corpo: *maça leve* +2 +8 (1d6+2); ou à distância: besta leve +7 (1d8, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *maça leve* +2 +8/+3 (1d6+2); ou à distância: besta leve +7 (1d8, dec. 19-20); AE expulsar mortos-vivos (+2 de bônus de sinergia) 11/dia; Tend. NB; TR Fort +7, Ref +3, Von +10; For 10, Des 13, Con 12, Int 12, Sab 18, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +6, Conhecimento (religião) +7, Diplomacia +11, Disfarces +4 (+6 atuando), Identificar Magia +7, Sentir Motivação +9; Expulsão Adicional, Foco em Arma (*maça leve*), Liderança, Reflexos Rápidos.

Magias de Clérigo Preparadas (6/5+1/4+1/4+1/3+1; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 – *criar água* (2), *detectar magia*, *luz*, *purificar alimentos*, *virtude*; 1º – *abençoar água*, *bênção*, *escudo da fé*, *névoa obscuracente**, *santuário*, *suportar elementos*; 2º – *ajuda*, *consagrar*, *névoa**, *retardar envenenamento*, *zona da verdade*; 3º – *caminhar na água*, *chama contínua*, *criar alimentos*, *dissipar magia*, *respirar na água**, 4º – *controlar a água**, *idiomas*, *movimentação livre*, *proteção contra a morte*.

*Magias de domínio. Domínios: Água, Sorte.

Equipamento: *besta leve*, *broquel cegante* +1, colar de prata com símbolo sagrado (um tridente em miniatura, no valor de 100 PO), *gema da luminosidade*, *maça leve* +2, peitoral de aço obra-prima, 10 virotes.

CAPITÃO HECTOR TORIAN

Humano Ladino 8: ND 8; Humanóide Médio; DV 8d6; 36 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 18 (+3 Des, +5 armadura), toque 13, surpresa 15; Atq Base +6; Agr +6; corpo-a-corpo: *cimitarra* +1 +7 (1d6+1, dec. 18-20); ou à distância: adaga obra-prima +10 (1d4, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *cimitarra* +1 +7/+2 (1d6+1, dec. 18-20); ou à distância: +10/+5 (1d4, dec. 19-20); AE ataque furtivo +4d6; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, sentir armadilhas +2; Tend. CB; TR Fort +2, Ref +9, Von +3; For 11, Des 16, Con 10, Int 13, Sab 12, Car 15.

Perícias e Talentos: Acrobacia +10 (+15 para reduzir dano por queda), Blefar +10, Diplomacia +14, Equilíbrio +9, Escalar +6, Natação +9, Observar +12, Obter Informação +12, Ouvir +11, Prestidigitação +9, Procurar +7, Profissão (marinheiro) +11, Sentir Motivação +8, Sobrevivência +5 (+7 para encontrar e seguir rastros), Usar Cordas +9; Especialização em Combate, Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Prontidão.

Equipamento: 4 adagas obra-prima, 10 anéis (no valor de 1d10 × 10 PO cada), *armadura de couro acrobática* +3*, brinco (no valor de 25 PO), *cimitarra* +1.

*Novo item. Veja sua descrição no **Apêndice C**.

LIAM MARTELO-NEGRO

Humano Especialista 9 (ferreiro): ND 8; Humanóide Médio; DV 9d6+18; 56 PV; Inic. -2; Desl. 9 m; CA 11 (-2 Des, +3 armadura), toque 8, surpresa 11; Atq Base +6; Agr +9; corpo-a-corpo: *martelo de guerra obra-prima* +10 (1d8+3, dec. ×3); Atq Ttl corpo-a-corpo: *martelo obra-prima* +10/+5 (1d8+3, dec. ×3); Tend. NB; TR Fort +5, Ref +1, Von +8; For 16, Des 6, Con 15, Int 13, Sab 15, Car 15.

Perícias e Talentos: Avaliação +13 (+15 com armas, armaduras e itens de metal), Diplomacia +16, Intimidação +14, Obter Informação +14, Ofícios (armeiro) +13, Ofícios (armoraria) +16, Ofícios (ferreiro) +13, Sentir Motivação +14; Foco em Perícia (Ofícios [ferreiro]), Grande Fortitude, Tolerância, Usar Arma Comum (*martelo de guerra*), Usar Armaduras (médias).

Equipamento: *camisão de cota de malha obra-prima* (ornamental, +3 de bônus de armadura, 300 PO), ferramentas de artesão obra-prima, *martelo de guerra obra-prima*.

CAPITÃO LYDON

Humano Ladino 5/Guerreiro 3: ND 8; Humanóide Médio; DV 5d6+5 mais 3d10+5; 48 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 15 (+1 Des, +2 armadura, +2 deflexão), toque 13, surpresa 14; Atq Base +6; Agr +9; corpo-a-corpo: *cimitarra do bebum* +1

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

+10 (1d6+3, dec. 18-20); ou à distância: adaga +7 (1d4+3, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *cimitarra do bebum* +1 +10/+5 (1d6+3, dec. 18-20); ou à distância: adaga +7 (1d4+3, dec. 19-20); AE ataque furtivo +3d6; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +2; Tend. CB; TR Fort +5, Ref +6, Von +4; For 17, Des 12, Con 12, Int 12, Sab 14, Car 12.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +3, Atuação (comédia) +6, Avaliação +4, Blefar +7, Cavalgar +4, Decifrar Escrita +4, Diplomacia +6, Disfarces +4 (+6 atuando), Escalar +7, Falsificação +5, Intimidação +5, Natação +6, Obter Informação +7, Ouvir +10, Procurar +9, Profissão (marinheiro) +8, Sentir Motivação +10, Sobrevivência +7 (+9 para encontrar e seguir rastros); Corrida, Liderança, Tiro Certeiro, Tiro Longo, Tiro Preciso, Tiro Rápido.

Equipamento: 2 adagas, *anel de proteção* +2, armadura de couro obra-prima, *cimitarra do bebum* +1*, *elixir da bebida salobra**, *poção de invisibilidade* (na cimitarra).

*Novo item. Veja sua descrição no Apêndice C.

CAPITÃO MARCUS ROBERTS

Humano Ladino 9: ND 9; Humanóide Médio; DV 9d6+9; 47 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 18 (+3 Des, +5 natural), toque 13, surpresa 15; Atq Base +6; Agr +7; corpo-a-corpo: *espada da sutileza* +8 (1d6+2, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *espada da sutileza* +8/+3 (1d6+2, dec. 19-20); AE ataque furtivo +5d6; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, esquiva sobrenatural aprimorada, evasão, sentir armadilhas +3; Tend. CB; TR Fort +4, Ref +9, Von +5; For 12, Des 16, Con 13, Int 16, Sab 14, Car 16.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +8, Atuação (instrumentos de sopro) +12, Blefar +14, Decifrar Escrita +13, Diplomacia +15, Furtividade +13, Natação +13, Observar +9, Obter Informação +15, Ouvir +11, Prestidigitação +15, Procurar +9, Sentir Motivação +12, Sobrevivência +3, Usar Instrumento Mágico +8 (+10 com pergaminhos); Ataque em Movimento, Ataque Giratório, Especialização em Combate, Esquiva, Mobilidade.

Equipamento: *amuleto da armadura natural* +5, *dente de batalha marítima**, *espada da sutileza*.

MELKIÖR MÆORGAN

Humano Guerreiro 5: ND 5; Humanóide Médio; DV 5d10+15; 49 PV; Inic. +7; Desl. 6 m; CA 20 (+3 Des, +7 armadura), toque 13, surpresa 17; Atq Base +5; Agr +9; corpo-a-corpo: *adaga de adamantite* +1 +11 (1d4+7, dec. 19-20); ou à distância: adaga +9 (1d4+6, dec. 19-20); Tend. NM; TR Fort +7, Ref +4, Von +3; For 18, Des 16, Con 16, Int 15, Sab 15, Car 12.

Perícias e Talentos: Cavalgar +4, Diplomacia +4, Escalar +3, Falsificação +5, Intimidação +4, Natação -1, Observar +5, Ouvir +4, Procurar +3, Saltar +3, Sentir Motivação +4; Ataque Poderoso, Especialização em Arma (adaga),

Especialização em Combate, Foco em Arma (adaga), Iniciativa Aprimorada, Separar Aprimorado.

Equipamento: *adaga de adamantite* +1, 4 adagas, bolsa com 100 PO, *peitoral de aço* +2, *poção de curar ferimentos leves*.

MILTON DRAC

Humano Clérigo 8: ND 8; Humanóide Médio; DV 8d8; 52 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 deflexão), toque 16, surpresa 13; Atq Base +6; Agr +9; corpo-a-corpo: *foice curta* +9 (1d6+3); ou à distância: *caveira explosiva** +9 (3d6, explosão de 6 m); Atq Ttl corpo-a-corpo: *foice curta* +9/+4 (1d6+3); ou à distância: *caveira explosiva** +9/+4 (3d6, explosão de 6 m); AE fascinar mortos-vivos (+2 de bônus de sinergia) 7/dia; Tend. CM; TR Fort +6, Ref +5, Von +10; For 16, Des 17, Con 11, Int 18, Sab 18, Car 18.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +10, Conhecimento (religião) +10, Diplomacia +18, Disfarces +4 (+6 atuando), Equilíbrio +4, Identificar Magia +7, Intimidação +10, Observar +10, Obter Informação +5, Ouvir +11, Procurar +5, Sentir Motivação +9; Iniciativa Aprimorada, Linhagem Drac*, Magias em Combate, Prontidão.

Magias de Clérigo Preparadas (6/5+1/4+1/4+1/3+1; CD do teste de resistência 14 + nível da magia): 0 – *curar ferimentos mínimos* (2), *detectar magia*, *orientação*, *resistência*, *virtude*; 1º – *auxílio divino*, *causar medo**, *curar ferimentos leves*, *escudo entrópico*, *proteção contra a ordem*, *proteção contra o bem*; 2º – *despedaçar**, *imobilizar pessoa*, *invocar criaturas II*, *sabedoria da coruja*, *silêncio*; 3º – *cegueira/surdez*, *círculo mágico contra a ordem**, *círculo mágico contra o bem*, *curar ferimentos graves*, *dissipar magia*; 4º – *aliado extra-planar menor*, *martelo do caos**, *poder divino*, *veneno*.

*Magias de domínio. Domínios: Caos, Morte.

Equipamento: *anel de proteção* +3, 3 *caveiras explosivas**, cinto cravejado de jóias (no valor de 550 PO), *foice curta*, pingente de ouro do Signo Amarelo (no valor de 50 PO), *poção de curar ferimentos leves*.

*Veja o Apêndice C para mais detalhes.

N'TAL

Homem-Serpente (Civilizado)* Mago 7: ND 7; Humanóide Monstruoso Médio (Metamorfo); DV 7d4+14; 35 PV; Inic. +8; Desl. 9 m, natação 4,5 m; CA 18 (+4 Des, +4 natural), toque 14, surpresa 14; Atq Base +3; Agr +5; corpo-a-corpo: *bordão* +5 (1d6+2); ou à distância: *dardo* +7 (1d4+2); QE mudar de forma, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +4, Ref +6, Von +6; For 14, Des 18, Con 15, Int 18, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +8, Blefar +4, Concentração +11, Disfarces +0 (+10 com mudar de forma), Esconder-se +8, Identificar Magia +11, Natação +6, Observar +5, Ouvir +4, Procurar +8, Saltar +5, Sentir Motivação +5; Escrever Pergaminho, Esquiva, Foco em Magia (evocação), Iniciativa Aprimorada^B, Magias em Combate, Maximizar Magia.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

Magias de Mago Preparadas (4/5/4/3/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia, ou 15 + nível da magia para magias de Evocação): 0 – *detectar magia, globos de luz, pasmear, resistência*; 1º – *cerrar portas, escudo arcano, mãos flamejantes, mísseis mágicos, queda suave*; 2º – *cegueira/surdez, escuridão, esfera flamejante, nublar*; 3º – *bola de fogo, relâmpago, vôo*; 4º – *muralha de fogo, tempestade glacial*.

Mudar de Forma (Sob): como a magia *alterar-se*, para qualquer forma humanoíde Pequena ou Média, 3/dia.

Equipamento: *amuleto de armadura natural* +3, bolsa de componentes de magia, *bordão*, 4 dardos, pingente de ouro do Signo Amarelo (no valor de 50 PO).

*Veja a descrição da raça homem-serpente no **Apêndice A de Morte em Porto Livre**.

PÉ-DE-FERRO

Allip: ND 3; Morto-Vivo Médio (Incorpóreo); DV 4d12; 26 PV; Inic. +5; Desl. vôo 9 m (perfeito); CA 15 (+1 Des, +4 deflexão), toque 15, surpresa 14; Atq Base +2; Agr –; corpo-a-corpo: toque incorpóreo +3 (1d4 pontos de dano de Sabedoria); AE drenar Sabedoria, enlouquecer, murmúrio; QE características de morto-vivo, incorpóreo, resistência à expulsão +2, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +1, Ref +4, Von +4; For –, Des 12, Con –, Int 11, Sab 11, Car 18.

Perícias e Talentos: Esconder-se +8, Intimidação +7, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4; Iniciativa Aprimorada, Reflexos Rápidos.

Drenar Sabedoria (Sob): Pé-de-Ferro causa 1d4 pontos de dano permanente de Sabedoria sempre que atinge um oponente com seu toque incorpóreo. A cada ataque bem-sucedido, ele adquire 5 pontos de vida temporários.

Enlouquecer (Sob): qualquer conjurador que tentar atingir um allip com efeitos ou habilidades de detecção de pensamentos, controle mental ou telepatia entrará em contato direto com a mente torturada da criatura, sofrendo 1d4 pontos de dano temporário de Sabedoria.

Murmúrio (Sob): qualquer criatura sã num raio de 18 metros deve obter sucesso num teste de resistência de Vontade (CD 16) ou será afetada por um efeito similar à magia *hipnotismo* durante 2d4 rodadas. Este é um efeito sônico e uma compulsão de ação mental. Qualquer oponente bem-sucedido no teste de resistência não será afetado pelo murmúrio do allip durante 24 horas.

PETRA FRÍCKE

Humana Especialista 9 (escultora): ND 8; Humanóide Médio; DV 9d6; 43 PV; Inic. +2; Desl. 9 m; CA 14 (+2 Des, +2 natural), toque 12, surpresa 12; Atq Base +6; Agr +6; corpo-a-corpo: *bordão defensor* +2 +8 (1d6+2); ou à distância: adaga +8 (1d4, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *bordão defensor* +2 +8/+3 (1d6+2) ou *bordão defensor* +2 +4/+0/-1 (1d6+2); ou à distância: adaga +8 (1d4, dec. 19-20);

Tend. NB; TR Fort +5, Ref +5, Von +7; For 10, Des 15, Con 11, Int 14, Sab 12, Car 16.

Perícias e Talentos: Atuação (dança) +13, Avaliação +14 (+16 com esculturas), Conhecimento (local) +12, Diplomacia +20, Observar +11, Obter Informação +17, Ofícios (esculturas) +17, Ouvir +11, Procurar +12, Sentir Motivação +11; Especialização em Combate, Foco em Perícia (Diplomacia), Foco em Perícia (Ofícios [escultura]), Grande Fortitude, Tolerância.

Equipamento: adaga, anel de ouro (no valor de 50 PO), *amuleto de armadura natural* +2, *bordão defensor* +2, cinto de prata (no valor de 100 PO).

TARMON

Humano Mago 12: ND 12; Humanóide Médio; DV 12d4+15; 51 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 deflexão), toque 16, surpresa 13; Atq Base +6; Agr +7; corpo-a-corpo: *cajado do fogo* +7 (1d6+1); Atq Ttl corpo-a-corpo: *cajado do fogo* +7/+2 (1d6+1); Tend. CB; TR Fort +5, Ref +7, Von +11; For 13, Des 16, Con 12, Int 19, Sab 17, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +16, Conhecimento (arcano) +19, Conhecimento (história) +14, Conhecimento (local) +8, Conhecimento (nobreza e realeza) +9, Conhecimento (os planos) +15, Identificar Magia +21, Observar +8, Ofícios (alquimia) +10, Ouvir +5, Procurar +7, Sentir Motivação +6; Criar Cajado, Dominar Magia (*bola de fogo, dissipar magia, explosão de sal, teletransporte*), Escrever Pergaminho, Foco em Magia (Conjuração), Foco em Magia (Evocação), Iniciativa Aprimorada, Liderança, Magia Penetrante, Magias em Combate.

Magias de Mago Preparadas (4/5/5/5/4/3/2; CD do teste de resistência 14 + nível da magia ou 15 + nível da magia para magias de Conjuração ou Evocação): 0 – *detectar magia, ler magias, mãos mágicas, som fantasma*; 1º – *armadura arcana, enfeitiçar pessoa, escudo arcano, hipnotismo, servo invisível*; 2º – *detectar pensamentos, explosão de sal*, invocar enxames, resistência a elementos, vento sussurrante*; 3º – *bola de fogo, dificultar detecção, dissipar magia, idiomas, vôo*; 4º – *detectar vidência, grito, olho arcano, porta dimensional*; 5º – *olhos observadores, pássaro de fogo*, teletransporte*; 6º – *desintegrar, visão da verdade*.

Familiar: Burkhart (**Sapo**: 24 PV; Inic. +1; Desl. 1,5 m; CA 21, toque 15, surpresa 20; TR Fort +4, Ref +5, Von +10).

Equipamento: *anel de proteção* +3, *cajado do fogo* (50 cargas), bolsa de componentes de magia, 2 *poções de curar ferimentos graves*, *robe das cores cintilantes*.

*Novas magias. Veja suas descrições no **Apêndice C**.

THURON, OU K'STALLO

Homem-Serpente (Civilizado)* Clérigo 4: Humanóide Monstruoso Médio (Metamorfo); DV 4d8; 23 PV; Inic. +4; Desl. 9 m, natação 4,5 m; CA 11 (+1 natural), toque 10,

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

surpresa 11; Atq Base +3; Agr +4; corpo a corpo: bordão +4 (1d6+1); AE expulsar mortos-vivos 4/dia; QE mudar de forma, visão no escuro 18 m; Tend. CB; TR Fort +4, Ref +1, Von +7; For 12, Des 11, Con 10, Int 14, Sab 16, Car 13.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +4, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +9, Conhecimento (religião) +9, Diplomacia +2, Disfarces +1 (+11 com mudar de forma), Esconder-se +6, Furtividade +2, Natação +9; Iniciativa Aprimorada^B, Magias em Combate, Magia sem Gestos.

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

Magias de Clérigo Preparadas (5/4+1/3+1; CD do teste de resistência 13 + nível da magia): 0 – *detectar magia, ler magias, luz, purificar alimentos, resistência*; 1º – *bênção, compreender idiomas, detectar portas secretas**, *remover medo, santuário*; 2º – *augúrio, detectar pensamentos**, *imobilizar pessoa, remover paralisia*.

*Magias de domínio. **Domínios:** Conhecimento e Magia.

Equipamento: bordão, molho de chaves (no qual estão chaves para lugares desconhecidos dentro do templo do Deus do Conhecimento), símbolo sagrado de madeira, vestimentas de clérigo.

*Veja a descrição da raça homem-serpente no Apêndice A de *Morte em Porto Livre*.

TOMAS PÉ-LÍGEIRO

Halfling Especialista 7 (camareiro): ND 6; Humanóide Pequeno; DV 7d6-7; 25 PV; Inic. +2; Desl. 6 m; CA 13 (+1 tamanho, +2 Des), toque 13, surpresa 11; Atq Base +5; Agr +1; corpo-a-corpo: ataque desarmado +6 (1d2 de contusão); QE características de halflings; Tend. LN; TR Fort +2, Ref +4, Von +8; For 10, Des 15, Con 9, Int 7, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Diplomacia +11, Escalar +2, Esconder-se +11, Furtividade +9, Observar +8, Obter Informação +8, Ouvir +11, Procurar +2, Saltar +2, Sentir Motivação +9; Foco em Perícia (Observar), Foco em Perícia (Ouvir), Prontidão.

TORSTEN ROTH

Humano Aristocrata 8: ND 7; Humanóide Médio; DV 8d6+8; 42 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; Atq Base +6; Agr +6; corpo-a-corpo: clava

obra-prima +7 (1d6); Atq Ttl corpo-a-corpo: clava obra-prima +7/+2 (1d6); Tend. LN; TR Fort +2, Ref +3, Von +8; For 10, Des 12, Con 12, Int 14, Sab 15, Car 14.

Perícias e Talentos: Avaliação +13, Blefar +12, Diplomacia +8, Falsificação +8, Observar +13, Obter Informação +7, Ouvir +9, Procurar +7, Profissão (minerador) +10, Sentir Motivação +14; Foco em Perícia (Avaliação), Foco em Perícia (Profissão [minerador]), Negociador, Prontidão.

Equipamento: bengala luxuosa (no valor de 400 PO, conta como uma clava obra-prima), cinto de ouro (no valor de 600 PO), pingente de ouro (no valor de 300 PO).

DROSH

Sombra-Serpente Avançada: ND 5 (devido ao equipamento superior); Morto-Vivo Médio (Incorpóreo); DV 6d12; 43 PV; Inic. +6; Desl. vôo 12 m (bom); CA 20 (+2 Des, +7 armadura, +1 deflexão), toque 13, surpresa 18; Atq Base +3; Agr –; corpo-a-corpo: *lança elétrica do toque espectral* +1 +6 (1d6+1 mais 1d6 de eletricidade, dec. x3); AE dano de Força; QE características de morto-vivo, imune ao dano de qualquer ataque que não penetre o ponto fraco das *Escamas da Serpente*, incorpóreo, resistência a expulsão +2, visão no escuro 18 m; Tend. N; TR Fort +3, Ref +5, Von +6; For –, Des 15, Con –, Int 6, Sab 13, Car 13.

Perícias e Talentos: Esconder-se +10*, Observar +9, Ouvir +9, Procurar +4; Iniciativa Aprimorada, Prontidão, Reflexos de Combate.

Equipamento: *Escamas da Serpente* (veja a caixa **Os Tesouros da Serpente**, na página 30), *lança elétrica do toque espectral* +1.

CAPITÃO XAVIER GORDON

Humano Especialista 6 (capitão de navio): ND 5; Humanóide Médio; DV 6d6+12; 38 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 16 (+3 Des, +3 armadura), toque 13, surpresa 13; Atq Base +4; Agr +6; corpo-a-corpo: *cimitarra da velocidade* +1 +8 (1d6+3, dec. 18-20); ou à distância: *besta leve* +7 (1d8, dec. 19-20); Atq Ttl corpo-a-corpo: *cimitarra da velocidade* +1 +8/+8 (1d6+3, dec. 18-20); ou à distância: *besta leve* +7 (1d8, dec. 19-20); Tend. CB; TR Fort +3, Ref +4, Von +5; For 14, Des 17, Con 14, Int 15, Sab 12, Car 11.

Perícias e Talentos: Blefar +6, Conhecimento (geografia) +5, Conhecimento (natureza) +10, Diplomacia +13, Equilíbrio +6, Escalar +8, Intimidação +8, Observar +7, Obter Informação +12, Profissão (marinheiro) +13, Sentir Motivação +7, Sobre-vivência +7 (+9 ambientes naturais da superfície); Foco em Arma (cimitarra), Foco em Perícia (Obter Informação), Foco em Perícia (Profissão [marinheiro]), Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: *armadura de couro* +1, *besta leve*, *cimitarra da velocidade* +1, *poção de curar ferimentos graves*, 50 virotes.

- APÊNDICE B: - MATERIAL DE APOIO

MATERIAL DE APOIO A

Milton Drac – o mui honrado Lorde do Mar de Porto Livre – cordialmente solicita sua presença como convidados de honra no Grande Baile do Farol. Temos o prazer de informar que os senhores serão premiados com a Ordem de Drac, por sua bravura na derrota do maligno conselheiro Verlaine. Apresentem este convite nos portões do Palácio do Lorde do Mar para que sejam admitidos às festividades. Preparem-se para uma noite inesquecível de entretenimento.

MATERIAL DE APOIO B

...muitos podem encontrar as cavernas, mas nunca acharão meu

e os rapazes e eu fomos carregados pela correnteza. O velho Sven perdeu o equilíbrio e caiu do barco. Nunca mais vimos ele

Finalmente chegamos à praia. Havia um enorme portal de pedra, com pelo menos meio mastro de altura, e umas vinte pranchas de largura. Um monte de desenhos de cobras estavam na superfície, grandes entalhes de uma cobra, e uns escritos malucos na frente

a cabeça era a pior parte. Eu disse para o Tom não mexer naquela porcaria, mas ele não me ouviu.

ele nunca mais vai ser o mesmo.

Finalmente, desistimos e remamos de volta. Eu disse para os homens esquecerem aquela passagem, e nós fechamos aquilo com tábuas, para ninguém descer lá quando estiver bêbado.

- APÊNDICE G: -

NOVAS MECÂNICAS

Aqui há novos talentos, magias e equipamentos utilizados nesta aventura.

NOVOS TALENTOS

LINHAGEM DRAC (GERAL)

Você é um descendente distante do Capitão Drac, um dos primeiros Lordes do Mar de Porto Livre. Com um pouco de sorte, você pode reclamar o título de Lorde do Mar para si mesmo. Obviamente, o sangue Drac em suas veias também pode atrair alguma atenção indesejada (algo que o mestre com certeza vai explorar).

Benefício: você recebe +1 de bônus em testes de Blefar, Intimidação e Sentir Motivação.

Especial: você só pode escolher este talento no 1º nível.

LINHAGEM FRANCISCO (GERAL)

Você é um descendente distante do Capitão Francisco, um dos primeiros Lordes do Mar de Porto Livre. O primeiro Lorde do Mar Drac matou vários dos seus ancestrais, e você provavelmente tem um desejo de vingança contra a família Drac.

Benefício: você recebe +1 de bônus em testes de Diplomacia, Equilíbrio e Sobrevivência.

Especial: você só pode escolher este talento no 1º nível.



NOVAS MAGIAS

PÁSSARO DE FOGO

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 6, Drd 6, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Efeito: cria um pássaro de fogo

Duração: 1 hora/nível (D)

Teste de Resistência: especial (veja texto)

Resistência a Magia: não

Esta magia conjura uma criatura semelhante a um pássaro, quase real, composta de chamas ardentes (veja suas estatísticas a seguir). O pássaro de fogo só pode ser cavalgado pelo conjurador ou pela pessoa para quem o conjurador especificamente criou a montaria (uma pessoa apenas). Um pássaro de fogo lembra uma águia gigante com chamas vermelhas, laranjas e brancas no lugar de suas penas. O pássaro possui o que parecem ser uma sela e um conjunto de arreios. Todos os animais dentro de 9 m do pássaro de fogo devem ser bem-sucedidos em um teste de resistência de Vontade contra a CD da magia, ou ficarão em pânico por 1d6 minutos.

O pássaro de fogo tem 26 pontos de vida, +1 ponto de vida por nível de conjurador. Caso seja reduzido a 0 PV, o pássaro de fogo se desvanece. Ele pode suportar o peso do cavaleiro, e mais até 5 quilos por nível de conjurador. Enquanto estiver cavalgando um pássaro de fogo, o

cavaleiro recebe resistência a fogo 20, e +1 de bônus de sorte em todos os testes de resistência.

Pássaro de fogo: ND -; Besta Mágica Grande (Fogo); DV 4d10+4; 26 PV (+1 PV/nível de conjurador); Inic. +3; Desl. 3 m, vôo 48 m (médio); CA 17 (-1 tamanho, +3 Des, +5 natural), toque 12, surpresa 14; Atq

Base +4; Agr +12; corpo-a-corpo: garra +7 (1d6+4 mais 1d6 de fogo); Atq Ttl corpo-a-corpo: 2 garras +7 (1d6+4 mais 1d6 de fogo) e mordida +2 (1d8+2 mais 1d6 de fogo); QE evasão,

imunidade a fogo, redução de dano 5/mágica, visão na penumbra; Tend. N; TR Fort +5, Ref +7, Von +3; For 18, Des 17, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Conhecimento (natureza) +2, Observar +15, Ouvir +6, Sentir Motivação +4, Sobrevivência +3; Investida Aérea, Prontidão.

APÊNDICE G: NOVAS MECÂNICAS

EXPLOÇÃO DE SAL

Conjuração (Criação)

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: longo (120 m + 12 m/nível)

Área: explosão de 6 m

Duração: instantânea

Teste de Resistência: Fortitude para reduzir à metade

Resistência a Magia: sim

Cristais de sal e água salobra emergem em uma explosão esférica no lugar apontado pelo conjurador. A magia causa 4d4 pontos de dano, ou 4d8 pontos de dano em criaturas do tipo planta ou do subtipo água.

NOVOS ÍTENS MÁGICOS

Os itens a seguir podem ser encontrados em posse de PdMs neste aventura. Para mais itens mágicos, veja *O Sabre Soturno* (caixa de texto, página 23), *Os Tesouros da Serpente* (caixa de texto, página 30) e *A Serpente de Jade de Yig* (a seguir).

APITO DE CONTRAMESTRE MUSICAL

Esta versão mágica do tradicional apito de contramestre é a resposta aos sonhos de um capitão, e o pesadelo de todo marinheiro preguiçoso. Como um instrumento obra-prima, o apito adiciona +2 de bônus de melhoria em todos os testes de Atuação (instrumento de sopro). Mas, mais importante, todos que ouvirem o apito ser tocado recebem +4 de bônus de moral em testes de Profissão (marinheiro) por até 10 minutos por dia. Além disso, três vezes por dia, o contramestre pode tocar uma melodia que concede +2 de bônus de melhoria em Força e Constituição para um total de até 20 DV de criaturas dentro de 9 metros. Este efeito dura por 5 rodadas.

Encantamento (moderado); NC 12°; Criar Item Maravilhoso, *sugestão, velocidade*, o criador deve ter pelo menos 10 graduações em Atuação (instrumentos de sopro); Preço 6.100 PO; Peso –.

ARMA DO BEBUM

Armas do bebum foram desenvolvidas primeiro por contrabandistas de rum nas Presas da Cobra, mas desde então tornaram-se favoritas entre aventureiros. Uma *arma do bebum* tem um cabo ou haste oco, que pode guardar até 180 ml de líquido. O usuário pode abrir o compartimento e beber 30 ml do conteúdo (ou aplicar 30 ml de óleo) como uma ação de movimento que provoca um ataque de oportunidade. A maioria dos aventureiros enche os reservatórios com poções. *Armas do bebum* devem pesar no mínimo 1 quilo, e devem ser capazes de conter um volume significativo de líquido. Correntes com cravos, redes, fundas e munições não podem receber este encantamento.

Transmutação (moderada); NC 3°; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *criar itens temporários*; Preço +1.000 PO.

ARMADURA ACROBÁTICA

Uma *armadura acrobática* é construída para suportar quedas e rolamentos, e oferece proteção extra nas juntas, na cabeça e nas costas. O usuário recebe +10 de bônus de circunstância em testes de Acrobacias para reduzir dano por queda, e +5 de bônus de circunstância em todos os outros testes de Acrobacias (a penalidade de armadura se aplica normalmente). Este encantamento pode ser aplicado apenas a armaduras leves.

Transmutação (moderada); NC 3°; Criar Armas e Armaduras Mágicas, *agilidade do gato, queda suave*; Preço +1 de bônus.

CAVEIRA EXPLOSIVA

Uma *caveira explosiva* é um crânio humanóide encantado que, quando arremessado, explode em estilhaços de osso ao atingir o alvo. Use as regras para **Arremessar Projétil de Área** no *Livro de Regras Básicas I* para atacar o alvo e resolver arremessos falhos. Uma *caveira* causa 3d6 pontos de dano (Reflexo contra CD 14 para reduzir o dano à metade) em uma explosão com 6 metros de raio. A explosão causa dano de perfuração e concussão.

Evocação (moderada); NC 3°; Criar Item Maravilhoso, *bola de fogo*; Preço 450 PO; Peso 1,5 kg.

DENTE DE BATALHA MARÍTIMA

Este dente de dragão marinho foi gravado com cenas de batalhas de navios contra navios e contra perigosos monstros marinhos. Quando é fixado à estrutura de um navio (a parede da casa de navegação é um dos lugares mais comuns) o encantamento do dente afeta todos os marinheiros e oficiais que servem no navio. Passageiros, cativos e atacantes a bordo não são afetados. Um *dente de batalha marítima* ativado concede +1 de bônus de moral às jogadas de ataque e dano da tripulação.

Existem outras versões mais potentes deste amuleto, mas apenas um *dente de batalha marítima* pode estar ativo em um navio em um determinado momento.

Encantamento (moderada); NC 10°; Criar Item Maravilhoso, *oração*; Preço 30.000 PO; Peso –.

ELÍXIR DA BEBÍDA SALOBRA

Este item básico para viagens marítimas é muitas vezes embarcado em barris, para o caso de mau tempo ou naufrágio. Uma dose deste elixir permite que o usuário beba líquidos como água do mar, vinagre e até mesmo amônia como se fossem água doce fresca. O efeito do *elixir da bebida salobra* dura 24 horas. Além disso, durante os primeiros 10 minutos após ter bebido o elixir, o usuário recebe +4 de bônus de resistência em testes de resistência contra quaisquer venenos ingeridos.

Abjuração (tênue); NC 4°; Criar Item Maravilhoso, *retardar venenos*; Preço 150 PO.

APÊNDICE G: NOVAS MECÂNICAS

A SERPENTE DE JADE DE YIG

Aqui estão detalhes sobre a história e os poderes da *Serpente de Jade de Yig*, um poderoso artefato que muitos acreditavam estar perdido para sempre com a queda de civilização valossana. Um corajoso bando de heróis emergiu de um templo esquecido de posse da *Serpente*, e salvou toda Porto Livre da insanidade do Inominável.

A LENDA DE NIAGGO

Dentro dos salões do grande templo de Yig, N'Gar reuniu os jovens filhotes, e levou-os à câmara da grande serpente. Era seu dever educar e proteger os jovens, e certificar-se de que eles seguiriam o caminho de Yig. Na verdade, N'Gar nunca pensara naquilo como um dever. Para ele, era uma alegria, e a razão de sua existência.

"Sentem-se, filhotes!" ele começou. "Descansem em suas almofadas e fiquem quietos, pois irei lhes contar sobre o grande herói Niaggo, e sua busca que salvou nosso povo e trouxe-nos a Serpente de Jade." Os filhotes do povo-serpente ficaram em silêncio. Estavam prontos para uma história de heroísmo.

"Centenas de anos atrás," N'Gar começou, "antes do nascimento dos pais de seus pais, nosso povo estava à beira da extinção! Uma terrível fome assolava a terra, e os mortos e moribundos enchiam as ruas. Muitos acreditavam que Yig, nosso protetor, tinha-nos abandonado. Nem mesmo o

mais sábio do sacerdotes podia aconselhar nosso abençoado Imperador sobre como pôr fim ao sofrimento de seu povo.

"Niaggo, nosso herói, era um jovem homem-serpente nessa época. O menor de sua cria, sempre sofrera com as zombarias de seus irmãos e irmãs e dos outros filhotes na escola. Tinha a coragem para enfrentá-los, mas ainda voltava à toca de seus pais ferido e sangrando, na maior parte das vezes. Niaggo amaldiçoava sua fraqueza, e a vergonha que trazia à sua família.

"Enquanto Niaggo preparava-se para seu ritual de maioridade, quando trocaria de pele pela última vez, estava rezando no templo. Não tinha certeza quanto ao seu futuro. Ainda era menor que os outros jovens guerreiros, e não tinha confiança em si mesmo. O período de fome estava no auge, e muitos de seus colegas já haviam partido em busca de comida. Niaggo decidiu, aquela noite, confiar sua vida a Yig. Quando ajoelhou-se perante a imagem de nosso deus, colocou sua alma nas mãos de Yig, para fazer dela o que desejasse.

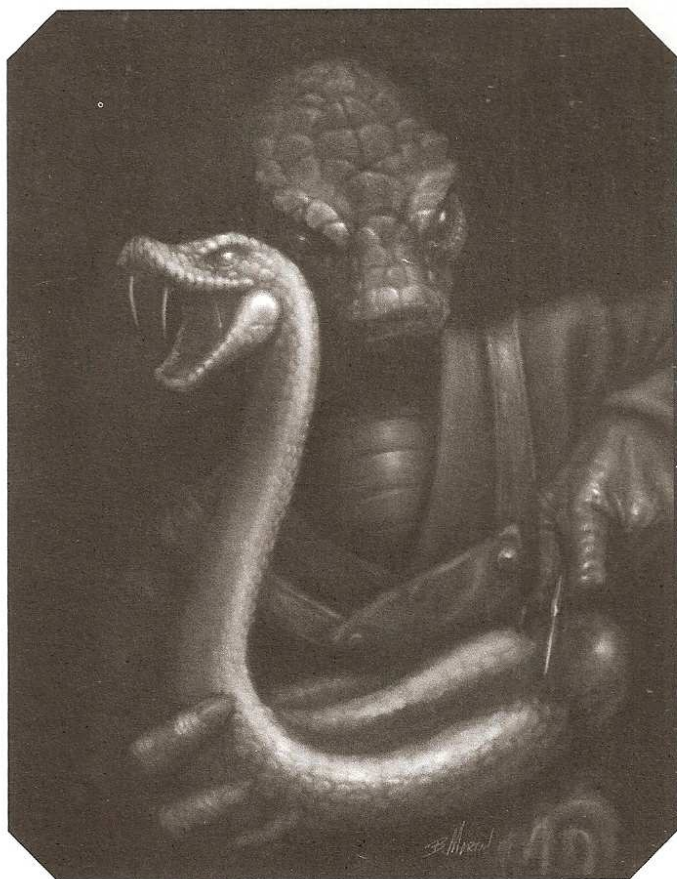
"No dia seguinte, durante o ritual, Niaggo perdeu os sentidos, quando Yig enviou-lhe uma incrível visão. Ele viu um ídolo em forma de serpente, esculpido inteiramente de jade, que pulsava com uma luz verde escura. Enquanto Niaggo observava, a luz se espalhou do coração do ídolo e cobriu a terra, devolvendo a vida a tudo que tocava. De repente, uma gigantesca serpente de ébano apareceu do nada e engoliu o ídolo inteiro. A luz verde desapareceu rapidamente, e apenas a escuridão e a morte restaram. Naquele instante, Niaggo soube que deveria encontrar essa serpente de ébano, e recuperar o ídolo a todo custo, para salvar o povo valossano.

"Quando contou aos sacerdotes sobre a visão, eles apenas zombaram. Ninguém podia acreditar que Niaggo fora escolhido para acabar com a fome. Era uma tolice. Niaggo estava simplesmente tentando chamar atenção. Até mesmo seus pais achavam que ele tinha inventado a história. Mas o filhote que antes duvidara de si mesmo agora estava repleto de confiança e força. Niaggo deixou Valossa, em busca da Serpente de Jade, sozinho, como um pária.

"Niaggo viajou, buscando a serpente de ébano que surgira em sua visão. Em todos os lugares aonde ia, só encontrava morte e mais morte. Passou por incontáveis aldeias cheias dos corpos macilentos de seus irmãos famintos, e foi forçado a lutar contra canibais enlouquecidos pela fome. Seu espírito começou a fraquejar, e a dúvida lentamente instalou-se.

"Finalmente, ele encontrou uma imensa montanha, escondida por trás de uma nuvem de vapor negro. Sabia que aquele deveria ser o covil da serpente de ébano. Sem hesitar, entrou por uma grande caverna. Lá dentro, encontrou um caminho serpenteante que levava às profundezas da terra, e seguiu-o pelo que pareceram dias. Quando chegou ao fundo, viu-se em uma caverna gigantesca. Um abismo enorme perfurava o chão da câmara de um extremo ao outro.

"Um som retumbante de desmoronamento emergiu das profundezas do abismo enquanto ele se aproximava. O



APÊNDICE G: NOVAS MECÂNICAS

barulho reverberava pela caverna enquanto uma imensa serpente de ébano surgiu perante ele. Niaggo deu um passo para trás, e então manteve-se firme.

“A serpente tinha um único olho verde no centro de sua cabeça. Olhava ameaçadora para Niaggo, e disse, ‘Por que você vem até aqui, filho de Yig? Seu povo abandonou seu deus, e agora paga o preço por isso. todos os dias mais e mais de seus irmãos morrem de fome. Por que veio aqui? Você pode ajudar?’

“Niaggo respondeu corajosamente, ‘Estou aqui para retomar a Serpente de Jade, porque Yig escolheu-me para isso. Com ela, meu povo será salvo da fome, e a vida retornará a Valossa. Você irá me dar a serpente agora!’

“A serpente de ébano subiu, como se fosse dar um bote, expondo suas presas. ‘Hssss! Tão valente, pequenino! Seria simples matá-lo. Engoli-lo inteiro, se eu quisesse. Mas, se é o escolhido de Yig, você deve saber que não preciso dar-lhe a serpente. O poder da serpente está dentro dos filhos de Yig. Você só precisa ter fé, e o poder irá cobri-lo e protegê-lo.

“‘Você tem fé, pequenino?’

“‘Sim!’ respondeu Niaggo. ‘Yig é meu protetor, e eu sempre faço sua vontade.’

“‘Veremos, pequenino. Veremos,’ respondeu a serpente de ébano.

“Então, com uma velocidade tremenda, a serpente de ébano deu um bote e engoliu Niaggo inteiro! Niaggo ficou desesperado de início, pensando que estava morto. Então, algo se mexeu dentro dele. Ele se lembrou das palavras da serpente de ébano: ‘...tenha fé... tenha fé... tenha fé...’ Sentia-se escorregando para a escuridão e a morte, e colocou sua alma inteiramente nas mãos de Yig.

“Quando despertou, Niaggo estava deitado no chão da câmara, ao lado do precipício. A serpente de ébano havia sumido. Quando sua mente clareou, ele olhou em volta, sem acreditar que havia sobrevivido à mordida daquela horrível serpente. Então, ele viu. No chão, não muito longe, estava um grande pedaço de jade, que deveria ter sido o olho da serpente de ébano. Era a única prova de que ela sequer existira.

“Quando Niaggo olhou o pedaço disforme de pedra à sua frente, soube o que deveria fazer. Com suas próprias mãos, iria moldar o jade à semelhança de seu amado deus. Imbuída com o poder de sua própria fé, a Serpente de Jade seria utilizada para salvar o povo de Valossa.

“Quando Niaggo voltou para casa, trazia consigo a Serpente de Jade de Yig. Todos aqueles que tinham duvidado antes agora entendiam como haviam sido tolos. A fome acabou, e o povo prosperou. Niaggo tornou-se rei e teve muitas outras aventuras, mas nenhuma tão incrível quanto sua batalha com a serpente de ébano.

“O que isso nos ensina, filhotes? Alguém pode me dizer?”

Depois de alguns momentos, um dos filhotes levantou-se.

“Sim, Sseth?” disse N’Gar.

Com sua cauda movendo-se atrás de si Sseth falou, “Bem, senhor, acho que eu aprendi que nós todos devemos nos lembrar de ter fé. Mesmo quando as coisas estão difíceis, precisamos confiar em Yig, e ter fé de que ele vai nos proteger.”

“Muito bem, Sseth. A fé é nossa maior arma contra nossos inimigos.

“Agora vocês também sabem porque tantos dos nossos nomes começam com a letra ‘N’. Somos assim chamados em honra à memória de Niaggo, que salvou Valossa da destruição. Agora venham comigo, vou lhes mostrar a Serpente de Jade.”

A SERPENTE NA ANTIGA VALOSSA

Quando Niaggo retornou a Valossa com a Serpente de Jade, o ídolo fez mais do que apenas acabar com a fome. A Serpente veio representar não apenas a manifestação terrena de Yig, mas também um símbolo tangível do poder e da glória do povo valossano. A Serpente tornou-se um lembrete para todos os filhos de Yig de sua ligação com a divindade, e a necessidade de ter fé.

Ao longo dos anos, o símbolo da Serpente de Jade foi adotado por quase todas as instituições do governo valossano. O exército levava a Serpente para assegurar a vitória em batalhas importantes. Sacerdotes de Yig tinham de provar que podiam controlar o poder da Serpente para que pudessem tornar-se altos sacerdotes do templo. O rei sentava-se no Trono de Jade, e seu estandarte trazia a imagem da Serpente esculpida por Niaggo. Quase todos os lares exibiam com orgulho uma réplica da Serpente, para trazer bênçãos àqueles que viviam lá e afastar o mal.

Infelizmente, quando os valossanos voltaram-se ao Inominável, esqueceram da lição que Niaggo tinha-lhes ensinado. Perderam sua fé em Yig, e o deus não mais protegia-os do grande mal que viria a destruir sua civilização. Mas o poder de Yig residiu dentro da Serpente de Jade por séculos, escondido dentro de um templo submerso, esperando pela chance de destruir os seguidores do Inominável.

APARÊNCIA

A Serpente de Jade pesa dez quilos, e é esculpida a partir de um único bloco de jade imaculado, na forma de uma cobra enrolada. Tem 60 centímetros de altura, e 30 centímetros de largura na base. O trabalho de escultura é refinado e meticuloso, com escamas finamente detalhadas e aspecto quase vivo. Sua cabeça está pronta para um bote, com presas expostas e uma língua bifurcada. Quando os poderes da serpente são invocados, o ídolo brilha com uma luz verde escura, vinda de dentro.

PODERES DA SERPENTE

A Serpente de Jade tem muitos poderes úteis. Para controlá-los, é necessário entrar em harmonia com a magia imbuída na Serpente. Uma vez que o usuário esteja em harmonia, não há palavras de ativação ou componentes gestuais

APÊNDICE G: NOVAS MECÂNICAS

necessários para a invocação dos poderes. O usuário simplesmente concentra-se no que deseja que a Serpente faça, e seu desejo se cumpre.

ENTRANDO EM HARMONIA COM A SERPENTE

A harmonia inicial com a *Serpente de Jade* exige um teste bem-sucedido de Identificar Magia contra CD 25. Os seguintes modificadores aplicam-se ao teste:

MODIFICADORES DE HARMONIA

Modificador Condição

- | | |
|----|---|
| +5 | O usuário é um membro civilizado do povo-serpente, devoto de Yig. |
| +3 | O usuário sacrificou seu sangue no templo submerso, como descrito na página 39. |
| +2 | O usuário é um clérigo de Yig. |
| +2 | Para cada nível de harmonia atingido (máximo de +4). |

Personagens que possuam a perícia Usar Instrumento Mágico tratam a *Serpente de Jade* como um item que devem ativar às cegas, como descrito no *Livro de Regras Básicas I*.

HARMONIA DE NÍVEL 1

Uma vez em harmonia, o personagem ganha acesso aos seguintes poderes menores:

- 3/dia – *curar ferimentos leves*, como a magia conjurada por um druida de 5º nível.
- 2/dia – *invocar uma víbora Pequena*, como se o usuário houvesse conjurado *invocar aliado da natureza I*, como um druida de 5º nível.
- Imunidade a todos os venenos, enquanto estiver segurando a *Serpente de Jade*.

HARMONIA DE NÍVEL 2

Caso o personagem passe pelo menos um mês meditando por quatro horas ou mais por dia sobre a *Serpente de Jade*, pode tentar obter uma harmonia maior com o ídolo. Os materiais necessários para meditação adequada custam 1.000 PO em incenso e ervas mágicas. Um teste bem-sucedido de Identificar Magia contra CD 30 concede acesso aos seguintes poderes maiores:

- 5/dia – *criar alimentos*, como a magia conjurada por um clérigo de 5º nível.
- 3/dia – *curar ferimentos moderados*, como a magia conjurada por um druida de 5º nível.
- 3/dia – *neutralizar veneno*, como a magia conjurada por um druida de 5º nível.
- 2/dia – *invocar uma víbora Grande*, como se o usuário houvesse conjurado *invocar aliado da natureza III* como um druida de 5º nível.
- 2/dia – *remover medo*, como a magia conjurada por um conjurador de 5º nível. Afeta todos os aliados que possam ver a *Serpente de Jade*.

HARMONIA DE NÍVEL 3

O próximo nível de harmonia com a *Serpente de Jade* exige que o personagem gaste no mínimo 5.000 PO em materiais e dois meses de meditação diária. Nenhuma outra atividade cansativa pode ser realizada enquanto o personagem estiver meditando sobre a Serpente. No final desses dois meses de preparação, um teste bem-sucedido de Identificar Magia contra CD 35 concede ao personagem acesso total a todos os poderes da *Serpente de Jade*. Estes são os grandes poderes do ídolo.

- 1/dia – *evaporação*, como a magia conjurada por um feiticeiro de 15º nível. Quando este poder é utilizado contra adoradores do Inominável, o nível de conjurador aumenta para 20.
- 1/dia – *restauração maior*, como a magia conjurada por um clérigo de 13º nível.

AS CONSEQUÊNCIAS DO PAPER

Os grandes poderes da *Serpente de Jade* não são gratuitos. Qualquer pessoa que entre em harmonia com a Serpente começará a se transformar, ao longo do tempo, em um membro do povo-serpente! Veja *Morte em Porto Livre* para mais informações sobre os homens-serpente.

De início, o risco é mínimo, mas aumenta gradualmente com o nível de harmonia que o personagem atinge. Uma vez por mês, o personagem que utiliza a *Serpente de Jade* deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Vontade contra uma CD baseada no nível de harmonia que já atingiu.

RESISTÊNCIA À TRANSFORMAÇÃO

Nível de harmonia	CD
Nível 1	20
Nível 2	25
Nível 3	30

Em caso de falha, a transformação começa, estendendo-se por um mês inteiro. Uma cauda surge das costas do personagem, seus dentes transformam-se em presas, e finalmente sua pele torna-se escamosa, transformando-o em um membro do povo-serpente. Caso o personagem pare de usar a *Serpente de Jade* imediatamente após falhar em um teste de resistência de Vontade, a transformação se reverte, mas ele nunca mais poderá utilizar a Serpente. Uma vez que a transformação esteja completa, só pode ser revertida com a destruição da *Serpente de Jade* ou com uma magia *desejo* ou *milagre*.

DESTRUINDO A SERPENTE DE JADE

Na sua campanha, pode ser necessário destruir a *Serpente de Jade* de Yig.

O artefato não pode ser destruído por meios normais. É imune a todas as formas de dano físico ou mágico. A *Serpente de Jade* é considerada um artefato maior, como descrito no *Livro de Regras Básicas II*.

APÊNDICE G: NOVAS MECÂNICAS

Para destruir a *Serpente de Jade*, é necessário submeter o artefato à baforada ácida do grande dragão verde Azial. Azial era um poderoso dragão, velho mesmo antes da destruição de Valossa. Talvez suas cavernas localizem-se em algum lugar sob as ondas, de forma similar ao templo submerso de Yig. O covil também pode estar enterrado no fundo de uma montanha no continente. Em qualquer caso, uma jornada para encontrar Azial seria um feito épico.

SEMENTES DE AVENTURAS

Aqui vão algumas idéias para aventuras utilizando a *Serpente de Jade*, que podem ser empregadas na sua campanha.

A CHOCAPÉIRA

Caso os seus PJs tenham recuperado o ovo da incubadora no templo submerso de Yig, terão uma surpresa. Depois de ser submetido ao poder da *Serpente de Jade*, o ovo começará a amadurecer e chocar, revelando um jovem homem-serpente! Como novos pais adotivos, os PJs devem decidir o que fazer. Devem entregar o filhote a Thuron, para que seja criado entre seu próprio povo? Será que os seguidores do Inominável irão seqüestrá-lo para seus próprios fins? Irá ele se tornar bom ou mau? Estará destinado a reviver a civilização valossana ao custo de todas as outras? Criar uma criança nunca é fácil.

DESTRUIR A SERPENTE DE JADE?

Os jogadores devem destruir a Serpente! Talvez um deles tenha usado o artefato muitas vezes, e agora esteja transformado em um homem-serpente – destruir o ídolo é a única maneira de devolvê-lo ao normal. Talvez Thuron tenha levado a Serpente, e esteja usando-a para reviver Valossa e subjugar todas as outras raças. Para pôr fim ao seu reinado de terror, a Serpente deve ser destruída. Qualquer que seja a razão, a destruição da *Serpente de Jade* pode se tornar uma grande aventura épica.

A DÍNGANÇA DO INOMINÁVEL

Tendo frustrado os planos da Irmandade do Signo Amarelo em Porto Livre, os PJs fizeram inimigos poderosos. Os cultistas não apenas querem suas mortes, mas também a *Serpente de Jade*. Depois de ver o que aconteceu com Drac e seus companheiros no farol, é fácil entender o porquê. O que os heróis não sabem é que os cultistas têm planos para o artefato. Eles acreditam que a Serpente possa ser corrompida pelo Inominável para servir aos seus propósitos malignos. Poderão os heróis vencer o culto mais uma vez?



APÊNDICE G: NOVAS MECÂNICAS

NOVAS CRIATURAS

SERPENTE CONSTRITORA SOMBRIA

Morto-Vivo Médio (Incorpóreo)

Dado de Vida: 3d12+3 (22 PV)

Iniciativa: +3

Deslocamento: voo 9 m (bom)

Classe de Armadura: 14 (+3 Des, +1 deflexão), toque 14, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +1/+1

Ataque: toque incorpóreo +5 (0)

Ataque Total: toque incorpóreo +5 (0)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: agarrar aprimorado incorpóreo, constrição incorpórea (1 ponto de dano de Constituição)

Qualidades Especiais: características de morto-vivo, incorpóreo, resistência a expulsão +4, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +4, Von +4

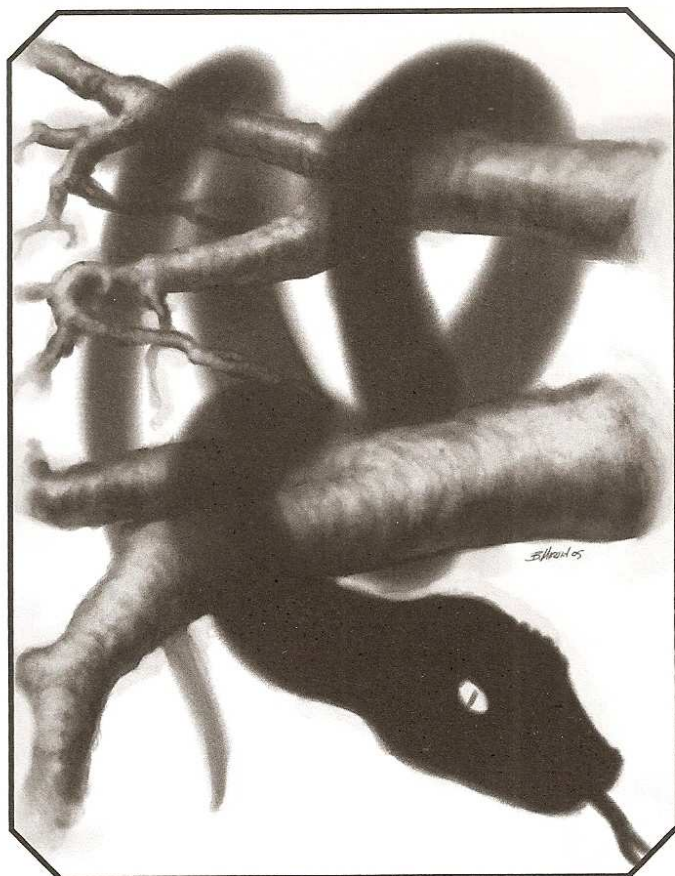
Habilidades: For –, Des 17, Con –, Int 1, Sab 12, Car 2

Perícias: Esconder-se +7*, Observar +6, Ouvir +6, Procurar +0

Talentos: Prontidão, Vitalidade

Ambiente: florestas temperadas, aquático ou subterrâneo

Organização: solitário



Nível de Desafio: 4

Tesouro: nenhum

Tendência: sempre Neutro

Progressão: 4-5 DV (Médio); 6-10 DV (Grande)

Ajuste de Nível: –

Esta criatura parece a sombra de uma corda ou serpente enrolada.

Serpentes sombrias são mortos-vivos criados por magos malignos ou, como neste caso, pela fúria de um deus. Assombram a área onde viveram, e podem ser comandadas por aqueles que as criaram, para guardar uma área ou um item.

COMBATE

Serpentes constritoras sombrias utilizam sua habilidade de esconder-se e mover-se através de objetos sólidos para obter vantagens em combate. Têm a habilidade única de agarrar e esmagar alvos corpóreos. Diferentes de sombras normais, constritoras sombrias reduzem a Constituição de seus oponentes, e não têm a habilidade de criar outros mortos-vivos.

Constrição Incorpórea (Sob): com um teste bem-sucedido de Agarrar, uma serpente constritora sombria causa 1 ponto de dano temporário de Constituição. Qualquer criatura que seja reduzida a Constituição 0 por uma serpente constritora sombria morre.

Agarrar Aprimorado Incorpóreo (Sob): para utilizar esta habilidade, a serpente constritora sombria precisa atingir um oponente com seu ataque de toque. Ela poderá iniciar a manobra Agarrar usando uma ação livre que não provoca ataques de oportunidade. Caso obtenha sucesso no teste resistido de Agarrar, ela prende a criatura e pode usar a constrição. Esta habilidade é idêntica a Agarrar Aprimorado, exceto pelo fato de que afeta tanto alvos corpóreos quanto incorpóreos.

Constrição Incorpórea (Ext): a serpente constritora sombria causa 1 ponto de dano temporário de Constituição caso obtenha sucesso num teste de Agarrar.

Perícias: serpentes constritoras sombrias recebem +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir, e +4 de bônus racial em testes de Procurar. *Serpentes constritoras sombrias recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas com pouca iluminação. Em áreas muito iluminadas, sofrem -4 de penalidade em testes de Esconder-se.

SOMBRA-SERPENTE

Morto-Vivo Médio (Incorpóreo)

Dado de Vida: 3d12 (19 PV)

Iniciativa: +6

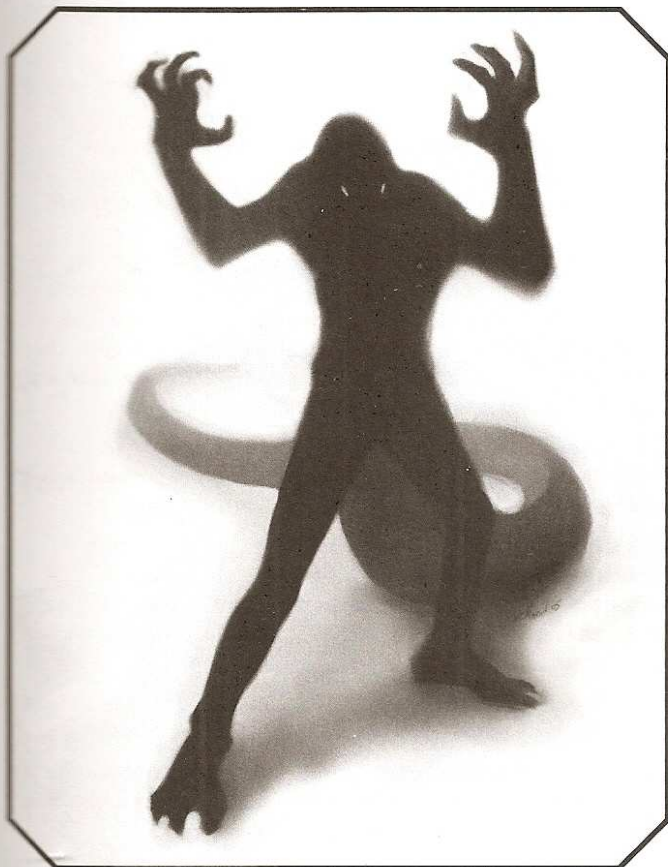
Deslocamento: voo 12 m (bom)

Classe de Armadura: 13 (+2 Des, +1 deflexão), toque 13, surpresa 11

Ataque Base/Agarrar: +1/–

Ataque: toque incorpóreo +5 (1d6 de Força)

APÊNDICE G: NOTAS MECÂNICAS



Ataque Total: toque incorpóreo +5 (1d6 de Força)

Espaço/Alcance: 1,5 m/1,5 m

Ataques Especiais: dano de Força

Qualidades Especiais: características de morto-vivo, incorpóreo, resistência a expulsão +4, visão no escuro 18 m

Testes de Resistência: Fort +1, Ref +3, Von +4

Habilidades: For –, Des 14, Con –, Int 6, Sab 13, Car 13

Perícias: Esconder-se +8*, Observar +7, Ouvir +7, Procurar +4

Talentos: Iniciativa Aprimorada, Prontidão

Ambiente: qualquer

Organização: solitário, gangue (2-5) ou turba (6-11)

Nível de Desafio: 3

Tesouro: nenhum

Tendência: geralmente Caótico e Mau

Progressão: 4-9 DV (Médio)

Ajuste de Nível: –

Esta criatura sombria é uma forma humanóide indistinta, mas com a cauda e a graça sinuosa de uma cobra.

O deus-serpente Yig transformou seus sacerdotes em sombras-serpentes como punição por terem permitido que a civilização valossana fosse destruída pelo Inominável. As sombras-serpentes agora assombram o templo de Yig,

aguardando libertação de sua terrível existência. Parecem sombras, mas têm a forma óbvia do povo-serpente.

Diferente da maioria das sombras, nem todas as sombras-serpentes têm ódio dos vivos, e também não têm a habilidade de criar outros mortos-vivos. Embora muitas ataquem as criaturas que encontram à primeira vista, algumas conseguem manter algum aspecto de sua personalidade e inteligência corpóreas. Estas preferem conversar com os vivos, na tentativa de encontrar uma maneira de libertar suas almas da maldição da morte-em-vida.

COMBATE

Sombras-serpentes permanecem nas câmaras e alojamentos do templo onde passaram suas vidas no serviço de Yig. Usam sua habilidade de esconder-se e mover-se através de objetos sólidos para obter vantagens em combate.

Dano de Força (Sob): quando uma sombra-serpente toca uma criatura viva, causa 1d6 pontos de dano temporário de Força. Qualquer criatura que tenha sua Força reduzida a 0 por uma sombra-serpente morre. Este é um efeito de energia negativa.

Perícias: sombras-serpentes recebem +2 de bônus racial em testes de Observar e Ouvir, e +4 de bônus racial em testes de Procurar. *Sombras-serpentes recebem +4 de bônus racial em testes de Esconder-se em áreas com pouca iluminação. Em áreas muito iluminadas, sofrem -4 de penalidade em testes de Esconder-se.



OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

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

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright

date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document Copyright 2000-2004, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Focus on Freeport #7: The Jade Serpent of Yig, Copyright 2001, Green Ronin Publishing, Author William Simoni.

Freeport: The City of Adventure, Copyright 2002, Green Ronin Publishing, Authors Chris Pramas and Matt Forbeck.

Death in Freeport Revised, Copyright 2000-2004, Green Ronin Publishing; Author Chris Pramas.

Terror in Freeport Revised, Copyright 2001-2004, Green Ronin Publishing; Author Robert J. Toth.

Madness in Freeport Revised, Copyright 2001-2004, Green Ronin Publishing; Author William Simoni

Designação do conteúdo Open Game: todo o texto de regras deste livro é considerado conteúdo Open Game.



A hora da verdade se aproxima!

Em apenas três dias, o Lorde do Mar Milton Drac revelará o farol conhecido em toda Porto Livre como *a Tolice de Milton*. Em uma corrida contra o tempo, os jogadores precisam descobrir o horrendo propósito da criação de Drac antes que seja tarde demais. Talvez a Irmandade do Signo Amarelo queira invocar o Inominável mais uma vez, submergindo Porto Livre em um tumulto aquático. Talvez Milton Drac queira se transformar em um terrível deus. Ou talvez o Lorde do Mar seja apenas um peão inocente, destinado a um sacrifício em nome da grande maldade do Signo Amarelo. Estes e muitos outros boatos são sussurrados nas ruas de Porto Livre, enquanto navios estrangeiros chegam às centenas para assistir à inauguração do farol.

Loucura em Porto Livre, a conclusão da premiada *Trilogia de Porto Livre*, vem transbordando de informação e aventura. Nestas páginas, você irá encontrar mais detalhes sobre a história da cidade, novos monstros, magias e talentos, e pilhagem suficiente para matar de inveja qualquer pirata!

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

Publicado sob autorização de:



www.greenronin.com



www.jamboeditora.com.br

