

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

TERROREEM PORTO LIVRE



Uma Aventura para Personagens do 2º ao 5º Níveis
por Robert J. Toth

d20
system

JAMBO

TERROREEM PORTO LIVRE

~ GRÉPITOS ~

Criação: Robert J. Toth
Edição: Jennifer Clarke Wilkes
Revisão para 3.5: Tim Emrick
Arte da Capa: Brom
Arte Interna: Toren Atkinson,
Chris Keefe, Manoel Moreira
Direção de Arte: Nicole Lindroos

Cartografia: Todd Gamble
Diagramação: Marc Schmalz
Agradecimentos Especiais à comunidade
do fórum da Green Ronin, por todas as
idéias e sugestões
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*®,
criado 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, Rich 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 ©2004 Green Ronin Publishing, LLC.
Green Ronin, Death in Freeport, Freeport: The City of
Adventure, 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 47.

Esta é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com
pessoas, lugares, organizações ou eventos reais é mera
coincidência. Esta aventura é dedicada a Narvik e
Titânia, que morreram enfrentando o povo-serpente.

~ GRÉPITOS DA EDIÇÃO BRASILEIRA ~

Copyright: Green Ronin Publishing, LLC.

Título Original: Terror in Freeport

Tradução: Leonel Caldela

Publicado em fevereiro de 2007

ISBN: 978-85-89134-20-0

CIP – BRASIL. CATALOGAÇÃO NA PUBLICAÇÃO

BIBLIOTECÁRIA RESPONSÁVEL: Denise Selbach Machado CRB-10/720

M379g Toth, Robert
Terror em Porto Livre / Robert Toth; tradução de Leonel
Caldela; revisão de Gustavo Brauner; ilustrações de Brom. --
Porto Alegre: Jambô, 2007.
48p. 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 5988 de 14/12/73. 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 *Terror em Porto Livre*, a segunda 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 por *Morte em Porto Livre*, e que estejam prontos para se embrenhar ainda mais fundo nas sinistras forças que controlam a Cidade dos Piratas. Para jogar *Terror em Porto Livre*, você vai precisar do *Livro do Jogador*. Para mais informações sobre a cidade e o povo-serpente, veja *Morte em Porto Livre*.

Porto Livre foi construída com uma quantidade mínima de detalhes, para que você possa utilizá-la em qualquer mundo de campanha que desejar. As Presas da Cobra são um pequeno arquipélago que você pode inserir com facilidade em qualquer cenário. Como alternativa, você pode decidir utilizar estas informações para incrementar uma cidade insular no mundo da sua campanha. Caso você tenha uma boa candidata, será necessária apenas uma simples troca de nomes. Da mesma forma, a maior parte das referências a deuses neste livro são genéricas. Quando o texto se refere ao Deus do Conhecimento, por exemplo, substitua-o por uma divindade apropriada da sua campanha.

Terror em Porto Livre é a segunda parte da chamada *Trilogia de Porto Livre*, que será finalizada com *Loucura em Porto Livre*, em breve pela Jambô Editora. 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.

~ 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

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Ao longo da aventura, você vai encontrar seções de texto em caixas sombreadas. Essas são informações para os jogadores, que você pode ler em voz alta ou parafrasear. Caixas de texto intituladas “A verdadeira história” são notas para ajudá-lo a seguir a complexa rede de intrigas. As estatísticas de criaturas e personagens do mestre (PdMs) são detalhadas no **Apêndice A**, com informações resumidas apresentadas em cada encontro.

NÍVEIS DE ENCONTRO

Terror em Porto Livre é adequada para quatro personagens de 3º nível, embora possa ser jogada com mais personagens, ou com personagens de até 5º nível, se você der uma reforçada nos inimigos. Um Nível de Encontro (NE) mede a dificuldade de determinada situação para um grupo típico de quatro aventureiros.

Embora haja muitos bandidos para dizimar em *Terror em Porto Livre*, não há muito tesouro ou itens mágicos. Boa parte da aventura será passada em interações com PdMs ou investigações. Leve em conta a natureza desta aventura ao calcular recompensas em Pontos de Experiência – prêmios por objetivos cumpridos e bônus por soluções criativas são apropriados. Assim, os jogadores vão saber que não estão perdendo algo importante quando seus personagens não acharem montanhas de tranqueiras valiosas.

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 da cidade, 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 três meses... E forças sombrias estão começando a sair de seus esconderijos.

INTRODUÇÃO

A CIDADE DE PORTO LIVRE



- LEGENDA -

1. A LUA DO MARQUÊS
2. TEMPLO ABANDONADO
3. AVENIDA DAS ONPAS
4. REPARTIÇÃO DE REGISTROS PÚBLICOS
5. TRIBUNAL
6. ESCOTOS
7. TEMPLO DO DEUS DO CONHECIMENTO



MORTE EM PORTO LIVRE: SUMÁRIO

Os aventureiros foram persuadidos por um clérigo da região, o Irmão Egil, a empreender uma busca por seu amigo, um bibliotecário do templo do Deus do Conhecimento. O bibliotecário, Lucius, fora obrigado por forças desconhecidas a vagar pelo mundo por cinco anos, procurando conhecimento arcano. Ao retornar, começou a buscar pistas de seu “tempo perdido” – e logo desapareceu.

A investigação levou os personagens jogadores (PJs) a uma casa fechada com tijolos: a entrada secreta do templo do Inominável, escondido em uma série de cavernas sob a cidade. O grupo resgatou Lucius, mas descobriu algumas verdades inquietantes. O culto ofídio do Inominável – também conhecido como Irmandade do Signo Amarelo – está vivo e ativo. Seus membros vêm passando despercebidos por anos em Porto Livre. Um destes membros era Milos, assistente do alto sacerdote do Deus do Conhecimento e um homem-serpente disfarçado. A Irmandade do Signo Amarelo tem planos sinistros para a cidade.

TERROR EM PORTO LIVRE

PARTE I: A PELE DA SERPENTE

SÍNOPSE DA AVENTURA

Terror em Porto Livre afunda ainda mais os PJs na intriga que eles começaram a desvendar em *Morte em Porto Livre*. A investigação leva-os dos salões do poder às catacumbas do submundo, com vislumbres aterrorizantes de quem realmente controla a cidade. Eles descobrem que a Irmandade do Signo Amarelo tem a poderosa elite da cidade em suas garras. Mas, graças à ardilosa camuflagem do Lorde do Mar Drac, é possível que eles não descubram quem as serpentes controlam até que seja tarde demais.

Quando a aventura começa, os PJs recebem mais uma vez a visita de um nervoso Irmão Egil. Ele conta que, enquanto estava com Lucius certa noite, acordou e viu que um ladrão estava no quarto, roubando um pergaminho. Egil tem certeza de que a Irmandade já penetrou ainda mais fundo em Porto Livre do que todos imaginam. Ele quer que os PJs investiguem as outras conexões de Milos à cidade, e descubram o que está sendo feito a respeito do templo do Inominável.

Os PJs vasculham os alojamentos dos cultistas e descobrem que alguém já revirou tudo meticulosamente, e que vários livros comprometedores desapareceram. Mas os gatunos deixaram passar algo: um tomo com um diagrama do Farol de Drac desenhado na contracapa, marcado com a letra V.

Ao deixar os aposentos de Milos, os PJs encontram uma gangue de orcs espancando um infeliz mensageiro. Eles ajudam-no, apenas para descobrir que é tudo um truque – o mensageiro foge com o livro de Milos! Uma perseguição pelas ruelas leva-os ao prédio fechado que descobriram em *Morte em Porto Livre*.

O que eles descobrem não é encorajador. Há um guarda de prontidão na frente da casa, cortesia de “V” – Verlaine, o líder

do Conselho dos Capitães. Enquanto isso, abaixo, os cultistas continuam a dominar as cavernas – na verdade, eles vêm levando suas relíquias profanas à própria casa de Verlaine!

Averiguando o passado de Verlaine, os PJs descobrem algumas informações perturbadoras. Antes de subir ao poder, ele era quase um desconhecido, e ascendeu logo depois do assassinato de Anton. Foi Verlaine quem forçou o plano do farol ao Conselho. Agora ele supervisiona esse plano, entre outros, tornando-se um dos mais ricos homens da cidade – e Milos era um de seus consultores especiais no projeto.

No meio de sua investigação, os PJs são abordados por um esquadrão de guardas de Verlaine. O conselheiro quer os aventureiros fora da cidade – não gosta desse tipo de gente. Mas, no último instante, o Irmão Egil surge para salvar os personagens. Seu templo intercedeu em favor do grupo, mas ele também precisa dos aventureiros para um trabalho especial. Os cultistas levaram Lucius mais uma vez, ele diz, para terminar o que tinham começado anteriormente.

Mas, como quase tudo em Porto Livre, isto não é o que parece. “Egil” é um cultista disfarçado, que leva os PJs a uma armadilha projetada para matá-los e desgraçá-los. Enquanto isso, o verdadeiro poder por trás da Irmandade do Signo Amarelo está pondo em prática um plano para destruir o templo do Deus do Conhecimento.

Caso os PJs escapem e frustrem o plano maligno, encontram revelações ainda mais chocantes. A mais sangrenta é o assassinato de Verlaine. A Irmandade estava se preparando para culpar os PJs e a ordem de Egil. Verlaine nunca foi parte da Irmandade – o vilão era seu chefe, desde o início. Quando a aventura acaba, os PJs ainda precisam descobrir o que a Irmandade está planejando para Porto Livre, e como detê-la.

- PARTE I: - A PELE DA SERPENTE

EM QUE OS AVENTUREIROS DESCOBREM QUE UMA COBRA PODE FACILMENTE
DESCARTAR UM INÓLUCRO ANTIGO PARA CRESCER AINDA MAIS

A aventura começa um mês depois dos eventos descritos em *Morte em Porto Livre*. Se você enviou os personagens em outras aventuras nesse meio tempo, pode fazer com que eles sejam convocados de volta à cidade por uma desesperada missiva do Irmão Egil. Caso você prefira retomar do ponto onde parou, simplesmente converse com os jogadores sobre o que seus personagens estiveram fazendo durante o último mês – trabalhando em “bicos”, conhecendo a cidade, ouvindo boatos e assim por diante. Qualquer que seja a maneira como você arranjar as coisas, a ação começa quando o grupo encontra o Irmão Egil certa noite no salão comunal da Pena do Escriba (é bem provável que os PJs estejam se hospedando lá).

SUSPEITAS

O Irmão Egil saúda vocês com um abano desconfortável da mão quando entra na estalagem. Passando pelas mesas, ele se move com rapidez, e seus olhos ficam dardejando de um a outro freguês. Quando um velho marujo tonto deixa um prato cair, o clérigo se vira e pronuncia as primeiras sílabas de uma magia de proteção. Ele fica envergonhado com seu erro, mas não parece nem um pouco aliviado.

PARTE I: A PELE DA SERPENTE

“É bom vê-los de novo,” diz o Irmão Egil, sentando-se com as costas para a parede. “Lucius sempre pergunta por vocês. Espero que estejam todos bem.”

Ele escuta suas histórias sobre o último mês e assente com ar distante. Então, respira fundo e se curva, ficando mais próximo. “Perdoem-me por estar distraído”, ele diz. “Creio que alguém está tentando desfazer o bom trabalho que vocês fizeram por Porto Livre.”

Egil olha nervoso pelo salão antes de continuar. “Coisas... andaram acontecendo. Não tenho certeza se posso ser mais específico. Ao longo do último mês, senti uma mudança na atmosfera. Sempre vivi aqui, mas agora a cidade me parece estranha. As ruas parecem cheias de olhos, mas não rostos. Eu percebo movimentos nos limites de minha visão. Vejo formas na janela quando estou sozinho em uma peça. Ouço passos atrás de mim na rua, mas quando me volto, não vejo nada. Talvez sejam apenas meus nervos. Quase pude acreditar nisso. Mas então houve o intruso.

“Eu estava com Lucius quando o vi. Lucius tem estado... Bem, tem sido difícil para ele reajustar-se à vida normal. Tenho certeza de que vocês entendem. Primeiro a possessão, depois o seqüestro... Nós tentamos deixá-lo tão confortável quanto possível, mas existem coisas além até mesmo do poder das preces. Há dias ele tem desmaiado sobre sua mesa – torna-se febril e simplesmente apaga. Um de nós sempre tem de levá-lo para casa depois de um desmaio. Ontem foi minha vez.

“Coloquei-o na cama e sentei para recuperar o fôlego. Fechei os olhos por um momento – e então, de repente, acordei, e era o meio da noite. Comecei a levantar, mas um instinto me disse para ficar imóvel. Fiquei sentado com os olhos semi-abertos, esperando que minha visão se acostumassem à falta de luz.

“Eu senti a presença antes de vê-la: uma mancha de escuridão deslizando pela casa, como a sombra de uma nuvem. Estava aterrorizado demais para respirar. O pouco ar que conseguia inspirar tinha um odor curioso – algo limpo, mas... denso. Algo como água em pedras. Cavernas frias e cheias de limo. Algo como uma serpente.

“Observei a figura se mover pelo cômodo. Mexendo em gavetas. Examinando livros. Não podia imaginar o que ele queria roubar, já que nossa ordem abraça um voto de pobreza. Então, ele encontrou o que estava procurando – um longo rolo de pergaminho. Guardou-o nas dobras de sua capa e foi embora tão silencioso quanto tinha chegado.

“Não tenho coragem de contar isso a Lucius. Tenho medo de que isso possa destruir o que resta de sua sanidade. Também temo por mim mesmo,

e pela cidade. Não acredito que o Conselho esteja realmente limpando as cavernas. Como eles poderiam deixar passar algo assim? Suspeito que alguma coisa sinistra esteja ocorrendo aqui, que seja mais do que um mero descuido. Milos viveu entre nós por muito tempo em uma forma falsa. Ele convenceu minha ordem de que era um trabalhador dedicado – e um humano. Quem sabe quantas outras formas ele assumiu, quantas outras pessoas enganou? E quem sabe quantos outros como ele existem por aqui atualmente?

“Nós não somos uma ordem militante. Não temos os recursos para investigar isso por nós mesmos. Mas eu não posso descansar enquanto este assunto não estiver resolvido. Gostaria de contratar seus serviços mais uma vez – para descobrir a verdadeira situação no templo da serpente, e revelar que tipo de caminhos Milos abriu na cidade.”

Egil oferece 110 PO a cada aventureiro, mais despesas, pelo trabalho. Ele também lhes dá uma pista: por meio de investigações discretas, descobriu que Milos alugou quartos em uma estalagem na Cidade Velha, usando uma identidade falsa. Egil não conhece o nome da estalagem, mas sabe que o alter-ego de Milos era Devlin, um mercador em dificuldades.

Provavelmente o grupo vai querer investigar o quarto de Milos e checar o estado do antigo templo do Inominável.



PARTE I: A PELE DA SERPENTE

Enquanto os PJs fazem isso, não se esqueça de manter o nível de paranóia bem alto. Peça por testes de Observar e de Ouvir – mas, mesmo quando estes forem bem-sucedidos, não revele nada. Vez por outra, apresente alguma coisa mais tangível, como um vislumbre de uma figura vestida em mantos desaparecendo por um beco, ou telhas caindo de um prédio à frente. Contudo, caso os PJs investiguem esses acontecimentos, não encontram nada. A Irmandade está observando indiretamente as ações do grupo, mas, por enquanto, teme que uma perseguição desnecessária possa levá-los a serem descobertos.

Quando os PJs voltarem a seus aposentos, encontram suas coisas reviradas. Nada está faltando, mas outras mãos definitivamente estiveram por aqui. A estalajadeira da Pena do Escriba (ou de qualquer outra estalagem que o grupo esteja usando como base de operações) não é parte da conspiração; ela fica genuinamente horrorizada ao ouvir sobre invasão, mas não sabe de nada.

A PROCURA DE DEVLIN

A primeira coisa que os PJs precisam fazer é localizar a estalagem onde Milos estava hospedado. De posse do nome de Devlin, isso não deve ser muito difícil. Se os PJs fuçarem pela Cidade Velha e fizerem perguntas, devem ser rapidamente recompensados. Um teste de Obter Informação ou Diplomacia contra CD 15 revela que “Devlin” alugava quartos na Lua do Marquês, uma estalagem sórdida de reputação duvidosa. Alguns habitantes solícitos da Cidade Velha também podem dizer que não vêem Devlin há bastante tempo. Isso dificilmente será novidade para os PJs.

LOCAL I: A LUA DO MARQUÊS

A Lua do Marquês é um prédio de dois andares, mal construído com alvenaria, na Cidade Velha. Lá dentro, o clima é calmo e soturno. Há lugares melhores onde comer e dormir na cidade, e todo mundo sabe disso – desde a dupla de anões silenciosamente bêbados num canto próximo até o sujeito de olhos apertados atrás do balcão, que mexe em suas unhas com uma adaga, e parece se divertir ociosamente com isso.

O cavaleiro ocupado apenas com suas unhas é o filho do estalajadeiro, Ficca (humano Ple 1). Alguns minutos de conversa com ele revelam que o truque das unhas é sua característica mais interessante. Seu pai deixou-o responsável pela estalagem durante esse dia, e Ficca agradece esse ato generoso dispensando esse grupo de clientes em potencial. Ele finge resistir um pouco se os PJs pedirem para vasculhar o quarto. Contudo, à mínima demonstração de força – ou dinheiro – Ficca arrasta os pés até os anões, para impressioná-los com suas habilidades.

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Egil *está* sendo vigiado, assim como o resto do seu templo – mas isso não tem nada a ver com a invasão da casa de Lucius. É verdade que a Irmandade do Signo Amarelo passou a se interessar bastante pelos clérigos, já que eles jogaram suspeitas sobre Milos. Contudo, o ladrão na casa de Lucius, mesmo pertencendo ao povo-serpente, não faz parte da Irmandade: é um dos últimos adoradores de Yig. Ele estava procurando um documento há muito perdido, que suspeitava que Lucius pudesse ter trazido consigo após suas viagens. Este ser está disfarçado como Thuron, o alto sacerdote no templo de Egil. O roubo é apenas uma pista falsa, para levar os PJs de volta à ação – mas será crucial para a história no final.

O QUARTO DE MILOS

Os homens-serpente gostam de ordem e arrumação, ao que parece. Os aposentos são pequenos – um único quarto, medindo talvez quatro por quatro metros – e vocês têm a forte impressão de que Milos deve ter feito um mapa do quarto quando se mudou para cá, para utilizar cada centímetro com eficiência. É impossível enxergar as paredes, escondidas como estão por trás de estantes repletas de pergaminhos e prateleiras decoradas com velas rituais meio derretidas, ídolos de chumbo e uma grande coleção de pedras, polidas até brilharem. Cajados, bengalas e outros objetos decorativos preenchem cada alcova, e se encaixam apertados contra a pedra. Um braseiro no centro do quarto emite um fraco odor de incenso.

Há poucos móveis. Para começar, não há cama. O chão próximo ao braseiro está forrado de almofadas grossas e enfeitadas. Também não há uma escrivaninha, embora haja uma mesinha portátil para escrever, apoiada contra uma das estantes. As roupas de Milos estão dobradas com esmero e empilhadas junto a uma parede.

Todos no grupo devem tentar um teste de Observar contra CD 15 para notar que a maior parte das superfícies do quarto está coberta com uma fina camada de pó. Milos tinha muitas coisas escondida aqui, e algumas são mais óbvias do que outras. Testes bem-sucedidos de Procurar revelam o seguinte:

BENGALAS E CAJADOS

CD 10: possuem entalhes meticulosos, com cabos em forma de cabeças de serpentes. Não têm mais nada de especial.

PARTE I: A PELE DA SERPENTE

ALMOFADAS

CD 10: qualquer um que vasculhe a cama improvisada encontra apenas várias grandes escamas de cobra.

PRATELEIRAS

CD 10: uma das figuras de chumbo é uma réplica grotesca do ídolo do Inominável.

CD 15: vários objetos que, à primeira vista, pareciam grandes pedras polidas são na verdade jarros de formato estranho, contendo ratos das cavernas albinos, preservados em um fluido negro espesso. Se um personagem mover um jarro ou olhar dentro dele, a coisa medonha acorda, chia, e começa a arranhar o vidro.

CD 20: um dos jarros apenas parece conter um rato das cavernas. Na verdade, com uma inspeção mais cuidadosa, a forma mal visível lá dentro são as economias de Milos – 20 PP, enroladas em uma pequena sacola de pano.

ESTANTES

CD 10: os livros são interessantes, mas não mágicos. São tomos acadêmicos a respeito de assuntos variados. Uma boa parte deles trata de arquitetura e outros tópicos relativos a construção.

CD 12: o pó nas estantes foi mexido.

CD 15: um livro – *Um tratado sobre metais básicos e puros* – caiu atrás das estantes, e ficou preso entre a estante e a parede. Ocupando toda a última página do livro há um desenho de um farol, coberto de fórmulas matemáticas arcanas, com flechas apontando para vários blocos da estrutura. Nas margens, há um desenho muitas vezes repetido: a letra V superposta a um círculo (veja o **Material de apoio A**).

CD 20: um exame cuidadoso revela que, aqui e acolá, há livros sem nenhum pó, enquanto todo o resto está coberto de poeira. Aparentemente, alguém substituiu títulos possivelmente comprometedores por outros, inofensivos (*Um mês entre os cavalos-roedores*, *Devoradores de mente ilustres*, *Um paladino no inferno*, e assim por diante).

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Agentes da Irmandade passaram pelo quarto de Milos, removendo livros e outros itens que poderiam ligá-lo ao Farol de Drac. Contudo, deixaram passar uma evidência importante.

Milton Drac, que tem ligações com a Irmandade, colocou Milos no projeto, mas o contato diário do homem-serpente era o Conselheiro-Chefe Verlaine, que não conhece a Irmandade, e nem o verdadeiro objetivo do Lorde do Mar.

BRASEIRO

CD 10: não há nada aqui além de incenso de aparência cara e uma grande quantidade de cinzas gordurosas.

ROUPAS

CD 10: as roupas de Milos são bem requintadas para um simples clérigo, mas essa é a única coisa notável sobre elas.

UMA POSSÍVEL PISTA

Caso os PJs tentem interrogar Ficca para descobrir quem mexeu no quarto de Milos, recebem a mesma encantadora resposta de antes. Mas um dos anões, um velho bêbado cabeça-dura chamado Jones Podrão (anão Ple 1), ouve a conversa. Por acaso, ele viu algo estranho.

O anão cambaleia até vocês e diz, “Eu não pude deixar de ouvir vocês perguntando do barulho lá em cima. Pode ser que eu saiba uma coisinha ou duas.”

Se vocês aceitam a dica nada sutil de pagar-lhe uma bebida, Jones Podrão rapidamente conta sua história. “Eu ‘tava indo pro meu quarto uma noite, acho que umas duas semanas atrás, e daí eu esbarro nuns dois sujeitos esquisitos, saindo daquele quarto lá. Eles me mandaram pastar, disseram que era assunto do Conselho.”

Caso vocês peçam mais detalhes, ele olha com expectativa para seu caneco vazio. Depois que estiver cheio de novo, ele diz, “É, eu lembro mais uma coisa agora. Um troço que me fez lembrar de quando era guri. Eles tinham o cheiro dos túneis lá da minha terra.”

UM GRITO NA RUA (NE 5)

Logo que vocês saem da Lua do Marquês, vocês ouvem um tristonho grito de socorro. Procurando pela sua fonte, vêem um adolescente alto, magrelo e desengonçado, agarrando uma bolsa de mensageiro, cercado por três orcs sorridentes.

É pouco provável que um grupo típico de aventureiros vá resistir à tentação de se envolver. Contudo, a verdade é que isto é uma armadilha. Enquanto os PJs estão ocupados com os orcs, o mensageiro escapa da luta e se encolhe atrás do grupo, aparentemente aterrorizado.

GRATURAS

Os orcs são só arruaceiros de rua, embora sejam arruaceiros com armas muito grandes. Perdem todo o interesse pelo mensageiro quando os PJs aparecem, atacando seus novos inimigos com desapego.

PARTE I: A PELE DA SERPENTE



Orcs Arruaceiros (3): 11 PV cada, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Cal: 12 PV, Blefar +5, Esconder-se +8, Prestidigitação +10, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

TÁTICAS

A tática de Cal depende de quão escondido estiver o livro que foi trazido do andar de cima. Se um dos PJs estiver simplesmente carregando o livro, Cal se aproxima deste personagem e tenta roubá-lo. Em um momento oportuno, Cal faz um teste de Prestidigitação com +2 de bônus de circunstância (por usar os orcs como distração), resistido pelo teste de Observar do personagem. Caso seja bem-sucedido, ele tenta fugir. Um personagem pode notar isso com um teste bem-sucedido de Observar resistido pelo teste de Esconder-

se de Cal (também com +2 de bônus de circunstância). Caso o alvo do roubo perceba o que aconteceu, o “mensageiro” abandona todo o fingimento e corre pelas ruelas – até o prédio fechado com tijolos que abrigava o culto.

Caso o livro não esteja tão à mostra, Cal usa uma abordagem diferente. Ele se esconde atrás dos PJs enquanto eles enfrentam os orcs, e então flanqueia o PJ mais oportuno, usando seu ataque furtivo. Depois desse golpe sujo, Cal foge, deixando que os orcs terminem o serviço. Como acima, ele corre para a casa fechada.

Se os PJs forem atrás de Cal, ele pode lhes dar uma canseira. Cal tem o talento Corrida, sendo assim bem rápido. As ruas também estão cheias de gente. Peça uma série de testes de Observar dos PJs, resistidos pelos testes de Esconder-se de Cal. Ele fica se embrenhando na multidão, para logo depois sair, tomando pequenas ruas laterais sempre que possível. Mantenha o ritmo acelerado durante a perseguição, com muitas jogadas de dados desesperadas. Você também pode pedir dos PJs testes de Destreza ou Acrobacias, para evitar carroças, barris que rolam e outros obstáculos do gênero.

Caso os PJs capturem Cal, ele finge inocência. Ele é um simples garoto de rua, afirma, e como poderia recusar um bom dinheiro quando homens estranhos mandaram que emboscasse qualquer um que visitasse aqueles aposentos? Se os PJs entregarem Cal para a guarda, ele desaparece no sistema, e o grupo nunca mais irá vê-lo.

A VERDADEIRA HISTÓRIA

A luta é um engodo. O “mensageiro” – na verdade um cultista, Cal – recebeu a missão de vigiar a estalagem e cuidar de quaisquer intrusos. Quando os PJs entraram no quarto de Milos, Cal saiu da estalagem e reuniu seus capangas para encenar a luta. Cal planeja se aproveitar da confusão.

PARTE I: A PELE DA SERPENTE

ORCS NAS RUAS!

Os jogadores podem achar estranho que orcs estejam vagando livremente pelas ruas de Porto Livre. Afinal, eles são monstros malignos e assassinos! Bem, se o fato de ser um assassino maligno impedisse você de entrar em Porto Livre, a cidade estaria deserta. Basicamente, Porto Livre sempre prosperou por ser uma cidade aberta. Qualquer um pode entrar, mas espera-se que os visitantes se comportem lá dentro. Piratas orcs (como o Capitão Cicatriz-no-Bucho, de *Morte em Porto Livre*), em particular, descobriram que os recursos de Porto Livre são valiosíssimos, e é melhor tirar uma folga da matança enquanto estiverem na cidade. Contudo, como os capangas de Cal provam, nem todos os orcs são tão comedidos.

LOCAL 2:

O TEMPLO ABANDONADO

Quer o grupo siga o falso mensageiro ou decida investigar por vontade própria, em algum momento os personagens vão, provavelmente, acabar na casa fechada com tijolos. Caso seja necessário, você pode dar-lhes um empurrãozinho até lá através de uma conversa com o Irmão Egil (afinal, ele está interessado em saber a situação atual do templo).

Vocês atravessam ruas apertadas até chegar à casa abandonada que costumava abrigar um terrível segredo. Não mudou muito desde que vocês a viram da última vez – uma estrutura de um andar, feita de tábuas toscas, com tijolos no lugar de janelas. A única diferença é a rua do lado de fora. Três soldados montam guarda na entrada da frente. Parece que, ao menos por fora, o prédio está seguro.

Os PJs devem fazer testes de Observar contra CD 15 quando avistam os guardas pela primeira vez. Um teste bem-sucedido indica que o PJ nota que cada soldado usa uma bridadeira com uma letra V superposta ao selo da cidade. Caso os jogadores não percebam isso sozinhos, um teste bem-sucedido de Inteligência contra CD 12 permite que um PJ reconheça esse como o mesmo símbolo rabiscado no livro de Milos.

Os soldados são a guarda pessoal de Verlaine, o líder do Conselho dos Capitães – uma figura que os PJs vão conhecer muito bem à medida que a aventura transcorre. Caso haja perguntas a esse respeito, os guardas respondem sem hesitar: “É a marca do Conselheiro-Chefe Verlaine. Ele está supervisionando a limpeza do templo.” PJs com a perícia

A VERDADEIRA HISTÓRIA

O Conselheiro Verlaine recebeu de Drac o encargo de limpar o templo. Mas o Lorde do Mar disse que ele deveria guardar apenas o lado de fora – e que está mandando uma equipe de mercenários especialmente treinados, experientes com magia, para cuidar do trabalho do lado de dentro. Mas tal equipe não existe. É uma cobertura para os cultistas que ainda estão no antigo templo. Agora que foi maculada por forasteiros, a caverna serve apenas como esconderijo. Drac, como o tipo diabólico que é, escondeu um novo templo nas catacumbas sob a própria casa de Verlaine!

A Irmandade vem trazendo objetos sagrados e outros materiais para a superfície, e levando-os até a nova base de operações através dos guardas de Verlaine, que não sabem de nada. Os guardas não conhecem esses “trabalhadores”, mas não têm qualquer razão para suspeitar que haja alguma coisa errada.

Conhecimento (local: Porto Livre) podem fazer um teste contra CD 10 para reconhecer o emblema sozinhos. Verlaine é notório entre os habitantes da cidade.

NEGOCIANDO COM OS TIJOLOS (NE 4)

Perguntas sobre uma pessoa correndo para dentro do prédio são respondidas com hostilidade: os guardas dizem que isso não interessa aos PJs. Caso o grupo insista, os guardas se tornam agressivos. Contudo, um teste bem-sucedido de Belfar resistido pelo teste de Sentir Motivação dos guardas (-1), acompanhado de uma história convincente, faz os guardas deixarem escapar que um trabalhador *realmente* acabou de entrar no prédio. Há uma equipe a serviço da cidade no templo, há vários dias, fazendo a limpeza. Às vezes, os guardas recebem objetos dessa equipe – relíquias do templo e coisas do gênero – e enviam-nos para serem examinados pelas autoridades. Os guardas nunca estiveram do lado de dentro, e nem querem estar.

Contudo, os PJs não vão conseguir entrar no templo à base de lábia sem uma história *muito* boa – os guardas são burros o suficiente para falar o que não devem, mas não deixam seus postos. Um exemplo de uma história muito boa poderia ser: “Nós somos do departamento de pragas da cidade; há uma infestação perigosa de ratos das cavernas – e, se você não acredita, olhe só *isto*!” Qualquer história tão eficiente impõe -5 de penalidade aos testes de Sentir Motivação dos guardas. Por outro lado, um exemplo de abordagem muito *ruim* é gritar, “Seus idiotas, o chefe de vocês é uma cobra! Uma cobra de verdade, com escamas e tudo!” Esse tipo de conversa não só não vai ajudar o grupo, como também vai provocar uma reação hostil.

PARTE I: A PELE DA SERPENTE

Caso os PJs estejam sem idéias, podem tentar algumas outras táticas para entrar no prédio. Podem distrair os guardas, enquanto outros membros do grupo arrancam os tijolos de uma janela lateral (+2 de bônus no teste de Blefar se isso for feito silenciosamente), ou entrar em um prédio adjacente e pular de telhado em telhado (teste de Saltar contra CD 10), e então entrar pelas tábuas podres. Essas táticas serão mais fáceis se o grupo esperar pela noite e pela troca da guarda: todos os testes de perícias recebem +2 de bônus de circunstância pela situação favorável.

É claro, alguns grupos vão simplesmente atacar os guardas, e tentar entrar no templo à força. Contudo, essa não é uma opção inteligente. Mesmo que os PJs tenham suspeitas válidas, atacar agentes da lei da cidade sem prova ou provocação vai lhes valer uma rápida passagem para uma cela, caso falhem. Os guardas são bem durões, algo que os PJs podem notar com facilidade. Caso consigam passar à base de violência, terão de completar sua investigação como fugitivos – na melhor das hipóteses.

CRÍATURAS

Estes membros da guarda de Verlaine (Byrne, Weymouth e Franz) são profissionais treinados e experientes.

Byrne: 19 PV, veja o Apêndice A para mais detalhes.

Franz e Weymouth: 14 e 13 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes (use as estatísticas dos guardas de Verlaine).

TÁTICAS

Caso os PJs sejam tolos o bastante para atacar os soldados, Byrne (o líder) sopra diversas vezes em um apito estridente para chamar reforços. Em 5 rodadas, seis membros da Guarda da Cidade (veja o **Apêndice A** para as estatísticas deles), vestindo bruneas e armados com maças pesadas, juntam-se ao combate. Três rodadas depois, chega mais meia dúzia de homens (esses reforços aumentam o NE para 7).

Dentro do antigo templo, pouca coisa parece ter mudado – mas há sinais sutis de que o mal ainda não abandonou este lugar por completo. Faça testes secretos de Sobrevivência contra CD 20 para quaisquer PJs que tenham o talento Rastrear enquanto eles andam pelas cavernas. Em caso de sucesso, o personagem nota pegadas tênues e marcas no chão – algumas claramente não são humanas. Há minúsculos buracos na poeira, onde deveriam estar as marcas de dedos dos pés, indicando garras afiadas, e grandes trilhas contínuas que só poderiam ser feitas por uma cauda.

Não há nada para ver na maior parte dos aposentos aqui. Os cultistas esvaziaram tudo; até mesmo cortinas e estátuas pesadas foram removidas. Mesmo assim, você deve manter o clima de suspense e ameaça. Faça jogadas secretas enquanto os PJs vão de sala a sala. Pergunte a eles com frequência se querem fazer *mais alguma coisa* enquanto estão em um cômodo. O grupo deve se sentir inquieto, no templo quieto demais.

1. АДЕГА

A adega não mudou nada, exceto pela pipa que contém a passagem secreta, que agora está aberta. Personagens bem-sucedidos em um teste de Observar contra CD 15 notam arranhões no chão de pedra entre as pipas e as escadas, como se algo enorme e pesado tivesse sido arrastado pela sala.

2. INTERSEÇÃO

A armadilha de poço agora está aberta, e fixa – em princípio. para não atrapar as equipes de limpeza, mas não há nenhuma equipe à vista. Isso deve despertar suspeitas – deveria haver esquadrões de soldados aqui. Esta não é a maneira como uma força policial normalmente limpa um local turbulento.

A porta secreta na parede oeste, estranhamente, não está aberta. Caso os PJs não tenham encontrado esta porta antes, precisam ser bem-sucedidos em um teste de Procurar contra CD 20 para encontrá-la. Abrir a porta revela um túnel escavado de forma tosca, estendendo-se para a escuridão... E sons vagos de movimentação desordenada, avanço difícil e algo arranhando a pedra.

4. SALA DO TESOURO

A sala está completamente vazia, mas, de novo, a porta secreta não está aberta. Um teste de Procurar contra CD 20 é necessário para encontrá-la, caso não tenha sido descoberta antes. Veja a **Área 2: interseção**.



PARTE I: A PELE DA SERPENTE

INVESTIGANDO O FAROL

Caso os PJs decidam investigar o farol em construção, não encontram nada de interesse: o lugar está cheio de materiais de obra, ferramentas e andaimes. Não importa o quão meticulosa seja a procura, não há nada para encontrar aqui por enquanto. O farol entra em cena no dramático último ato, *Loucura em Porto Livre*.

6. GABERNA DOS DEGENERADOS

Caso os PJs cheguem aqui antes de entrar no templo propriamente dito, esbarram com Batora, uma cultista humana, e seu pequeno grupo de guarda-costas, homens-serpente degenerados. Ela está a caminho da superfície, para entregar um caixote que deve ser enviado à casa de Verlaine. Tanto um lado quanto o outro, ou ambos, pode ser surpreendido. Dois dos degenerados estão carregando o caixote, mas largam-no assim que o combate começa.

GRATURAS

Você pode ajustar a quantidade de inimigos baseado no número e experiência dos PJs, mas deve haver pelo menos um homem-serpente para cada aventureiro. Cal (veja **Um grito na rua**, na página 8, e o **Apêndice A**) pode também estar aqui e participar da luta, se você quiser. Ele vai se esconder e tentar alguns ataques furtivos. Se não quiser Cal aqui, faça com que ele tenha desaparecido nos túneis dos degenerados.

Batora: 15 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Homens-serpente degenerados: 8, 7, 7, 6 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

TÁTICAS

Os dois homens-serpente que carregam o caixote largam-no ao ver os PJs, mas isso retarda sua resposta em combate (largar o caixote é uma ação de movimento). Todos tentam defender Batora, até que dois ou mais caiam – quando isso acontece, eles se espalham pelos túneis, abandonando o caixote e deixando a cultista à própria sorte.

Batora inicia o combate com uma magia *causar medo* contra a ameaça mais óbvia, seguida de *maldição menor* e *proteção contra o bem*. Caso as coisas estejam ruins, ela conjura *névoa obscurecente* e tenta escapar.

DESENVOLVIMENTO

Caso Batora ou Cal escapem, os cultistas e seus líderes ocultos ficam sabendo das atividades dos PJs mais cedo. Isso pode causar ataques contra o grupo ou problemas com a Guarda da Cidade, que foi informada de que os PJs são encrenqueiros, ou talvez até mesmo agentes das serpentes. A severidade desses ataques deve ser ajustada de acordo com o nível de experiência e condição geral do grupo.

TESOURO

O caixote pode ser facilmente aberto, e contém algumas coisas bem interessantes. Em primeiro lugar, há um endereço e algumas informações escritos no lado de fora:

Remetente: Bierce Vintners.

Destinatário: Avenida das Ondas, nº 100 (adega).

Dentro do caixote há seis cálices de ouro (que valem 50 PO cada) e vários tijolos. Os tijolos parecem perfeitamente normais, mas um teste bem-sucedido de Observar (CD 15) revela uma espécie de rachadura no meio de cada um – uma marca regular, como se os tijolos fossem compostos de duas partes coladas. É possível dividir os tijolos em dois, escavando ao redor da rachadura e batendo com força. Isso revela um símbolo no centro de cada metade – uma réplica do estranho símbolo amarelo do templo, em tinta dourada brilhante.



PARTE 2: UMA POSTURA AMEAÇADORA

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Milton Drac é, de fato, um cultista do Inominável de alto escalão, e está trabalhando com a Irmandade para construir o farol. Como é de seu costume, ele encarregou Verlaine das operações diárias, assim evitando chamar atenção para si mesmo. Mas deixou seu segundo-em-comando no escuro a respeito do verdadeiro propósito do farol – um plano sinistro que envolve o retorno do Inominável. Estes tijolos, criados pelos sacerdotes-serpentes e colocados por todo o farol, em pontos de significado arcano, ajudarão a produzir um espetáculo apocalíptico na inauguração.

O endereço escrito no caixote é a casa de Verlaine. O conselheiro, assim como seus guardas (que supervisionam as entregas) sabe dos carregamentos que chegam à sua casa, e sabe que eles vêm do templo. Os caixotes vão direto para sua adega. Lá, são imediatamente abertos por membros da Irmandade, que se esgueiram para fora das catacumbas abaixo da casa através de uma entrada secreta. Os cultistas removem as relíquias do templo, deixando apenas tesouros (cálices, moedas e coisas do gênero), antes que Verlaine possa inspecionar os caixotes. Assim, o conselheiro e seus asseclas nunca suspeitam de que haja nesses carregamentos algo além de pilhagem das cavernas, a recompensa por um trabalho bem-feito.

Os jogadores podem lembrar que o desenho no livro de Milos tinha várias flechas indicando alguns pontos no Farol de Drac. Caso ninguém faça essa associação, testes bem-sucedidos de Inteligência contra CD 12 trazem esse detalhe à tona. É claro que, se Cal não tiver conseguido roubar o livro, os PJs podem simplesmente checar o original.

agourento. O altar e as estátuas foram removidos, e fendas no chão de pedra marcam sua saída. O símbolo amarelo que outrora decorava a parede oposta foi arrancado. Já se começou até mesmo a trabalhar na remoção dos afrescos que recobrem a sala.

7. O TEMPLO DO INOMINÁVEL

O antigo lar do culto do Inominável está vazio – mas, de alguma forma, isso o faz ser ainda mais

Caso os PJs entrem aqui antes de explorar a caverna dos degenerados (veja a **Área 6: caverna dos degenerados**), Batora e seu grupo saltam da porta secreta, numa tentativa de surpreendê-los. Nesse caso, os homens-serpente deixam o caixote nas cavernas antes de atacar.

~ PARTE 2: ~ UMA POSTURA AMEAÇADORA

EM QUE OS AVENTUREIROS DESCOBREM QUE UMA
COBRA NA GRAMA DALE POR DUAS NA CAVERNA

Provavelmente os PJs vão querer seguir a pista que acabaram de encontrar – o endereço no caixote cheio de tijolos. Eles também podem querer checar o passado de Verlaine. Como o grupo vai descobrir em breve, as duas linhas de investigação acabam se unindo.

LOCAL 3: AVENIDA DAS ONDAS, Nº 100 (NE 6)

A Avenida das Ondas se localiza no Bairro dos Mercadores. É uma mudança agradável em relação à austeridade maltrapilha da Cidade Velha. Árvores

tratadas com cuidado e postes de luz feitos de ferro adornado ladeiam as avenidas largas. Fachadas de lojas pitorescas mostram alimentos e quinquilharias caras. Casas bem-cuidadas derramam riso e sussurros baixos por suas janelas – e, com bastante frequência, vê-se um guarda particular posicionado à sua frente. A Avenida das Ondas parece ser o endereço mais sofisticado da vizinhança. As casas possuem jardins elaborados, alguns grandes o bastante para conter gazebos e fontes. Algumas das propriedades têm até mesmo cocheiras. E os guardas também parecem mais caros: muito mais discretos, mas muito mais perigosos.

PARTE 2: UMA POSTURA AMEAÇADORA

O endereço no caixote, Avenida das Ondas, nº 100, é facilmente encontrado. Para começar, é a casa que possui o maior número de guardas – quatro do lado de fora, à frente, e mais dois no terraço. Todos usam o selo de Verlaine (Observar contra CD 10 para notar isso). Lloyd, o capitão da guarda doméstica de Verlaine, patrulha pessoalmente, com seus soldados.

Tudo o que os PJs vão conseguir arrancar dos guardas é que esta é a casa de Verlaine – e que eles não são bem-vindos aqui. Lloyd e seus soldados sabem das entregas do templo da serpente, e por isso estão inquietos e defensivos a respeito dos carregamentos, mas não pelas razões que os PJs desconfiam.

O grupo não vai conseguir passar pelos guardas sem feitos extraordinários. Eles podem tentar entrar à base de lábia, mas Lloyd está com Verlaine há muito tempo, e já viu muitos truques – nem mesmo uma boa história impõe penalidades em seu teste de Sentir Motivação, e uma história ruim concede um bônus considerável. Em linhas gerais, aumente em +5 os modificadores sugeridos de Sentir Motivação pela descrição da perícia Blefar (veja o *Livro de Regras Básicas I*).

Os PJs podem ser espertos o bastante para levar consigo o caixote, e dizer que estão fazendo uma entrega; contudo, o procedimento normal é entregar todos os carregamentos para os guardas domésticos, que carregam-nos até seu destino. Quaisquer tentativas de burlar esse protocolo serão vistas com suspeita. Da mesma forma, os guardas estão esperando que outros membros da força de Verlaine façam a entrega, e não caem no velho truque de “Gagnar estava doente, eu sou o substituto.” Um teste bem-sucedido de Disfarce resistido pelo teste de Observar dos guardas (caso os PJs tenham, de alguma forma, obtido uniformes de guardas) pode justificar sua presença aqui, mas os guardas normalmente não entram na casa, e quaisquer tentativas de fazer isso irão atrair a atenção de Lloyd.

GRIATURAS

Caso os PJs façam uma cena, os soldados vão adorar reagir com violência. E eles têm a lei ao seu lado. Lutar contra um esquadrão de soldados profissionais em uma residência particular, com reforços nas proximidades e a Guarda da Cidade a postos, é uma jogada de tolo.

Lloyd, capitão da guarda de Verlaine: 35 PV, Sentir Motivação +5, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Guardas de Verlaine (5): 18, 15, 14, 12, 12 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

DESENVOLVIMENTO

Caso os PJs dêem um jeito de entrar na casa, podem conseguir olhar um cômodo ou dois antes de serem notados e capturados (veja o **Local 8: a casa de Verlaine**, na página 27, para mais detalhes). Se os PJs forem pegos, vá para **A prensa**, na página 15; caso consigam escapar, agora são fugitivos, procurados pelos homens de Verlaine e pela Guarda da Cidade. Nesse caso, pule **O tribunal**, e faça com que o encontro com “Egil”, descrito na **Parte 3: a serpente ataca**, ocorra na rua.

A TRILHA BUROCRÁTICA

Caso não tenham sucesso na residência de Verlaine, os PJs provavelmente vão querer se reorganizar e descobrir tudo que puderem sobre o líder do Conselho dos Capitães. Se o grupo mostrar suas descobertas a Egil, ele fica sério e nervoso, insistindo que os aventureiros investiguem mais. Egil sugere uma visita à Repartição de Registros Públicos, e confessa que não entende nada de política – conhece pouco mais que os nomes de pessoas importantes.

Se os PJs fizerem perguntas pela cidade, descobrirão que quase todos que têm opinião sobre o assunto vêem Verlaine como um testa-de-ferro implacável e cruel para as operações do Lorde do Mar. Mas alguns testes bem-sucedidos de Obter Informação podem ir além disso.

CD do teste Informação

- | | |
|----|--|
| 15 | Verlaine surgiu do nada, logo depois da morte de Anton Drac. É de conhecimento comum que Anton nunca gostou dele. Talvez Verlaine não tenha tido nada a ver com o assassinato, mas, por outro lado, olhe a fortuna dele agora! |
| 20 | Todo mundo sabe da obsessão de Drac com seu farol. Mas alguns dizem que era Verlaine quem <i>realmente</i> queria que aquela monstruosidade fosse construída – ele insistiu no assunto junto ao Conselho, quando ninguém em sã consciência teria levado-o a sério. |
| 25 | Verlaine está envolvido com tudo em Porto Livre. Ele comprou todas as lojas de materiais de construção e pedreiras da cidade logo antes de Drac anunciar seu plano para o farol. |

LOCAL 4: REPARTIÇÃO DE REGISTROS PÚBLICOS

A Repartição de Registros Públicos é um título pomposo para uma coleção desorganizada de papéis, enfiados em um velho depósito no Bairro dos Armazéns. Piratas não costumam manter muitos registros escritos, então esses documentos se referem, em sua maior parte, à história recente. O responsável é um velho rude e encarquilhado, ex-cozinheiro de um navio, chamado Reed (humano Especialista 2). Ele passa a maior parte do dia vasculhando seus arquivos para resolver disputas monetárias entre marinheiros e donos de navios.

O comportamento de Reed a princípio é hostil; ele fornece os documentos solicitados de má vontade, mas não oferece ajuda alguma. Reed já passou por tantas misérias que é difícil intimidá-lo, e ele vive com conforto suficiente para resistir a suborno (-5 de penalidade em todos os testes de perícias baseadas em Carisma para mudar sua atitude). Contudo, ele *pode* cair na lábia dos personagens – sua amizade pode ser conquistada. Um ouvido amigo para seus problemas, algumas palavras gentis sobre o estado de seus arquivos, e ele é todo

PARTE 2: UMA POSTURA AMEAÇADORA

A VERDADEIRA HISTÓRIA

O CONSELHEIRO VERLAINE

O líder do Conselho dos Capitães é um homem alto, magro e pálido, de aparência doentia. Tem sempre uma expressão astuta nos olhos, e é ríspido com todos, exceto com seu chefe e amigo, Milton Drac. Trata o Lorde do Mar com respeito por uma boa razão – Verlaine deve a ele tudo o que tem.

Quando Milton Drac subiu ao poder depois do assassinato de Anton Drac, percebeu que o Conselho teria desconfianças quanto a ele. Assim, foi até Verlaine. Na época, Verlaine era apenas um pequeno negociante, mas suas maneiras frias e ambição cuidadosamente disfarçada atraíram Drac. O Lorde do Mar fez uma oferta a Verlaine: *Sirva no Conselho e use sua posição para alavancar meus objetivos. Em troca, vou fazer de você o homem mais rico que esta ilha jamais viu.*

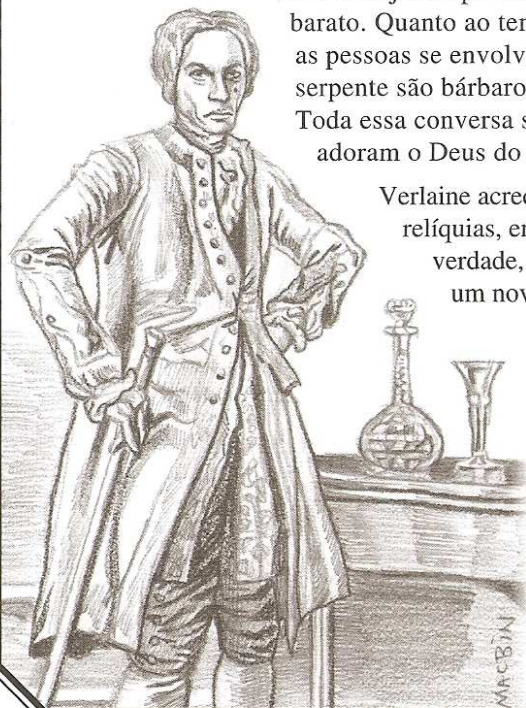
Verlaine não gostou da idéia de ser um pau-mandado, mas o apelo do lucro obscuro era forte demais. Ele manteve seu orgulho de outra maneira, certificando-se de que ninguém pudesse duvidar de sua habilidade e astúcia. Depois de uma campanha eleitoral bem-sucedida – financiada por Drac – Verlaine ganhou fama como um manipulador implacável no Conselho, cultivando aliados poderosos e eliminando seus inimigos com chantagem e outras ameaças nada sutis. Quando Verlaine se tornou o líder dos conselheiros, todos deviam-lhe alguma coisa. Drac não se importa com a ambição de seu subordinado. Na verdade, isso desvia a atenção de todos de suas próprias maquinacões.

Com o tempo, Verlaine usou sua posição para conseguir uma fatia de toda e qualquer indústria na cidade. Recentemente, quando Drac anunciou seu projeto do farol, Verlaine investiu em negócios de construção – quase uma fábrica de dinheiro. De fato, tanto dinheiro que ele não percebe que está sendo feito de bobo.

A ASTÚCIA DE MILTON

Milton Drac está trabalhando com a Irmandade do Signo Amarelo, usando seu cargo para pôr em prática os planos sinistros do culto. A Irmandade assassinou Anton, e elevou Milton ao poder, para que ele pudesse forçar a execução do projeto do farol – e o estrategema por trás dele. Milton tem sido um funcionário exemplar. Quase levou a cidade à falência para pagar pela construção, e empregou um membro da Irmandade – Milos – como consultor especial no projeto.

Verlaine não sabe de nada disso. É claro, Drac pode ter assassinado seu primo Anton, mas políticos fazem esse tipo de coisa. Até onde o Conselheiro-Chefe sabe, o farol é apenas uma outra oportunidade de lucros, embora seja um plano espalhafatoso, e Milos era apenas um arquiteto que cobrava barato. Quanto ao templo da serpente, bem – quem pode saber o tipo de coisas em que as pessoas se envolvem? Mas Milos certamente não era um homem-serpente. Homens-serpente são bárbaros selvagens e, de qualquer forma, aquele ninho já foi dizimado. Toda essa conversa sobre um culto ancestral é só paranóia daqueles tipos loucos que adoram o Deus do Conhecimento.



Verlaine acredita que as tropas especiais de Drac limpavam o templo e destruíram as relíquias, enquanto que seus próprios guardas ajudavam a carregar o tesouro. Na verdade, as “tropas especiais” eram membros da Irmandade. Pior ainda, criaram um novo templo do Inominável, nas catacumbas sob a casa de Verlaine, transferindo os objetos ritualísticos profanos para lá.

As manobras políticas de Verlaine – e sua sede de atenção do povo – vão lhe custar caro. Da maneira como as coisas estão arranjadas, todas as pistas apontam para *ele* como o homem infiltrado da Irmandade. Drac parece inocente. Ligando a fortuna e o sucesso de Verlaine à Irmandade, sem deixar que o conselheiro soubesse disso, Drac criou o bode expiatório perfeito. Verlaine não sabe o bastante para comprometer Drac e estragar seus planos – mas tem interesse suficiente neles para protegê-los, mesmo sem saber exatamente o que são. E o Lorde do Mar não hesitará em usar isso em benefício próprio.

PARTE 2: UMA POSTURA AMEAÇADORA

seu (+5 de bônus em testes de perícias baseadas em Carisma). Caso os PJs conquistem o velho, ele pode guiá-los pelas pilhas de arquivos – um trabalho que consome o dia inteiro, mas que vale a pena. Caso Reed acabe sendo antipático ao grupo, sua má vontade é extraordinária, e ele não ajuda em nada, dizendo, “*Quem vocês pensam que são? Capangas de Verlaine?*”. Caso os PJs consigam estabelecer ou restaurar a cordialidade com Reed, ele será bem falante.

Reed começa uma conversa animada, ainda que um pouco rabugenta. “É, dá pra ver que vocês não ‘tão do lado do Verlaine. Bom. Eu não gosto nem um pouco dele ou dos cupinchas dele. Vocês não têm o simbolozinho – o V, vocês sabem – mas isso não é garantia de nada. Eles vêm aqui bagunçando tudo, às vezes à paisana, mas eu reconheço eles, do mesmo jeito. Uns dois estiveram aqui semana passada, disseram que eram gente do Conselho, e quiseram ver uns mapas – até parece que eu tô aqui nesse mundo pra ser empregado deles! Gente sem educação, é o que eu digo.”

Reed se esforça muito para lembrar de mais detalhes, juntando os pedaços aos poucos. “Eles queriam uns mapas de ruas lá do Bairro Leste e da Vila do Escorbuto. Daí eu desenterrei as porcarias dos mapas, e os dois foram pra um canto cochichar e mexer nos documentos. Daí um deles voltou pra minha mesa, pisando duro, e pediu mapas mais delata... datalha... detalhados.

“É o que é que o senhor quer dizer com isso, exatamente?” eu disse. Esgotos, ele disse. Mapas que mostrem como o esgoto do Bairro Leste se conecta com o Bairro dos Mercadores e o resto da cidade. ‘Não tem mapa assim’, eu disse. E, de qualquer jeito, o esgoto do Bairro dos Mercadores é fechado, tem uma saída só dele, e os bueiros têm umas chaves especiais, pra nenhum arruaceiro ficar andando pelo esgoto pra roubar os ricos. Mas daí eles ficaram me enchendo o saco, e daí eu trouxe o que eu tinha: mapas das ruas e documentos velhos de prédios, e coisa do gênero. Eles adoraram.”

Se os PJs pedirem mais informações, Reed traz os mapas que os supostos agentes do Conselho estiveram olhando. Ele dá um grunhido de reprovação e aponta uma mancha de sujeira em um velho mapa do Bairro Leste: “Olha só a bagunça que eles fizeram!”

A mancha está quase exatamente no lugar onde a casa fechada se localiza agora, mas, nesse mapa velho, o ponto parece ser um bueiro. Aparentemente, este ponto de acesso foi abandonado, e mais tarde coberto durante a construção da casa. Os PJs podem discernir uma impressão digital tosca com um teste de Observar contra CD 15 e, se examinarem com cuidado e forem bem-sucedidos em um teste de

Observar contra CD 20, notam uma tênue linha de sujeira marcando um caminho através do Bairro Leste e das Docas até o Bairro dos Mercadores.

Depois de examinar os registros que existem a respeito de Verlaine, os PJs descobrem que, antes de assumir seu cargo, nos dias confusos logo após o assassinato de Anton Drac, ele era um homem de negócios rico mas comum, e tinha investimentos em vários navios que entravam e saíam de Porto Livre. Verlaine tornou-se uma presença instantânea no Conselho dos Capitães, dominando as reuniões e conseguindo dobrar até mesmo os mais relutantes conselheiros à sua vontade. Ele formou uma base de poder e, finalmente, conseguiu se eleger Conselheiro-Chefe. Verlaine então encampou a maior parte da plataforma de Drac, inclusive forçando a aceitação do projeto do farol. Durante seu mandato, diversificou seus negócios, e adquiriu uma boa fatia das empresas de construção da cidade, ficando consideravelmente mais rico no processo. Hoje em dia, ele supervisiona diversos projetos do Lorde do Mar, inclusive a construção do farol – e um de seus principais consultores nesse assunto era Milos.

A PRENSA

Enquanto isso, planos, estratégias e conspirações estão girando ao redor dos PJs. O Lorde do Mar Drac ficou sabendo de suas investigações por meio da Irmandade, e disse a Verlaine que o grupo deve ter o objetivo de comprometer o governo e sabotar as festividades que ocorrerão na inauguração do farol. Verlaine entendeu a dica, e arranjou para que os PJs sejam recolhidos para interrogatório; ele acha que, se aumentar um pouco a pressão sobre os aventureiros, eles vão sair da cidade para não voltar mais.

Logo depois que o grupo sai da repartição de registros, uma equipe de guardas de Verlaine os aborda, sob o comando de Lloyd. O capitão dos guardas informa os PJs de que sua presença é requisitada no Tribunal pelo Conselheiro-Chefe Verlaine, a respeito de sua entrada ilegal em uma área restrita – o templo da serpente.

O momento em que isto ocorre é uma simples coincidência. Mesmo assim, ressalte o quão estranho isso é – os adversários do grupo parecem saber de tudo! (“Logo quando nós estávamos prestes a descobrir o centro da operação deles! Será que suas garras diabólicas alcançam cada buraco desta cidade?”)

Caso os PJs decidam lutar, vão ter um desafio e tanto. Caso eles insistam, conduza o combate até que os PJs sejam subjugados (Verlaine não os quer mortos, apenas aterrorizados) ou até que os guardas sejam vencidos. Use as estatísticas de Lloyd e dos guardas de Verlaine. Em caso de vitória dos guardas, simplesmente prossiga com a cena dos PJs sendo levados ao Tribunal – com alguns arranhões e hematomas, mas inteiros. Em caso de vitória dos PJs, pule para a **Parte 3: a serpente ataca**, mas faça com que o encontro ocorra na rua.

PARTE 2: UMA POSTURA AMEAÇADORA

LOCAL 5: O TRIBUNAL

Os guardas levam os PJs pelas ruas, até um local na Cidade Velha, próximo ao Extremo de Drac.

Lloyd ordena que parem quando vocês chegam a uma grande praça. No lado mais distante há um prédio largo e baixo, feito de pedra cinza. O selo da cidade está gravado acima de uma imponente porta dupla de aço. "Vamos lá," diz Lloyd. "Vocês vão esperar aqui. No Tribunal."

Os guardas levam os PJs para dentro, e deixam-nos em uma grande área aberta, repleta de bancos compridos. Os PJs têm de entregar suas armas, mas elas são colocadas à vista, mesmo que fora de seu alcance. Os guardas deixam claro que o grupo deve esperar pacientemente – e pacificamente – pela chegada de Verlaine. Caso o grupo comece alguma confusão, duas dúzias de milicianos estarão em suas gargantas em um instante.

UMA APRESENTAÇÃO IMPRESSIONANTE

Verlaine deixa os PJs cozinhando durante algum tempo antes de fazer sua entrada. Ele os reconhece por seu trabalho quando expuseram o templo secreto, mas não facilita as coisas. Verlaine acha que eles estão a serviço de seus inimigos políticos, e que querem conectá-lo ao povo-serpente e causar um escândalo. Talvez eles queiram tirá-lo do cargo, ou revelar seus negócios e constrangê-lo. Verlaine está simplesmente tentando proteger seus interesses financeiros e acordos políticos questionáveis. A maneira mais fácil de fazer isso é intimidar os PJs para que eles saiam da cidade. Adapte o discurso abaixo de acordo com o necessário, para se adequar às circunstâncias específicas da sua campanha.

Para os aventureiros, isso pode parecer uma prova de que Verlaine está em conluio com os cultistas. As pesquisas do grupo sugerem que o conselheiro ajudou a Irmandade a obter acesso livre à cidade, incluindo – por alguma razão – o projeto do farol, e que agora ele está mentindo para cobrir seus rastros. Isto foi exatamente o que Drac planejou.

Um homem magro e severo surge através das portas duplas. Ele veste os mantos refinados de seu cargo, bordados com o selo da cidade, e o conhecido emblema de Verlaine. O líder do Conselho dos Capitães olha vocês com intensidade por um momento, antes de começar seu discurso.

"Já vi tipos como vocês antes. Uma súcia de arruaceiros, criando problemas pela cidade em busca de velharias e trocados. Um brutamontes violento, um tipinho ardiloso e furtivo que deveria estar na prisão, e alguém para remendar seus

corpos quando a pilhagem tem dono. Geralmente um sujeito pequenino no bando também, servindo como diversão.

"Não me entendem mal. Eu não tenho nada contra sua profissão – o mundo precisa de gente como vocês, mesmo que seja só para manter os monstros escondidos. Mas o seu tipo sempre vai longe demais. Vocês fizeram um bom trabalho por Porto Livre, mas isso não lhes dá o direito de ignorar a lei. Lembro a vocês que invasão de propriedade da cidade ainda é crime por aqui. Isto não é uma masmorra. É uma cidade, e uma cidade importante, inclusive.

"Não sei o que vocês estavam fazendo no templo. Talvez procurassem por alguma pilhagem que tivessem deixado para trás da primeira vez. Ou talvez estivessem indo encontrar amigos. Não sei, e não me interessa. Não quero vocês nesta cidade nem mais um dia. Vocês vão estar fora daqui ao pôr do sol. Há muitos barcos que podem levá-los embora. A maior parte deles é minha."

VERLAINE, POR ELE MESMO

Verlaine reluta, mas permite que os PJs falem. Contudo, ele não vai deixar nada escapar (embora perguntas sobre as entregas à sua casa deixem-no visivelmente nervoso por um momento, antes de recuperar o controle). Peça que o portavoz do grupo faça testes de Diplomacia para avaliar a reação geral de Verlaine. Abaixo estão as respostas para as perguntas mais prováveis.

× Você sabe alguma coisa sobre as intenções de Drac?

O Lorde do Mar tem muitos inimigos que sussurram pelas suas costas, para em seguida se esconder quando ele se volta. Ele fez mais por esta cidade do que a maior parte das pessoas acredita.

× Você está trabalhando com Drac?

Ambos temos interesse em fazer com que Porto Livre continue sendo a maior cidade marítima do mundo. E nós somos os melhores para esse serviço.

× Como você se envolveu com Milos?

Não é segredo que a cidade contratou muitos consultores para o projeto do farol. Vocês realmente acham que algo de tamanha magnitude avança sem a aprovação de um engenheiro? Milos era um desses consultores. Não posso saber detalhes sobre a vida pessoal de cada empregado da cidade, embora, é claro, nós sejamos gratos por vocês terem revelado aquela ameaça.

× Como está indo a limpeza do templo?

A operação procede como planejado. Vocês acham que eu não me preocupo com a existência de monstros sob nossos

PARTE 2: UMA POSTURA AMEAÇADORA



pés? Quero-os longe daqui tanto quanto vocês ou qualquer outro.

× Você sabe que ainda existem homens-serpente lá?

Como é que gente como vocês continua fazendo o que vocês fazem? Vou lhes dizer como – a cada vez que um bando saqueia uma ruína, o lugar fica infestado de novo em um instante. É difícil manter os monstros quietos. Nós estamos fazendo o que podemos. O que mais vocês querem?

× Tem certeza de que uma limpeza está realmente sendo feita?

Como ousam questionar minha autoridade? Ocupem-se com a próxima cripta a roubar, e deixem que eu garanta a segurança desta cidade.

× O que você tem a dizer sobre os carregamentos vindos do templo e sendo entregues na sua casa?

Aquelas criaturas roubaram muita coisa desta cidade – uma boa parcela pertencia a mim e aos meus negócios. Estou simplesmente tomando de volta o que é meu.

× Você sabe alguma coisa sobre tijolos vindos do templo sendo entregues a você?

Tijolos? Em um templo arruinado? Como eu poderia saber? Talvez as serpentes estivessem construindo alguma coisa. Talvez elas tenham roubado um dos caixotes e usado-o para transportar seu próprio lixo.

× Os registros da cidade sugerem algumas atividades suspeitas. O que você tem a dizer?

Se vocês estão tentando achar informações comprometedoras sobre mim, vão ter de se esforçar mais. Tudo o que já fiz é público. Vocês certamente não são os primeiros a discordar do governo da cidade. Muita gente já tentou encontrar alguma mácula no meu passado. Todos voltaram para casa de mãos vazias.

Verlaine provavelmente não vai

responder a todas essas perguntas, e certamente não vai dar ouvidos a mais nenhuma, e nem permitir réplicas. Quando o Conselheiro-Chefe estiver farto de conversar com o grupo (ou seja, em caso de um teste ruim de Diplomacia), ele se despede

friamente e vai embora. Suas ordens para Lloyd: “dar uma dura” nos PJs, e colocá-los no primeiro barco que for sair de Porto Livre. Contudo, Milton Drac tem outros planos para o grupo – e para seu capanga.

- PARTE 3: -

A SERPENTE ATACA

EM QUE OS AVENTUREIROS DESCOBREM QUE EXISTEM VENENOS QUE MATAM LENTAMENTE

A esta altura, os PJs provavelmente já não têm mais certeza das intenções de Verlaine para com eles. Lloyd e seus guardas começam a avançar, fazendo comentários ameaçadores, na tentativa de intimidar os PJs para que saiam da cidade e não voltem mais. Contudo, para o grupo, parece que os guardas estão brincando um pouco com eles, antes de atacar para matá-los. Deixe que os jogadores pensem isso por tanto tempo quanto puder, sem que nenhuma hostilidade realmente comece.

Logo quando as coisas parecem estar mais graves, eis que as portas se abrem, e surge – o Irmão Egil! Os guardas ficam surpresos em vê-lo, mas respeitam seu posto de oficial do templo do Deus do Conhecimento. Além disso, não é trabalho deles incomodar cidadãos respeitáveis – eles estão apenas livrando a cidade de vagabundos indesejáveis. Egil troca algumas palavras discretas com Lloyd. O capitão dos guardas parece não se convencer, até que Egil lhe entrega um pergaminho. Lloyd examina o rolo, resmunga e dá de ombros: Ele manda seus guardas se afastarem, e permite que os PJs peguem de volta suas armas. Egil faz uma mesura nervosa e vai até o grupo.

Salvos na última hora por seu velho camarada! Mal sabem os PJs que este não é realmente o Irmão Egil, mas sim um agente da Irmandade, Nikko, que vai conduzi-los a uma armadilha.

Nikko é habilidoso na arte do disfarce, e aprimorou ainda mais seu dom com um *pigmento do disfarce*. Perceber o disfarce exige um teste de Observar resistido pelo teste de Disfarce de Nikko (com +10 de bônus pelo pigmento). O falso Egil fala:

“Meus amigos, fico feliz por tê-los encontrado a tempo. Não sei o que esses brutos pretendiam, mas só posso supor que era a mesma coisa que planejaram para o pobre Lucius. Sim. O povo-serpente capturou-o de novo.”

“Egil” conduz os PJs para fora, olha para ambos os lados da rua e chama o grupo para uma ruela quieta. Ele olha ao redor, nervoso, e então conta a situação.

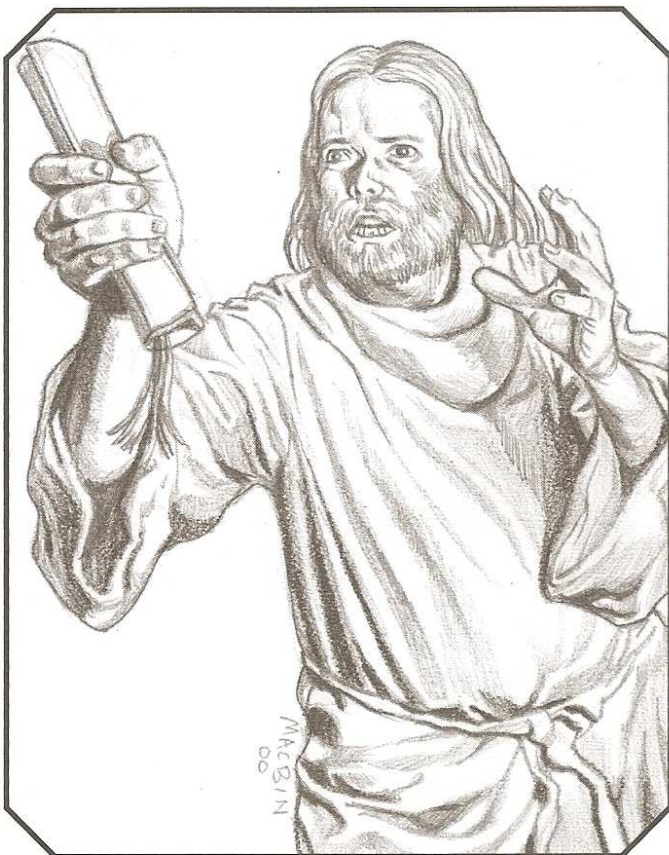
DEIXANDO TUPO PLAUSÍVEL

Adapte o trecho a seguir como for necessário, para que os jogadores acreditem na história de Egil. Por exemplo, caso os PJs tenham comunicado suas descobertas a ele, inclua essas discussões aqui.

“Tudo aconteceu tão rápido,” diz Egil. “Eu não estava longe dele, estava apenas do outro lado do salão, e então ouvi um grito curto e agudo. Corri até lá e encontrei papéis no chão, a mesa derrubada – o caos. Corri para a rua, mas não vi nada. Eu sabia que vocês eram minha única chance, mas, quando perguntei na estalagem, disseram-me que vocês não eram vistos há algum tempo.

“Eu sabia que as serpentes não poderiam ter levado vocês à força, como levaram Lucius; teria de ser alguma autoridade humana, mesmo que disfarçada. Quando perguntei a um membro da Guarda da Cidade, ele confirmou que vocês tinham sido levados ao Tribunal. Felizmente, minha ordem ainda tem prestígio considerável nesta cidade. O alto sacerdote Thuron e eu encontramos um conselheiro amigável que escreveu um documento colocando vocês sob a guarda do templo. Vocês não correm mais o risco de ser presos, e qualquer um que lhes fizer mal será condenado à morte.

“Então vocês estão livres por enquanto, meus amigos – pelo menos, livres desses capangas. Mas ainda há o problema de Lucius. Eu temo que as serpentes pretendam concluir o que começaram um mês atrás. Mas não sei onde elas podem tê-lo levado. Seu templo está vazio agora, e limpo de sua maldade blasfema.”



PARTE 3: A SERPENTE ATACA

A VERDADEIRA HISTÓRIA

O Lorde do Mar é notavelmente prático. O farol – e o ato horrendo que ele irá realizar para a Irmandade – está quase pronto. Drac não quer que nenhum grupo de aventureiros levante suspeitas sobre o projeto agora que está tão próximo do fim. Também não precisa que Verlaine comece a fazer perguntas – o Conselheiro-Chefe é um bajulador, mas os PJs podem conseguir alarmá-lo.

Assim, Drac arquitetou um plano para se livrar dos PJs e de Verlaine com um golpe só. O objetivo é que Verlaine seja trucidado pela Irmandade, e que pareça que os PJs foram os culpados. Enquanto isso, o Lorde do Mar mandou um agente atrair os PJs para a morte certa – ao mesmo tempo que plantou evidências que devem provar que eles trabalhavam para a Irmandade. Apenas por rancor, ele planeja também destruir o Templo do Deus do Conhecimento, atingindo também os clérigos. É uma pena perder Verlaine, mas logo o farol vai fazer seu trabalho – e Verlaine não sobreviveria a isso de qualquer forma.

O Lorde do Mar e a Irmandade sempre detestaram os clérigos do Deus do Conhecimento e seu hábito de meter o nariz em assuntos secretos. Quando Egil indiretamente causou a descoberta do templo da serpente, isso foi a última gota. Drac desde então vem esperando por uma oportunidade de dar um fim ao templo. A hora é agora.

Seu plano é maligno e intrincado. Os PJs estão sendo levados a uma armadilha, enquanto Egil será marcado com o Signo Amarelo no novo templo do Inominável. Enquanto isso, agentes da Irmandade vão entrar no templo do Deus do Conhecimento disfarçados como clérigos. O objetivo é neutralizar os clérigos reais por tempo suficiente para matá-los e marcá-los com o Signo Amarelo. Verlaine deve ser eliminado por um assassino do culto, que deixará provas irrefutáveis de que os aventureiros foram os culpados.

No dia seguinte, Drac fará um pronunciamento para a cidade estupefata: o templo do Deus do Conhecimento era a Irmandade do Signo Amarelo! O Conselheiro Verlaine já suspeitava disso, e contratou aventureiros para que se infiltrassem em suas fileiras e trouxessem provas. Eles cumpriram uma parte do acordo, expondo o templo da serpente, mas traíram Verlaine, mantendo o segredo maior. Ao mesmo tempo, traíram a Irmandade, revelando sua base de operações e chantageando o culto. A Irmandade concordou em pagá-los, em troca de que se livrassem de Verlaine. Por sua vez, os aventureiros foram traídos quando a Irmandade recusou-se a pagar. O grupo tomou em armas; a Irmandade caiu. Tudo acabou com ainda mais derramamento de sangue: os aventureiros tentaram se esconder em uma fábrica de concreto que pertencia a Verlaine, mas foram vítimas de sua própria ganância, quando as máquinas de quebrar pedras foram ativadas. Assim, a cidade perdeu um político querido e valioso, mas livrou-se da ameaça do povo-serpente para sempre.

É difícil engolir tudo isso – mas, para a maior parte dos veteranos da cidade, uma história de traições como essa soaria verdadeira. Os detalhes são vagos e sugestivos o bastante. Drac também planeja espalhar a história “real” para convencer os teóricos de conspiração e os livres-pensadores – Verlaine também estava envolvido com a Irmandade, e contratou os aventureiros para forçar um acordo mais vantajoso. Todos traíram todos, e deixaram muitos cadáveres.

Mas Drac não contava com a força e inteligência – ou talvez pura sorte – de um grupo médio de aventureiros.

A esta altura, todas as pistas apontam para Verlaine, e parece que as respostas serão encontradas em sua adega. Caso os PJs não lembrem do assunto dos esgotos imediatamente, “Egil” solta algumas dicas oportunas (“Ouvi falar de um grupo suspeito indo em direção ao Bairro Leste,” por exemplo). De fato, ele está atraindo os PJs para uma armadilha mortal. A intenção não é apenas eliminá-los, mas também realizar uma vingança diabolicamente irônica.

GRATURAS

“Egil” (Nikko): 15 PV, Disfarce +6 (+16 com a poção), veja o Apêndice A para mais detalhes.

DESENVOLVIMENTO

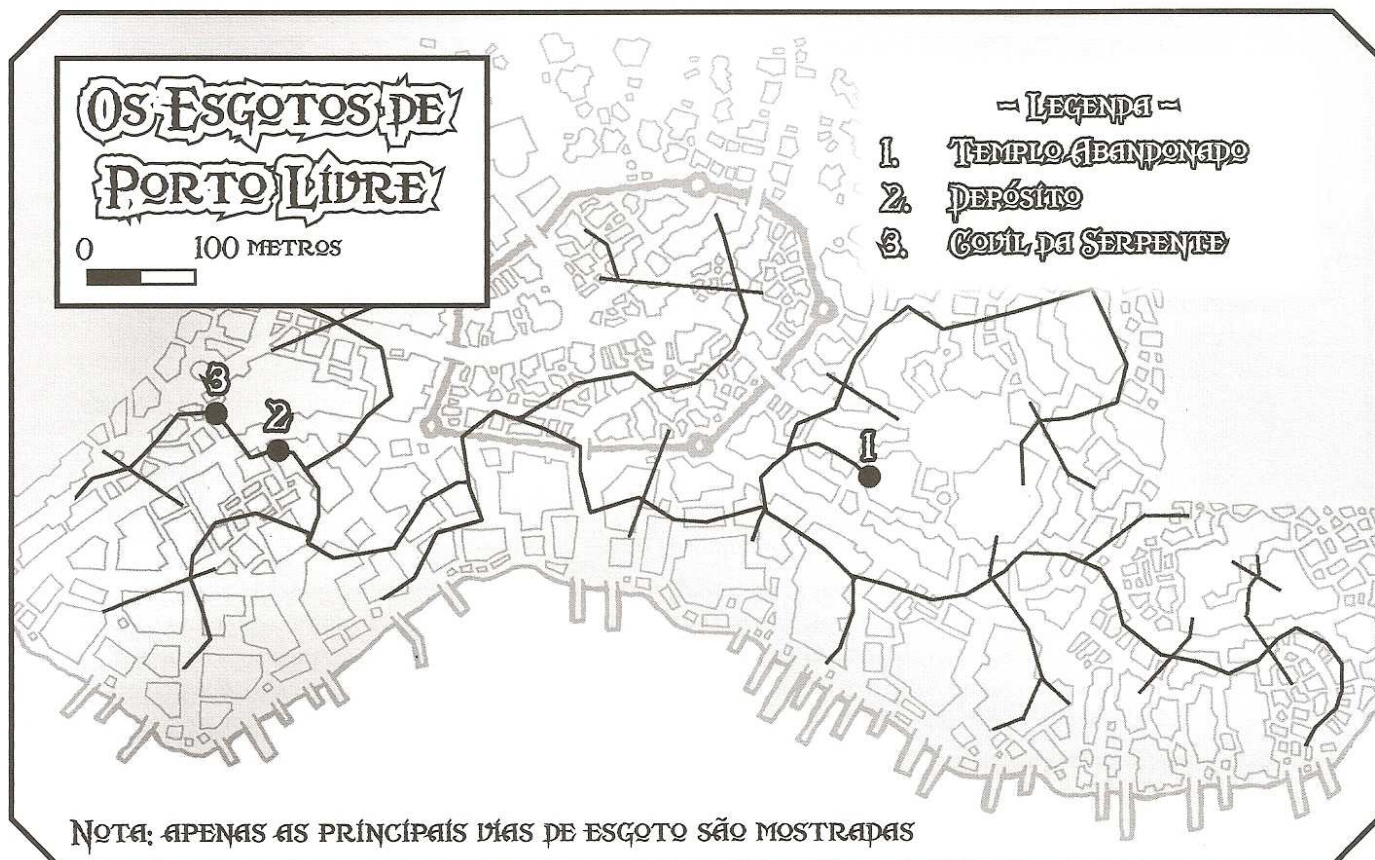
Caso os PJs fiquem desconfiados e recusem-se a seguir “Egil”, ele tenta usar chantagem emocional para que eles

PIGMENTO DO DISFARCE

Este pequeno frasco de vidro azul retorcido mede sete centímetros de diâmetro e aproximadamente três centímetros de profundidade, com uma tampa de latão polido. Contém um creme branco. Quando o usuário aplica a pasta em seu rosto e se concentra na aparência desejada, o creme muda de cor e de consistência, alterando as feições do usuário como se estivesse sob o efeito da magia *alterar-se*. O efeito dura 30 minutos.

Transmutação tênue; NC 3°; Criar Item Maravilhoso, *alterar-se*; Preço 1.500 PO; Peso –.

PARTE 3: A SERPENTE ATACA



vão em uma operação de resgate, anunciando que ele mesmo vai realizar a missão, com ou sem ajuda. Se essa demonstração não partir os corações dos aventureiros, e eles verificarem no templo do Deus do Conhecimento, encontrarão Lucius vivo e com saúde – e Egil desaparecido sem explicação. A esta altura, a adega da casa de Verlaine ou os esgotos do Bairro Leste são os locais de investigação mais promissores.

Caso os PJs cheguem a desmascarar o disfarce de Nikko, ele tenta escapar por ruas laterais (contudo, vai em direção ao Bairro Leste). Nikko luta se for encurralado, e não é indefeso. Se os PJs derrotarem-no, podem encontrar um mapa tosco que descreve os esgotos, com notas rabiscadas em pontos-chave que parecem indicar algum tipo de armadilha.

A seção a seguir assume que os PJs começam sua busca nos esgotos do Bairro Leste. Caso eles vão diretamente à casa de Verlaine, encontrarão as mesmas dificuldades e adversários que já viram antes. Se o grupo conseguir entrar, pule para o **Local 8: a casa de Verlaine**, e deixe que eles procurem por portas secretas que levam às catacumbas.

Caso os PJs comecem a investigar os esgotos do Bairro dos Mercadores, lembre-os do que Reed falou: os bueiros estão trancados, e a chave fica em posse da Guarda da Cidade. Lembre-os do número de guardas particulares nas ruas, e de que um grupo fortemente armado arrombando um bueiro vai parecer muito suspeito.

LOCAL 6: OS ESGOTOS

O falso Egil acompanha os PJs através do Bairro Leste, agindo de maneira nervosa por todo o caminho, e comportando-se como um peixe fora d'água. Quando os PJs chegam às proximidades da velha saída de esgoto, ele fica particularmente agitado, perguntando se é mesmo preciso descer até lá. O impostor faz uma bela atuação, fingindo forçar-se a engolir o medo para salvar seu amigo, se esse for o único jeito.

A antiga saída de esgoto fica atrás da casa fechada, e será necessário evitar a atenção dos guardas de Verlaine, que ainda estão vigiando a entrada do prédio. A saída de esgoto está enterrada sob ervas daninhas e pilhas de lixo, mas é fácil descobri-la cavando.

Porto Livre esconde nos esgotos tudo que é desagradável aos seus habitantes. Pensem nisso por um minuto. O fedor é acachapante, e vocês levam um momento para se acostumar. Quando seus olhos param de lacrimejar, e vocês começam a respirar pela boca, todos vêem um túnel úmido e gotejante, com uma pequena passarela elevada de cada lado e um rio de dejetos escorrendo pelo meio. As passarelas são largas o bastante para andar em fila. Apenas tomem cuidado com os ratos.

PARTE 3: A SERPENTE ATACA

Caso os PJs tenham memorizado ou trazido o mapa de Reed, podem seguir até a fronteira com o Bairro dos Mercadores sem problemas. Contudo, os mapas não são perfeitos, e é fácil errar o caminho uma ou duas vezes – especialmente sem sinais ou pontos de referência óbvios. O grupo está sendo sutilmente levado a uma fábrica na divisa com o Bairro dos Armazéns. Mesmo sem a ajuda de mapas, os cultistas deixaram várias pistas. Em interseções importantes, há objetos caídos que Egil identifica, estremecendo, como pertencentes a Lucius.

Já que os esgotos são freqüentados por membros da Irmandade, que usam-nos para andar pela cidade em segredo, faça muitos testes secretos de Observar e de Ouvir contra CD 15. Em caso de sucesso, os PJs ouvem barulho de passos na água e de pés arrastando, e vêem marcas de garras nas passarelas. Isto serve apenas para aumentar a tensão; é impossível rastrear os sons com precisão por causa do eco dos túneis.

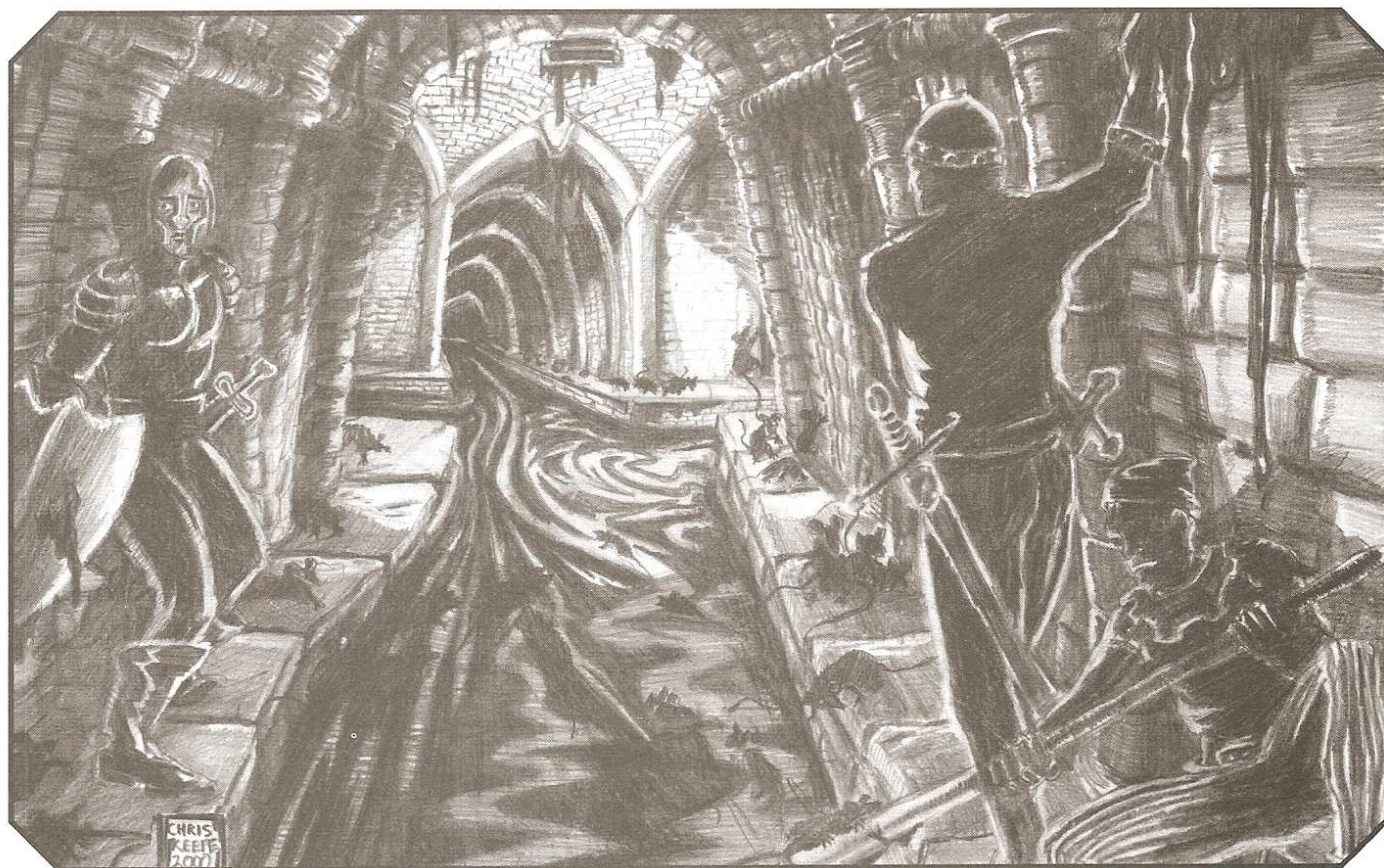
Na divisa com o Bairro dos Mercadores, a passagem deveria estar bloqueada por uma grade de ferro, presa com cimento. Mas um teste bem-sucedido de Observar contra CD 8 revela que as barras foram serradas no meio. É uma simples questão de removê-las e passar. Depois disso, os sinais apontam para o que parece ser um beco sem saída não muito à frente: um túnel fechado com tijolos. Um teste bem-sucedido de Procurar contra CD 10 permite que um personagem note a linha de uma porta nas lajotas da passarela (lembre-se de que anões passando a 3 m de uma construção de alvenaria incomum, e elfos passando a 1,5 m de uma porta secreta têm o direito de fazer testes de Procurar como se estivessem vasculhando ativamente o local).

Você está achando que encontrar a “porta do templo” é um pouco fácil demais? Com certeza é. A Irmandade queria se certificar de que os PJs achassem esta abertura. A porta *real* do novo templo é muito mais bem escondida (Procurar contra CD 25), um pouco mais atrás, no corredor. A menos que os PJs estejam desconfiados, os sinais óbvios de que alguém passou por aqui impediram-nos de notar isso. Contudo, caso eles detectem a porta verdadeira, ou derrotem Nikko quando ele tentar prendê-los na armadilha, pule esta seção e vá para **O ninho da serpente**.

O cultista está na verdade levando os PJs a uma fábrica de concreto na divisa do Bairro dos Armazéns, não muito longe da casa de Verlaine. Com o envolvimento de Verlaine nos negócios de construção da cidade, a Irmandade foi capaz de infiltrar facilmente um agente para ajudá-los em um plano que irá eliminar os aventureiros intrometidos de uma vez por todas. A porta “secreta” abre-se para um grande depósito, onde o calcário é armazenado antes de ser moído para a fabricação de cimento. O plano diabólico da Irmandade: incorporar os próprios PJs no material de construção do Farol de Drac!

ATÍRE A PRIMEIRA PEDRA (NE 5)

Um trinco é encontrado; a porta se abre com facilidade. E assim, a armadilha é ativada.



PARTE 3: A SERPENTE ATACA

A parede se abre para revelar escuridão espessa e poeirenta. Vocês conseguem discernir o que parece ser uma pequena sala, talvez medindo 3 por 3 metros, com teto baixo, apenas cerca de 1,80 m acima da porta. Formas enormes, indistintas na escuridão, estão espalhadas pelo cômodo.

Um olhar cuidadoso revela que estas formas são pilhas de pedaços irregulares de pedra. A maior parte está empilhada nos cantos da sala, embora alguns pedregulhos estejam soltos no chão. O ar é pesado, cheio de poeira com cheiro de giz.

Caso os PJs entrem nesta sala, “Egil” fecha a porta atrás deles, trancando os PJs lá dentro. Não há fechadura ou maçaneta do lado de dentro, por isso a perícia Abrir Fechaduras não pode ser usada.

Caso os PJs hesitem, “Egil” tenta persuadi-los com comentários ansiosos sobre o perigo em que está o pobre Lucius. Se a maioria dos aventureiros tiver entrado, o impostor tenta empurrar o último para dentro; trate isso como um encontro.

Porta: espessura de 5 centímetros; Dureza 5; 20 PV; CA 5; CD para derrubar 20.

CONTAGEM REGRESSIVA

Os próximos eventos ocorrem em uma sucessão rápida, durante um tempo total de 5 rodadas. Isto significa que os PJs não podem escolher 10 ou escolher 20 em testes de perícias – se eles estão nessa encrenca, terão de agir rapidamente.

PRIMEIRA RODADA

Uma vez que a porta esteja fechada, o agente da Irmandade que está na fábrica aciona o mecanismo que conecta uma roda movida a vapor ao aparato de esmagamento. A sala começa a sacudir, e os PJs podem ouvir o rugido de máquinas começando a funcionar. Algumas pedras rolam dos montes; exija de cada PJ um teste de resistência de Reflexos contra CD 10 para evitar ser atingido por uma delas e sofrer 1d6 pontos de dano. Caso os PJs consigam ficar acima do nível do chão de alguma forma, não é necessário nenhum teste de resistência.

Os PJs podem notar, mediante um teste de Observar bem-sucedido contra CD 10, que o teto da câmara é dividido em duas partes, articulado com dobradiças. As duas metades dobram-se para cima, para permitir que pedras sejam depositadas a partir da rampa do lado de fora. As dobradiças também localizam-se do lado de fora. Uma tranca mediana mantém o topo do depósito fechado: para arrombá-la, é necessário um teste de Abrir Fechaduras contra CD 20, ou um teste de Força contra CD 25.

SEGUNDA RODADA

As máquinas rugem, e a sala se mexe ainda mais. Mais pedras rolam dos montes, exigindo de cada personagem dois testes de resistência de Reflexos contra CD 10. Cada falha acarreta em 1d6 pontos de dano.

Os PJs podem conseguir ver, com um teste bem-sucedido de Observar contra CD 10, que a parede oposta à porta secreta também tem dobradiças, e se abre para fora, de cima para baixo (as pedras deslizam para a máquina de moer). Um teste de Força bem-sucedido contra CD 20 é suficiente para erguer a porta, revelando os esmagadores alguns metros abaixo. Na parede oposta, a 3 metros de distância, há uma pequena abertura através da qual o operador (Lon) pode observar o processo. A abertura é larga o bastante para permitir a passagem de uma criatura Pequena. Um personagem Médio pode passar pela janelinha tendo sucesso em um teste de Arte da Fuga contra CD 30.

TERCEIRA RODADA

O piso se inclina levemente, e a parede com dobradiças fica entreaberta. As pilhas de pedras começam a escorregar para baixo, em direção ao poço, exigindo de cada personagem dois testes de resistência de Reflexos contra CD 10. Cada falha acarreta em 1d6 pontos de dano. Além disso, cada personagem deve ser bem-sucedido em um teste de Equilíbrio contra CD 10 para evitar escorregar pela porta para o mecanismo de esmagamento (veja a **Quinta rodada** para mais detalhes).

QUARTA RODADA

O piso se inclina num ângulo de 45 graus. A parede já está toda aberta, e dois imensos cilindros de esmagamento estão à vista. O barulho é inacreditável (testes de Ouvir são impossíveis agora), pois grandes massas de pedras são moídas entre os cilindros. As pedras que ainda restam na câmara escorregam rapidamente rumo ao maquinário, exigindo que cada personagem seja bem-sucedido em quatro testes de resistência de Reflexos contra CD 10 (como sempre, cada falha acarreta em 1d6 pontos de dano). O chão íngreme torna quase impossível ficar de pé, e exige um teste bem-sucedido de Equilíbrio contra CD 25 para evitar escorregar para a morte abaixo (veja a **Quinta rodada** para mais detalhes). Um teste bem-sucedido de Força contra CD 20 permite que um personagem se prenda em um canto.

QUINTA RODADA

O depósito pula e salta várias vezes, para desprender quaisquer pedras (e PJs) remanescentes. Apenas um teste bem-sucedido de Força contra CD 25 pode impedir que um personagem caia na máquina de esmagar.

Personagens que caíam nos esmagadores sofrem 6d6 pontos de dano por rodada. Isto é morte quase certa, a menos que eles consigam encontrar uma maneira de escalar para a segurança antes de sucumbir ao dano. É necessário um teste bem-sucedido de Escalar ou de Saltar contra CD 40 para escapar desta forma.

SEXTA RODADA

O depósito retorna à posição de espera, e a parede se fecha. Contudo, o barulho continua pelos próximos dois minutos.

PARTE 3: A SERPENTE ATACA

NÃO, SR. BARDO, EU ESPERO QUE VOCÊ MORRA!

“Atire a primeira pedra” deve ser como aquelas armadilhas um pouco absurdas e muito complicadas que se vê em filmes de espões ingleses. O texto principal descreve as maneiras mais básicas de evitar ferimentos, mas jogadores criativos podem apresentar idéias que vão do brilhante ao simplesmente bizarro. Pressione-os para que pensem rápido, mas recompense improvisações inteligentes com bônus em testes (veja “O melhor amigo do mestre”, no Capítulo 2 do *Livro de Regras Básicas II*). Aqui vão algumas outras sugestões para ajudá-lo a julgar as tentativas dos PJs.

- x **Pura paranóia:** se o grupo já desmascarou o falso Egil, deve saber que provavelmente uma armadilha espera por aqui. Enquanto a porta secreta não for fechada, Lon não vai receber o sinal para ligar as máquinas, e os PJs vão ter tempo para examinar seus arredores. Fixar a porta na posição aberta é uma tarefa fácil (teste de Operar Mecanismo contra CD 10).
- x **“Abraça-AI!”:** conjurar magias dentro da câmara exige testes de Concentração contra uma CD que varia de acordo com a rodada – CD 10 para a primeira rodada, CD 15 para a segunda, terceira e quarta rodadas, CD 20 para a quinta rodada. Se o conjurador sofrer dano, um teste separado (contra CD 10 + o dano sofrido) deve ser feito para cada distração.
- x **Para o alto e avante!:** magias como *disco flutuante*, *levitação* e *truque da corda* servem para evitar que um personagem caia. *Queda suave* não vai evitar a queda em si, mas permite que o personagem imediatamente repita um teste falho de Equilíbrio.
- x **Grudento:** uma magia *patas de aranha* substitui testes de Força para que um personagem fique na sala. Uma bolsa de cola ou uma magia *teia* também cumprem essa mesma função, mas não permitem mobilidade.
- x **Metamorfose ambulante:** assumir a forma de uma criatura com capacidade de escalar ou voar concede um bônus nos testes de resistência, ou torna-os desnecessários. Usar *aumentar pessoa* neste espaço apertado também deve conceder um bônus em testes de Força (e uma penalidade em testes de resistência de Reflexos) além dos modificadores normais por tamanho.
- x **Fecha-te Sésamo:** a magia *cerrar portas* pode ser usada para trancar a parede com dobradiças.
- x **Como se pára esta coisa?:** personagens que consigam chegar ao posto do operador podem tentar desligar a máquina. Isto exige uma rodada e um teste bem-sucedido de Conhecimento (arquitetura e engenharia), Operar Mecanismo ou Inteligência, contra CD 20. Cada tentativa adicional concede +1 de bônus cumulativo. *Enfeitiçar pessoa* ou *sugestão* podem persuadir Lon a desligar a máquina ele mesmo (sem necessidade de teste), mas Intimidação mundana provavelmente não vai funcionar com a rapidez necessária.
- x **O que é o pior que poderia acontecer?:** no caso da morte do grupo todo (o famigerado “TPK”, *total party kill*), a aventura naturalmente chega a um fim abrupto. Contudo, se você e seus jogadores quiserem continuar a despeito disso, deixe que eles criem personagens novos. Faça com que comecem no Templo do Deus do Conhecimento, onde se reuniram para ouvir um pedido de Thuron para que encontrem seu sacerdote desaparecido, Egil. O retorno de um grupo de clérigos feridos interrompe a explanação. Continue a aventura com a **Parte 4: o cerco**, pulando diretamente para **O ataque da Irmandade**. Egil não estará presente (e provavelmente já estará morto a esta altura). Slaan e McNeil (veja o **Local 8: a casa de Verlaine**) conseguiram incriminar o grupo original – postumamente – e juntaram-se aos cultistas para o ataque. Caso os novos PJs sobrevivam à batalha, modifique o **Epílogo: a confissão de Thuron** para refletir as circunstâncias diferentes.

Depois disso, o assecla do culto (que estava observando pela abertura) abre as portas do topo do depósito para se assegurar de que o trabalho esteja feito.

CRÍATURA

O operador é competente em seu trabalho, mas é mais útil como um “agente infiltrado” para os estratagemas da Irmandade, como a armadilha de Nikko.

Lon, assecla do culto: 4 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

DESENVOLVIMENTO

Os PJs podem investigar a fábrica se quiserem. O lugar se chama “Crocker Tijolos e Piche”, e fica a apenas alguns minutos da casa de Verlaine. Crocker (humano Esp3), o dono da fábrica, não sabe de muita coisa. Ele lucrou muito com o projeto do farol, mas ficará furioso se suas máquinas tiverem sido estragadas. Caso os PJs descrevam o operador que viram, Crocker identifica-o como Lon, um empregado novo. “Ele ficava na dele,” diz Crocker, “e passava um tempão rezando.” Depois que a armadilha for usada, Lon nunca mais aparecerá na fábrica.

PARTE 3: A SERPENTE ATACA

LOCAL 7: O NINHO

DA SERPENTE

Depois que Nikko tranca os PJs na armadilha, ele corre pelos túneis até o templo real, e entra. Se os PJs escaparem, um teste bem-sucedido de Sobrevivência contra CD 15 revela a rota de Nikko (o mestre pode permitir um teste de Observar em vez disso, caso nenhum membro do grupo tenha o talento Rastrear). Se os PJs conseguirem encontrar a porta verdadeira do novo templo da serpente, e sobrepujar os esforços de Nikko para atrapalhá-los, podem penetrar nas cavernas. Então, descobrem um segredo horrendo.

1. A QUEDA

A porta se abre e revela uma região de sombras negras e densas. Vocês mal conseguem ver os lados mal escavados de um túnel que se inclina para baixo, em um ângulo íngreme.

O túnel é baixo (tem cerca de 1,5 m de altura) e permite apenas movimento em fila indiana. Ele se inclina em um ângulo de 60 graus por cerca de 30 metros. Cada PJ deve ser bem-sucedido em um teste de Escalar contra CD 5 para chegar até o fundo sem cair. Caso o grupo use uma corda, a CD passa a ser 0. Qualquer personagem que cair sofre 2d6 de dano (menos que o normal, devido à inclinação).

2. CORREDOR

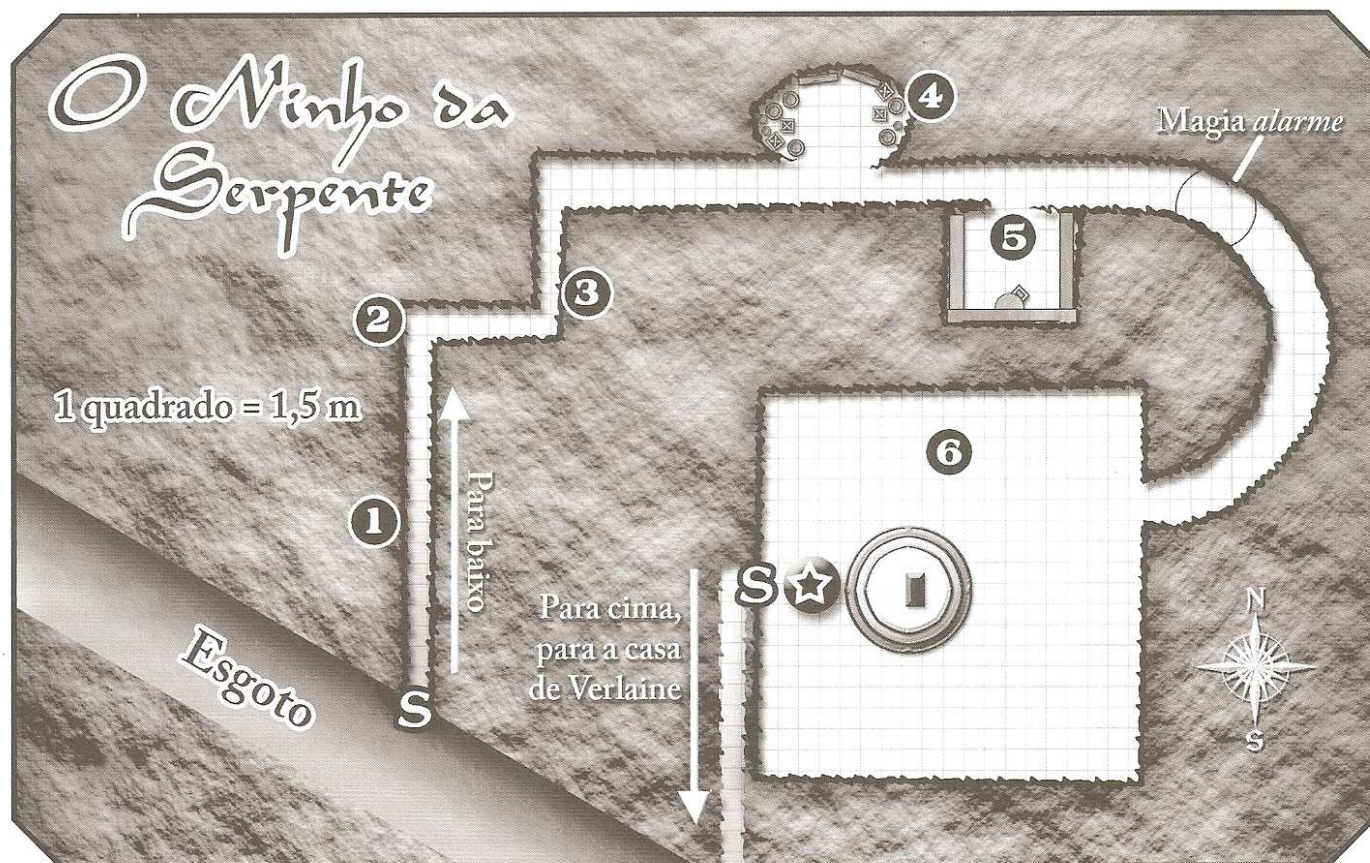
A descida acaba em uma parede de pedra à frente e à esquerda. À direita, existe um corredor, mais alto que o túnel que descia, mas tão estreito quanto. Ele se estende, reto, por 10,5 metros.

Estes corredores eram originalmente túneis que conectavam uma série de cavernas habitadas por degenerados do povo-serpente. Quando a Irmandade se mudou para cá, seus membros começaram a alargar os túneis e alisar as paredes. Contudo, ainda não tiveram muito tempo para trabalhar, e nem conseguiram implementar defesas elaboradas como o antigo templo possuía.

3. CORREDOR LONGO

O corredor vira bruscamente para a esquerda. Uma passagem segue por 9 metros antes de uma nova virada brusca, desta vez para a direita, e então um longo corredor segue até a escuridão – pelo menos por 45 metros, com uma abertura nas proximidades, à esquerda, e outra mais à frente, na direita.

Um teste bem-sucedido de Sobrevivência contra CD 15 revela claros rastros de serpente ao longo do chão, assim como sinais de que numerosos objetos pesados foram arrastados por aqui.



PARTE 3: A SERPENTE ATACA

4. DEPÓSITO

Este cômodo, uma elipse tosca com cerca de 6 metros de largura, é obviamente uma área de armazenagem. Estantes recobrem as paredes, pregadas à pedra com longos cravos. Há caixas de todas as formas e tamanhos empilhadas nas prateleiras de madeira.

Aqui estão armazenados incenso, velas negras, óleo, tinturas de origem desconhecida, adagas cerimoniais, várias partes de animais em jarros, entre outras coisas (valor total de 250 PO, mas de difícil transporte). Todo o tesouro do velho templo (moedas, objetos mundanos do templo e coisas do gênero) foi surrupiado por Verlaine, que mantém tudo em segurança, longe dali. É claro que todos os bens de Verlaine passarão para Drac em caso de morte do conselheiro...

5. BIBLIOTECA

Esta câmara é um pouco maior que o depósito. Também está repleta de estantes, mas estas estão cheias de livros – toda sorte de tomos, escritos no idioma incompreensível das serpentes. Encostada na parede oposta está uma escrivaninha, seu tampo livre de quaisquer objetos.

Os volumes obscuros são de difícil compreensão até mesmo com um teste bem-sucedido de Decifrar Escrita contra CD 30, que revela uma sensação de inquietude, mas nada de uso prático. O acervo inteiro pode valer 300 PO para um colecionador. Caso os PJs procurem na escrivaninha, encontrarão gavetas cheias de papel e tinta. Um exame mais cuidadoso, e um teste de Procurar contra CD 15, revelam um pequeno livro com encadernação de couro.

Este tomo é intitulado, no idioma comum, *A verdadeira história secreta da Irmandade de Porto Livre*, e tem o Signo Amarelo impresso na capa. O texto, também em comum, está cheio de ilustrações e mapas obsoletos. Caso os PJs leiam o livro, conseguem obter um resumo da história antiga de Valossa, incluindo a aparição do Inominável, mas com um diferencial. O livro afirma que o templo do Deus do Conhecimento em Porto Livre foi fundado pela Irmandade, para que homens-serpente disfarçados pudessem andar no mundo da superfície. Para um resumo completo d'A *verdadeira história secreta*, veja o **Material de apoio B**.

6. O TEMPLO RECONSTRUÍDO (NE 4)

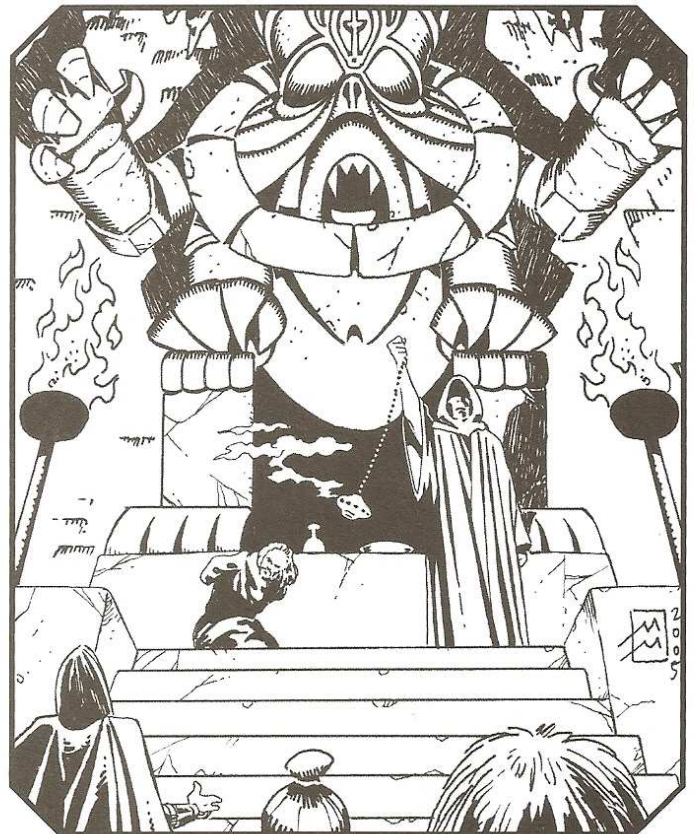
Seguindo o corredor, os PJs encontram uma passagem em forma de "U". Esta seção foi encantada com uma magia *alarme* permanente, que avisa o sacerdote do templo em caso de quaisquer invasores. Contudo, a Irmandade não esperava que os PJs encontrassem seu novo templo, pois confiava que

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Tudo que está escrito no livro *A verdadeira história secreta da Irmandade de Porto Livre* é verdade – exceto pelo último detalhe. O documento é uma falsificação plantada por Drac, que o Lorde do Mar pretende utilizar com grande efeito dramático em seu discurso depois do banho de sangue desta noite. "Um relato histórico encontrado nas próprias garras das serpentes," ele irá anunciar, "prova que os clérigos do Deus do Conhecimento eram a própria Irmandade, o tempo todo!"

Nikko fosse cuidar deles. Assim, não estão preparados para lidar com esta ameaça.

A sala no final do corredor tem talvez 30 metros de altura, e é pelo menos tão larga quanto alta. Do teto, pendem estalactites gotejantes, e as paredes são feitas de pedra que parece se dobrar de forma impossível sobre si mesma – talvez isso seja um efeito de luz, ou talvez seja resultado da maldade odiosa que foi transplantada para cá. Pois, erguendo-se agourenta ante vocês, está a gigantesca estátua do Inominável! Ao redor do objeto horrendo, há paramentos que vocês recordam do templo antigo, incluindo o altar feito de basalto.



PARTE 3: A SERPENTE ATACA

Vocês não estão sozinhos neste lugar vil. Entre os artefatos malignos, há uma figura encapuzada movendo lentamente um incensário. Ao lado do altar, um braseiro com carvão incandescente, e uma haste de ferro repousando, vermelha de calor, dentro das brasas. E, amarrado ao altar, está o seu amigo, Egil!

GRÁTIURAS

Um único assecla do templo está vigiando Egil e conduzindo os ritos preliminares para a futura cerimônia. Ele soa o alarme e chama reforços na forma de homens-serpente degenerados, que começam a chegar dos túneis em 3 rodadas

(dois homens-serpente por rodada, até que todos os seis tenham entrado no templo).

Nikko também pode estar presente (se o nível do grupo for alto o bastante para tornar isso necessário), usando magia divina e ataques furtivos em defesa do templo. Ele chega com a primeira leva de reforços. Se Nikko estiver envolvido, aumente o nível deste encontro para 5.

Assecla do templo: 4 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Homens-serpente degenerados: 3, 4, 4, 5, 6, 6 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Irmão Egil: 15 PV (atualmente 6), veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

TÁTICAS

O assecla tem pouca habilidade de combate, mas é um fanático, e defende o altar da melhor forma possível até que os reforços cheguem. Ele tentará fugir e avisar os anciões do templo caso sobreviva por tempo suficiente, enquanto os degenerados lutam até a morte. Se Nikko estiver presente e vir que a batalha está indo mal, ele tenta escapar e avisar a Irmandade.

DESENVOLVIMENTO

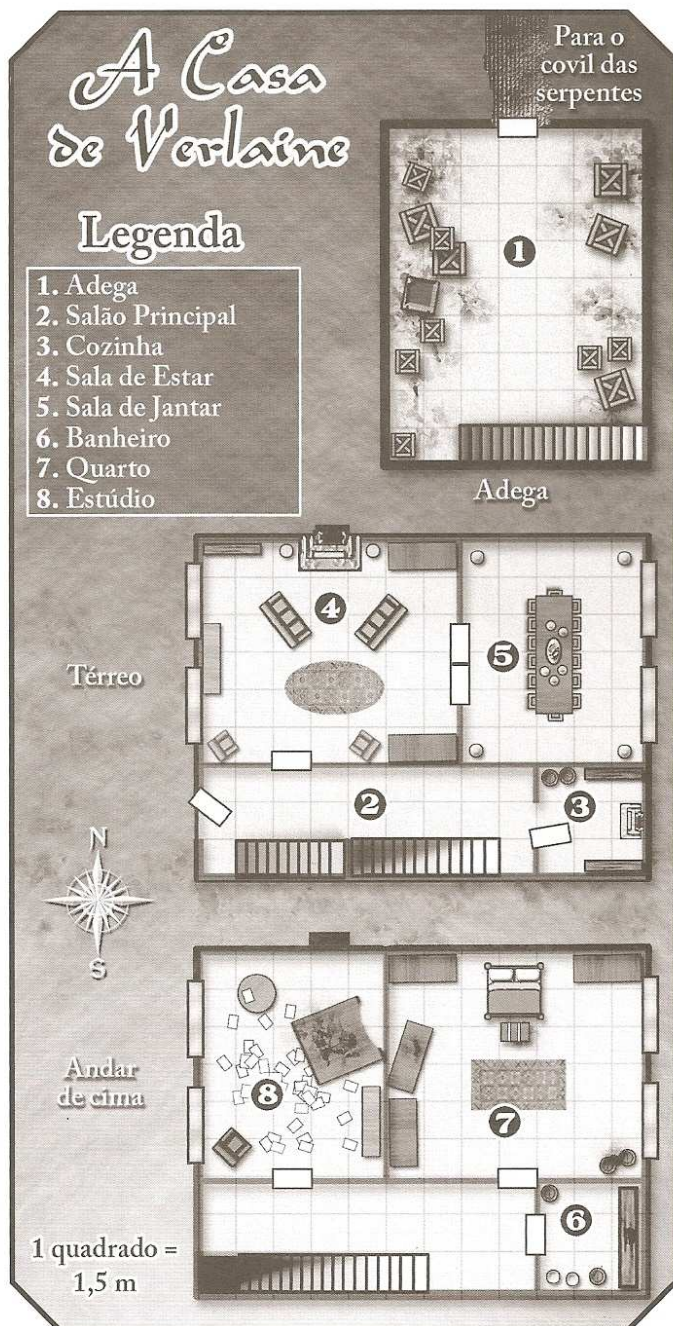
A sacerdotisa interina do templo (uma mulher-serpente chamada K'Ral) não está presente, estando ocupada com o ataque maior ao templo do Deus do Conhecimento. Contudo, a magia *alarme* conjurada no corredor em forma de "U" alertou-a dos intrusos. Isto força K'Ral a apressar seu cronograma em diversas horas – se os personagens agirem com rapidez, conseguirão chegar ao templo antes dos atacantes.

UM PLANO DIABÓLICO

Caso os PJs examinem Egil, vêem que ele está coberto de hematomas. O clérigo não confia neles logo de início, certo de que eles são cultistas disfarçados em outro plano bizarro. Mas, caso os personagens desamarrem Egil, tratem seus ferimentos, conjurem magias de cura e façam coisas do gênero, ele logo percebe que são mesmo seus amigos.

O braseiro contém um ferro de marcar com o Signo Amarelo. Egil diz que as serpentes pretendiam marcá-lo, para algum propósito que ele não pode entender. Contudo, ele não se lembra de muita coisa além disso. Egil foi emboscado enquanto cumpria uma tarefa para o templo. Seguiram-se várias horas de pesadelo – a única coisa que ele recorda com clareza é uma voz dizendo, "Após esta noite, a sua laia vai estar fora do caminho para sempre."

Procurando pelo templo, os PJs descobrem um nicho oculto com um teste de Procurar bem-sucedido contra CD 12. Dentro do nicho há um documento escrito inteiramente na língua das serpentes, e marcado com o Signo Amarelo. Os PJs podem distinguir seus próprios nomes, que aparecem em lugares variados, escritos no idioma comum. Contudo, sem a ajuda de alguém que compreenda a língua do povo-serpente (ou uma magia *compreender idiomas*), o grupo não



PARTE 3: A SERPENTE ATACA

consegue descobrir muita coisa a partir do documento. Um teste bem-sucedido de Decifrar Escrita contra CD 30 pode revelar certos detalhes-chave – o bastante para aticar suas suspeitas (veja o **Material de apoio C**). Este é o rascunho do discurso de Drac para a cidade, e é uma evidência importante. Egil pode sugerir que talvez alguém no templo do Deus do Conhecimento possa traduzir o texto.

LOCAL 8: A CASA DE VERLAINE

Enquanto estão próximos ao altar, os PJs podem notar, com um teste de Observar bem-sucedido contra CD 15, as chamas das velas e a fumaça do incenso moverem-se em uma corrente de ar invisível. Fuçando um pouco, com um teste de Procurar contra CD 12, o grupo descobre uma porta secreta atrás da estátua do Inominável. A passagem é uma subida – uma cópia do túnel que descia para as catacumbas. Os PJs devem mais uma vez ser bem-sucedidos em testes de Escalar contra CD 5 (ou CD 0, caso usem uma corda) para subir em segurança.

No topo há outra porta, que pode ser aberta com facilidade. Ela leva à adega de Verlaine.

1. ADEGA

A porta se abre para uma grande adega, repleta de garrafas de vinho de safras conhecidas. Há uma única escadaria que sobe, no lado oposto.

Há alguns caixotes abertos aqui, agora vazios de tesouro e relíquias. O selo de “Bierce Vintners” é visível nos lados.

2. SALÃO PRINCIPAL

As escadas levam a um corredor, com 12 metros de comprimento. No extremo mais próximo, há uma porta, que está aberta; no outro extremo há outra porta, entreaberta. À esquerda há uma escadaria que sobe. Quando vocês se aproximam da escadaria, ouvem um grito de agonia vindo do segundo andar.

A porta mais próxima dá para a cozinha, enquanto que a porta mais distante é uma saída para a rua. Não se vê nenhum dos guardas domésticos de Verlaine.

3. COZINHA

A cozinha é pequena mas bem-equipada. A despensa está cheia de temperos e especiarias, e vários pedaços de carne e peixe defumados. Os armários estão cheios de numerosos conjuntos de talheres e porcelanas, todos requintados.

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Os cultistas pretendiam plantar a falsa ordem no estúdio de Verlaine – como “prova” da versão de Drac do massacre. O mapa foi distribuído a vários agentes da Irmandade, que deveriam atacar o templo hoje à noite e cumprir o resto do seu plano sangrento. Eles planejavam guardar os tesouros nos aposentos dos PJs, para mostrar o tipo de traidores sujos que eles eram. É claro, os PJs podem colaborar com sua própria incriminação se levarem mesmo o tesouro...

Um olhar rápido pelos armários – um teste de Observar contra CD 15 ou um teste de Procurar contra CD 10 – revela que a prataria está desarrumada, e boa parte parece estar faltando.

4. SALA DE ESTAR

Esta é uma sala ricamente decorada e mobiliada, cheia de sofás fofos, cadeiras e divãs, com grandes janelas que se abrem para uma vista da rua, e uma lareira na parede mais distante. Em cima da lareira há troféus de origem incerta. Mais acima, na parede, há um retrato de algum Verlaine antigo.

5. SALA DE JANTAR

Uma lauta refeição está servida em uma mesa longa de carvalho polido. As bandejas e utensílios de prata são um tributo à posição social de Verlaine. As gravações delicadas parecem querer mostrar que Verlaine não é apenas um homem rico, mas também um homem de bom gosto. A farta comida sobre a mesa está intacta e gelada. Parece que o bom conselheiro estava ocupado demais para aproveitar seu próprio luxo.

ANDAR DE CIMA

As escadas, ladeadas por pinturas dos cargueiros mercantes de Verlaine, acabam em um corredor com 12 metros de comprimento. Há três portas ao longo da parede. Uma poça vermelha escorre pelo vão da porta do meio.

6. BANHEIRO

Exceto por um vago aroma, não há nada interessante no banheiro.

PARTE 3: A SERPENTE ATACA

7. QUARTO (NE 6)

Vocês abrem a porta e vêem um quarto de dormir mobiliado com carvalho escuro e coberto de roupeiros pesados, com uma cama ornamentada no centro. Em circunstâncias normais, este seria um santuário aconchegante e confortável, mas agora foi transformado em abatedouro. A cama abriga o que sobrou do Conselheiro Verlaine; sobre o tapete, jazem quatro membros de sua guarda pessoal, incluindo o capitão Lloyd. Todos foram trucidados, e mal é possível reconhecê-los por causa dos ferimentos.



GRATURAS

Quando os PJs entram no quarto, são recebidos por uma surpresa nada agradável – um assassino da Irmandade, Slaan, salta de dentro de um armário atrás do grupo! Slaan faz um teste de Esconder-se resistido pelos testes de Observar dos PJs para determinar a surpresa. Depois da primeira rodada, seu cúmplice, McNeil, junta-se a ele, já que estava próximo, vasculhando o Estúdio (sala 8).

Slaan: 21 PV, Esconder-se +11, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

McNeil: 17 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

TÁTICAS

Estando em desvantagem numérica, o assassino não tem tempo de fazer um ataque mortal. Mesmo assim, ele é um combatente respeitável. Os cultistas são fanáticos, como todos os membros da Irmandade, mas também reconhecem que a missão – incriminar os PJs pelo assassinato de Verlaine – é de suma importância. Caso seus corpos sejam achados e apontados como evidências, isso iria prejudicar o culto. Assim, caso pareça que os dois não poderão derrotar os PJs, eles tentam escapar com um salto dramático pela janela. Slaan conjura *queda lenta* para impedir que McNeil sofra dano por queda, e usa *Acrobacias* para proteger a si mesmo. Os dois conhecem a vizinhança intimamente, e podem desaparecer com rapidez por ruas laterais. É necessário um teste bem-sucedido de Sobrevivência ou Observar contra CD 18 para segui-los.

Caso não haja chance de fuga, os cultistas quebram frascos de fogo alquímico nos PJs e pelo quarto; eles ficam aqui, e queimam junto com o resto do prédio, se não houver outra chance, destruindo qualquer rastro de suas identidades.

Uma vez que os PJs cuidem dos intrusos, encontram muitos itens interessantes em seus corpos. Ambos estão carregando vários objetos de valor – cálices de ouro, prataria, jóias e moedas, no valor total de cerca de 3.000 PO, a maior parte marcada com o selo de Verlaine. Caso os PJs decidam levar consigo o tesouro, lembre os jogadores de que isto não é uma masmorra – eles estão fugindo do local de um crime com objetos roubados (caso eles queiram fazer isso de qualquer jeito, pode haver repercussões sérias mais tarde, ou, pelo menos, necessidade de um monte de explicações).

McNeil possui um mapa tosco do templo do Deus do Conhecimento – com flechas que apontam para as entradas do prédio (veja o **Material de apoio D**). Slaan também tem um documento, escrito em comum, supostamente dirigido aos PJs e assinado por Verlaine (veja o **Material de apoio E**).

DESENVOLVIMENTO

Caso os cultistas consigam escapar, avisam K’Ral da interferência do grupo, e podem estar presentes durante o ataque (veja a **Parte 4: o cerco**, a seguir). O bilhete incriminador não pode ser deixado na casa de Verlaine agora, por isso eles vão plantá-lo no quarto dos PJs, na estalagem.

PARTE 4: O CERCO

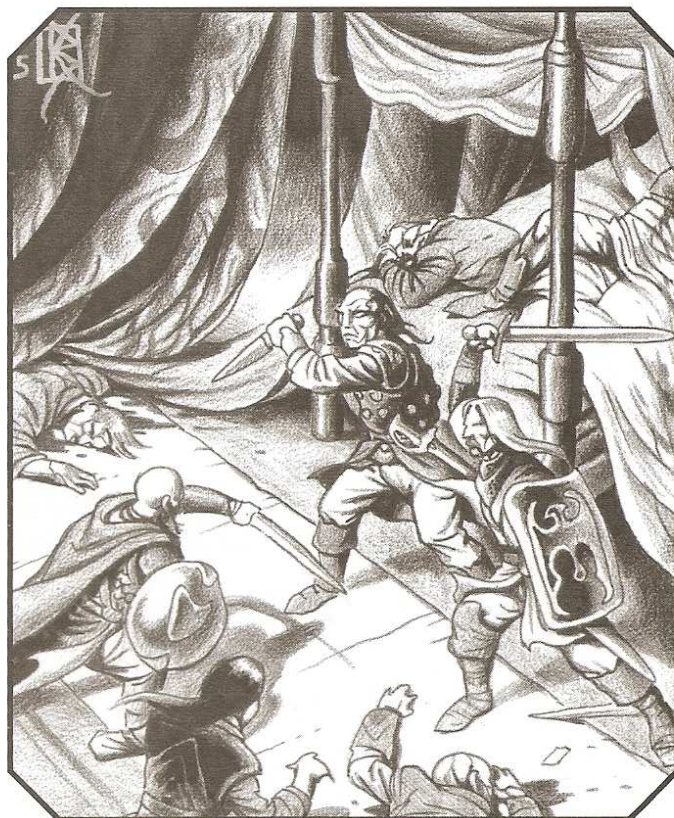
Se você quiser utilizar o material apresentado no **Apêndice A**, então o capitão estará inconsciente, mas não ainda morto.

O documento de Slaan dificilmente fará muito sentido, mas o mapa deve esclarecer um pouco as coisas. Se os jogadores ainda não estiverem entendendo, peça dos PJs testes de Inteligência contra CD 10, para que eles se lembrem do que Egil ouviu a respeito da Irmandade dizimar sua ordem esta noite. Isso deve ser suficiente para fazê-los perceber que a Irmandade planeja atacar o templo – ainda hoje! Não há tempo a perder!

8. ESTÚPIO

Esta sala está uma bagunça. Livros das estantes que recobrem as paredes jazem espalhados pelo chão; uma grande mesa de madeira escura também foi mexida da mesma forma. Os cultistas destruíram a maior parte dos papéis que estavam aqui (nada incriminador, eles apenas queriam deixar tudo mais convincente). Planejavam colocar o “contrato” dos PJs próximo ao topo da pilha.

Caso os PJs entrem neste aposento antes de investigar o quarto, encontram McNeil. Após uma rodada, Slaan também chega, tentando usar Furtividade para obter surpresa.



~ PARTE 4: O CERCO ~

EM QUE OS AVENTUREIROS LUTAM POR SUAS VÍDAS, E UMA COBRA TROCA DE PELE

Os PJs, acompanhados por Egil, podem escapar da casa de Verlaine com bastante facilidade. Podem usar a passagem secreta mais uma vez, ou tentar a porta da frente – os outros guardas domésticos do quarteirão são pagos para vigiar apenas uma casa, e não vão prestar muita atenção em aventureiros saindo de nenhum outro prédio.

Caso os PJs tentem entrar em contato com um membro da Guarda no caminho de volta ao templo do Deus do Conhecimento, descobrem que, misteriosamente, não há guardas em parte alguma. Drac destacou todos para o Tribunal e para o prédio do Conselho, sob o pretexto de aumentar a segurança, a fim de facilitar a invasão do templo.

LOCAL 9: O TEMPLO DO DEUS DO CONHECIMENTO

O templo é o centro de adoração do Deus do Conhecimento em Porto Livre. Vinte e seis celas medindo 3 x 3 metros e duas celas medindo 3 x 4,5 metros abrigam os sacerdotes no primeiro andar. As duas torres traseiras abrigam o alto sacerdote e seu segundo em comando. Os andares superiores contêm todas as estantes e documentos da biblioteca. As portas laterais ficam trancadas, mas podem ser usadas como saídas, já que podem ser destrancadas pelo lado de dentro. Os

andares superiores do templo não são descritos em detalhes, já que não têm relevância para esta aventura.

1. RECEPÇÃO

Todos os visitantes são recepcionados aqui, em uma longa mesa, por um sacerdote. Ele é responsável por indicar aos visitantes as direções corretas e receber todos que visitam o templo. Aqueles que solicitam uma audiência com os líderes do templo são conduzidos a uma das duas salas de espera marcadas na área 2 do mapa. Um mago amigável conjurou uma magia *alarme* permanente em uma pequena gema sob a mesa. Caso a gema seja tocada pelo sacerdote, um sino de alarme soará pelo átrio, e os sacerdotes do templo chegarão rapidamente para confrontar qualquer ameaça.

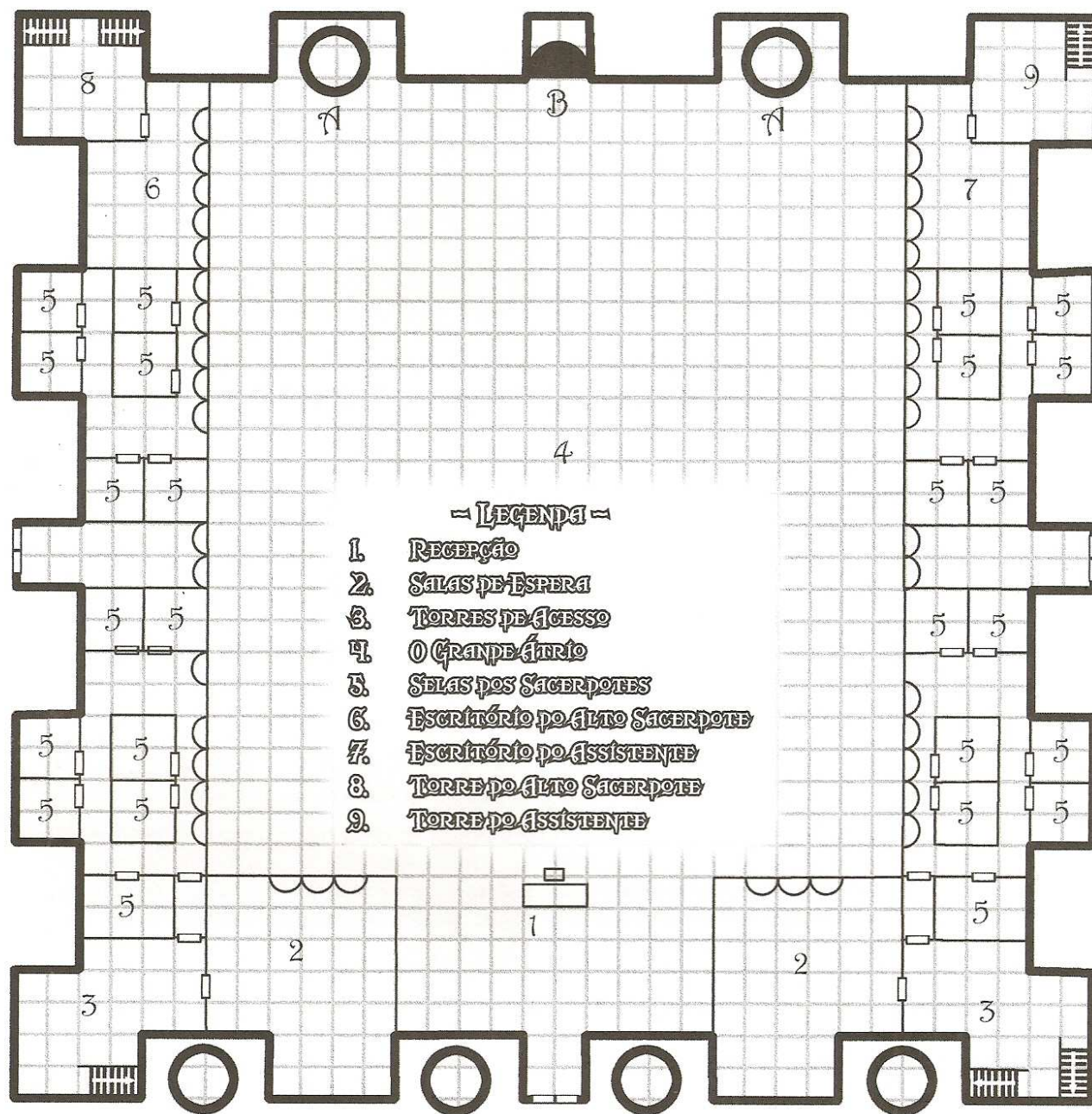
2. SALAS DE ESPERA

Estas duas salas são ricamente decoradas, e contêm cadeiras e sofás confortáveis. Aqueles que esperam por uma audiência com os líderes do templo são conduzidos até aqui, onde podem aguardar. As portas que levam para fora estão trancadas.

3. TORRES DE ACESSO

Estas torres dão acesso a todos os andares do templo. Elas são restritas, e só podem ser utilizadas por membros do templo.

PARTE 4: O CERCO



4. O GRANDE ÁTRIO

Este átrio enorme é iluminado por clarabóias no teto, a 30 metros de altura. As paredes têm passagens em arco que levam aos alojamentos do templo e, nos andares superiores, às estantes de livros e pergaminhos. Numerosas escadarias cruzam-se nas paredes do átrio, permitindo acesso aos muitos andares do templo.

A. ESTÁTUAS

Estas estátuas podem representar uma manifestação do Deus do Conhecimento ou heróis reconhecidos do clero. Sua aparência exata varia de acordo com a campanha.

B. O ARCO RADIANTE

Uma luz clara, constante e amarelada ilumina este arco. Ela representa a luz do conhecimento, e é o centro de devoção do clero. Caso isto não se encaixe bem no cenário de sua campanha, por favor, sinta-se livre para adaptar este elemento à vontade.

5. CELAS DOS SACERDOTES

Todas as áreas marcadas como "5" no mapa representam as celas que abrigam os sacerdotes e acólitos do templo. As celas são parcamente mobiliadas, e normalmente abrigam de dois a quatro sacerdotes cada.

PARTE 4: O GERCO

6. ESCRITÓRIO DO ALTO SACERDOTE

Esta sala é o escritório do alto sacerdote. Aqui, ele conduz os assuntos do dia-a-dia do templo. Sempre há dois acólitos aqui, atendendo o alto sacerdote enquanto ele trabalha. Painéis deslizantes podem ser trancados para fechar os arcos que levam a esta área, caso necessário.

7. ESCRITÓRIO DO ASSISTENTE

Esta sala é igual à área 6, exceto pelo fato de que um sacerdote, o segundo em comando do templo, é quem a utiliza.

8. TORRE DO ALTO SACERDOTE

Esta torre é o alojamento particular do alto sacerdote do templo. Ela é mais alta que todo o restante do prédio, e bastante luxuosa. A porta para esta área fica sempre trancada.

9. TORRE DO ASSISTENTE

Esta torre é idêntica àquela ocupada pelo alto sacerdote, exceto por ter apenas dois andares.

CONVERSANDO COM THURON

Quando os PJs chegam, podem obter uma audiência com o alto sacerdote, Thuron, caso insistam na importância da mensagem. O alto sacerdote desconfia dos PJs no início, mas acredita na história de Egil. Se os PJs tiverem trazido consigo o documento no idioma do povo-serpente, ele reage alarmado.

O velho clérigo dobra o documento com cuidado e devolve-o a vocês. Sua voz é controlada, mas inquieta. "Eu sabia que este dia iria chegar, soube desde que descobri as atividades da Irmandade em Porto Livre. Nenhuma organização humana tinha qualquer chance de destruir os cultistas. Eles voltariam procurando vingança contra aqueles que prejudicaram seus planos diabólicos. Este documento é prova disso.

"Caso nós sobrevivamos a esta noite, eu vou lhes contar o que está escrito aqui. Mas agora não há tempo. Eles logo vão estar sobre nós – logo, e em massa. Precisamos proteger o templo. Egil, acorde os clérigos e diga para eles começarem a conjurar as magias de proteção."

Para vocês, o velho clérigo diz, "Eu não irei abandonar este lugar sagrado. Não vou me ausentar enquanto a Irmandade pratica suas depredações odiosas. E não vou permitir que a ordem seja caçada e exterminada. Nós vamos resistir, e vamos confiar em nosso deus para nos defender.

"Meus amigos, eu peço a vocês que fiquem e ajudem. Vou lhes dar todas as recompensas que esta ordem singela pode pagar. Nós teremos o deus do nosso lado – mas aço nunca é demais, como vocês sabem."

Se os PJs concordarem em ajudar, Thuron sugere que eles esperem nas entradas marcadas no mapa. Ele acredita que a Irmandade planejava pegar os clérigos dormindo e desprevenidos. Com um pouco de sorte, eles não vão perceber que seu plano foi descoberto, e irão simplesmente atacar como preparado.

Egil e Thuron começam a avisar os clérigos. Os PJs estão prestes a chegar nas entradas marcadas quando as portas começam a se abrir.

O ATAQUE DA IRMANDADE (NE 6)

Os PJs encontram cinco clérigos do Deus do Conhecimento em cada entrada, e muitos deles exibem ferimentos horríveis. Essas pessoas afirmam que estavam comprando mantimentos para o templo (e podem mostrar as mercadorias, caso isso seja pedido). Enquanto passavam por uma rua escura na Cidade Velha, foram emboscados por figuras sinistras vestindo mantos e carregando longas adagas curvas. Tudo aconteceu rápido demais para que eles vissem qualquer coisa. Eles fugiram, mas têm certeza de que foram seguidos, por isso separaram-se para enganar seus perseguidores. Se os PJs chamarem Thuron ou Egil, eles identificam os clérigos como legítimos.

DESMASCARANDO A FARSA

A maioria dos falsos clérigos tenta confundir a situação, gritando sugestões conflitantes: evacuar, chamar a Guarda, abandonar o templo, e assim por diante. K'Ral age de forma sensata, embora assustada, não obviamente maligna. Ela até mesmo sugere utilizar *detectar magia* ou *discernir mentiras* como uma boa maneira de descobrir intrusos. Ela está usando um *anel do escudo mental*, que esconde sua verdadeira intenção de conjuradores intrometidos, e espera sacrificar o resto do seu grupo para garantir o sucesso do ataque.

Um teste de Observar contra CD 20 permite que um personagem note o pesado anel de ouro no dedo de K'Ral. Caso isso não provoque desconfiança, peça um teste de Inteligência contra CD 15 para que o personagem se lembre de algo que Egil falou há muito tempo: sua ordem assume voto de pobreza.

Se isso também falhar, tente outro teste de Observar contra CD 20 para notar um tênue odor de caverna em um dos "clérigos". Em caso de sucesso, outros testes, contra CD 15, podem detectar o odor também nos outros clérigos. Apenas cerca de metade deles tem qualquer cheiro que possa ser detectado; alguns estavam infiltrados nas instituições da cidade, e viviam na superfície.

Caso sejam questionados sobre seu passado, ou sobre o templo do Deus do Conhecimento, os cultistas disfarçados tornam-se evasivos. Eles dão respostas bastante plausíveis a perguntas sobre as operações gerais do templo, e até

PARTE 4: O CERCO

mesmo sobre o local e a disposição de seus quartos (Milos fez pesquisas *muito* completas). Mas começam a falhar com perguntas pessoais – respondem mentiras que podem ser detectadas por magia.

No improvável caso de que os PJs não exponham *nenhum* dos impostores, Thuron pode dar uma ajudinha, explicando que possui uma “habilidade especial” nessa área.

ORIATURAS

Uma vez que os intrusos sejam expostos, ou se Thuron agir para identificá-los, K’Ral dá a ordem de ataque.

K’Ral: 25 PV, Disfarce +0 (+10 com mudar de forma), veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Cultistas (10): 8, 9, 10, 10, 11 PV (entrada leste); 7, 9, 9, 10 PV (entrada oeste); Disfarce +6 (+8 atuando) (+16/+18 com *alterar-se*), veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

TÁTICAS

Se forem identificados, metade dos cultistas ataca Thuron, e o resto se volta para Egil. Para confundir a situação, K’Ral finge defender o templo (controlando seus golpes; o sangue é suficiente para disfarçar isso) até que tenha uma boa chance de atacar a ameaça mais óbvia dentre o grupo, como um guerreiro forte ou um mago. Ela ataca PJs individuais em ordem decrescente de periculosidade, e tenta obter bônus por flanquear sempre que possível, tirando vantagem da confusão geral para evitar ser percebida como atacante. Ela tentará um

A VERDADEIRA HISTÓRIA

Ambos os grupos são falsos, compostos de cultistas humanos disfarçados com a ajuda de uma *varinha de alterar-se* , e sujos de sangue tirado de um matadouro próximo. Qualquer teste de Observar para descobrir o disfarce é resistido por testes de Disfarce com +10 de bônus pela magia da varinha. A Irmandade assassinou os infelizes clérigos, e se apropriou de seus pertences.

O grupo na porta oeste é liderado por K’Ral, uma clériga serpente em forma humana. K’Ral não esperava encontrar os PJs aqui; o plano era entrar em paz, e então causar o pandemônio depois que os clérigos fossem dormir. Ela inventou rapidamente a história do ataque em uma tentativa de controlar a nova situação. O resto dos cultistas é esperto o bastante para seguir sua deixa e agir com realismo.

Se Slaan ou McNeil tiverem fugido da casa de Verlaine, Slaan estará com os clérigos desacompanhados, e McNeil estará com o grupo de K’Ral. A presença de Slaan aumenta o NE para 8; a presença de McNeil não afeta o NE.



PARTE 4: O GERCO

ataque oportunista em Thuron sempre que possível (embora o clérigo idoso seja mais durão do que parece).

A menos que K'Ral seja exposta até o momento em que a luta acabar, ela ainda vai estar em posição de causar grande dano ao templo. Procurando depois da luta, os PJs podem perceber, com um teste bem-sucedido de Observar contra CD 15, que o "aliado" não está em parte alguma. Uma busca no templo encontra algumas celas trancadas. Em uma delas, K'Ral já deu cabo de dois funcionários menores do templo, e está cuidando de outros dois, em outra cela. Caso seja interrompida, ela luta até a morte, na tentativa de causar tanto dano quanto possível.

ALIADOS

Thuron e Egil foram capazes de acordar vinte clérigos para ajudar na defesa do templo. Os clérigos começam a surgir uma ou duas rodadas depois que os cultistas chegam às entradas. Os clérigos residentes não são lutadores hábeis, mas confiarão na liderança de Thuron em batalha (ou, na ausência de Thuron, voltam-se a um PJ carismático). O velho sacerdote pode deixar alguns acólitos para trás, para conjurar magias de cura e proteção sobre os PJs, já que eles representam a melhor esperança de uma defesa bem-sucedida do templo.

Thuron: 23 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Irmão Egil: 15 PV, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

Clero do Deus do Conhecimento (20): 5 PV cada, veja o **Apêndice A** para mais detalhes.

DESENVOLVIMENTO

No improvável caso de Thuron ser morto na batalha, os PJs terão uma desagradável surpresa: o corpo do velho sacerdote assume a horrenda forma de um homem-serpente! Egil não sabe nada sobre isso, e reage com espanto. Nesta situação, você terá de transformar boa parte do diálogo abaixo em documentos escondidos no alojamento do alto sacerdote.

OPÇÕES

Você pode achar confuso conduzir um combate simultâneo em dois locais diferentes. Uma boa maneira de lidar com isso é simplesmente fazer apenas uma grande ordem de iniciativa e tratar tudo como um só combate grande. O uso de marcadores pode ajudá-lo a lembrar quem estava em cada local.

Se tudo isso parecer trabalho demais, você pode fazer com que a Irmandade ataque de apenas uma direção, e amontoar todos em um só lugar para o confronto final. Fazendo as coisas dessa maneira, pode ser que os PJs percam tempo precioso guardando um local seguro, e terão de correr para ajudar seus amigos no ataque real.

EPÍLOGO: A CONFISSÃO DE THURON

Depois da batalha, Thuron, Egil e os outros clérigos sobreviventes curam os aventureiros com magia. Uma vez

que certifique-se de que o templo está seguro, Thuron leva os PJs e o Irmão Egil às velhas tumbas do templo.

As tumbas são frias, escuras, e têm a quietude da morte, mas a sensação é de respeito, e não de medo. Um musgo luminoso pende da parede de mármore, emitindo um tênue cheiro de sândalo e um suave brilho amarelo. Thuron passa suas mãos pelo musgo e ri calmamente para si mesmo. Então, abaixa os olhos.

"Eu devo confessar algo. Eu menti a todos vocês. Eu me desgartei pela melhor das razões,— mas mesmo assim me desgartei. Posso apenas jurar-lhes que não tive nada a ver com o que vocês estão prestes a presenciar."

Com isso, Thuron pronuncia algumas sílabas em voz baixa, rezando, e uma cripta se abre. De lá, vem uma golfada de ar, um cheiro de incenso, e vocês vêem o corpo de — Thuron! Ele parece completamente em paz, na morte.

"Eu não sou Thuron, como vocês podem ver. Meu nome é K'Stallo. Eu sou o último sacerdote de Yig.

"Nem todos os sobreviventes do povo-serpente de Valossa pertencem à Irmandade. Yig preservou alguns de seus fiéis com sua sanidade intacta, nos cantos mais distantes do mundo. Mas a maldade — e a estupidez — têm mais apelo ao longo dos séculos do que a adoração pacífica. Muitos do meu povo tornaram-se simples animais ou, pior ainda, juntaram-se à Irmandade.

"Lucius nos encontrou, durante suas viagens, em uma pequena vila em uma montanha, no norte distante. Eu vi que o conhecimento que ele havia acumulado poderia nos levar a uma maior comunhão com Yig — um entendimento do divino que praticamente se desvaneceu ao longo dos séculos. Então, eu o segui durante sua busca. Segui-o até sua casa.

"Infiltrei-me neste templo com um disfarce humano certa noite, para olhar os pergaminhos que Lucius tinha trazido de suas viagens. Enquanto eu estava procurando, descobri Thuron morto em sua mesa. Seu coração tinha falhado durante a noite. Nesse momento, fiz uma escolha fatídica. Talvez não tenha sido uma escolha sábia, ou mesmo uma escolha corajosa, mas era a que fazia mais sentido. Tomei o lugar de Thuron, e devotei-me ao estudo dos pergaminhos. Até mesmo entrei nos aposentos de Lucius uma noite para ver se ele tinha mais algum. Acredito que eu tenha assustado você, Egil. Peço desculpas.

"Eu deveria ter desconfiado de Milos logo de início, mas estava muito envolvido com meu trabalho. Quando fiquei sabendo de suas aventuras

PARTE 4: O GERCO

SEMENTES DE AVENTURAS

Você pode querer conduzir algumas aventuras intermediárias antes de seguir com *Loucura em Porto Livre*. A seguir, algumas idéias para aventuras.

UM NOVO ALIADO

O destino de K'Stallo é deixado vago no final da aventura. Ele pode simplesmente abandonar a cidade, e deixar os PJs a cargo de explicar a morte de Thuron. Como alternativa, ele pode conspirar com os PJs para manter sua farsa. Se K'Stallo mantiver seu disfarce, pode descobrir todo tipo de informações interessantes. Ele poderia facilmente desenterrar itens valiosos e então mandar os PJs em missões na cidade e além. Uma aventura típica poderia ser a localização e exploração de ruínas do povo-serpente em alguma ilha obscura.

UM DEDO POR SEMANA

Os PJs encontram o Irmão Egil por acaso, e vêem que ele andou apanhando. Egil desconsidera o incidente, culpando valentões das redondezas. Alguns dias depois, o grupo vê Egil de novo, e sua mão esquerda está enfaixada. Parece que o bom clérigo perdeu seu dedo mínimo. Com um pouco de insistência, Egil conta seu segredo vergonhoso. Como os PJs podem lembrar, a ordem assume um voto de pobreza. E, ainda assim, Egil possuía uma boa quantidade de ouro para contratar os PJs em duas ocasiões diferentes. A verdade é que ele pediu dinheiro emprestado de um agiota, e agora é hora de pagar o que deve. O Irmão Egil ainda não conseguiu obter o dinheiro, então os capangas do agiota cortaram seu dedo mínimo, prometendo cortar mais um dedo por semana caso ele não pague. Os PJs podem decidir envolver-se, assim penetrando no submundo do crime de Porto Livre pela primeira vez. O grupo pode enfrentar o agiota, mas ele tem amigos poderosos...

EM ALTO MAR

Os PJs descobrem que mercadorias exóticas estão chegando a Porto Livre para a construção do farol. Então, podem decidir pegar um navio próprio e fazer um pouco de pirataria por uma boa causa (o que é, afinal, uma tradição de Porto Livre). Localizar e interceptar navios com mercadorias vitais pode atrasar a construção do farol, enquanto os PJs tentam descobrir qual é, afinal, o plano de Drac. Lutas galantes em alto mar são sempre divertidas.

com a Irmandade, deveria ter abandonado minha farsa. Mas eu tinha sede de conhecimento.

“Agora, vou lhes prestar o único serviço que posso – é pouco demais, tarde demais, admito. Este documento promete grande perigo para Porto Livre – e para o mundo. É um discurso para o público, uma explicação dos eventos desta noite. Vou traduzi-lo a vocês sem ressaltar o óbvio – cada linha não passa de mentiras.

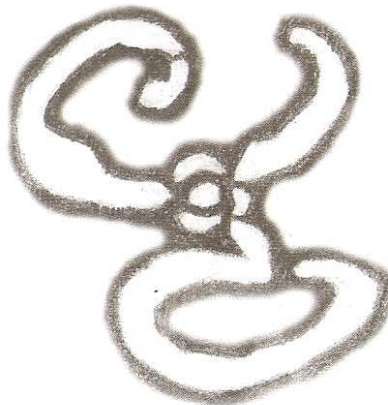
Consulte o **Material de apoio C** para o texto completo deste documento.

K'Stallo ergue os olhos, a preocupação marcando seu rosto. “A próxima parte do documento é a mais preocupante. Pois o bilhete é dirigido ao Lorde do Mar Drac. E seu nome está marcado com o Signo Amarelo.”

O que Drac fará agora que seus planos foram frustrados? O que Milos estava colocando naqueles projetos do farol? E será que o Inominável vai voltar a surgir em Porto Livre?

Loucura em Porto Livre, a conclusão da trilogia, responde todas essas perguntas, e muitas outras. Aguarde mais essa publicação da Jambô Editora, e confira no nosso site sua data de lançamento!

E até lá, cuidado com as cobras!



- APÊNDICE A: -

DRAMATIS PERSONAE

GIAPÃO E ALIADOS

Os indivíduos a seguir são aliados em potencial dos personagens jogadores.

IRMÃO EGIL

Humano Clérigo 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d8+2; 15 PV; Inic. +1; Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +1; corpo a corpo: bordão +1 (1d6); AE expulsar mortos-vivos 4/dia; Tend. NB; TR Fort +4, Ref +1, Von +5; For 10, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 13.

Perícias e Talentos: Concentração +4, Conhecimento (religião) +6, Cura +5, Decifrar Escrita +3, Profissão (escriba) +5; Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Conhecimento [religião]).

Magias de Clérigo Preparadas (4/3+1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – *detectar magia, luz, orientação* (2); 1º – *abençoar, escudo da fé, proteção contra o mal**, santuário.

*Magia de Domínio. Domínios: Bem e Conhecimento.

Equipamento: bordão, símbolo sagrado de madeira, vestimentas de clérigo.

GLERO DO DEUS DO CONHECIMENTO

Humano Clérigo 1: ND 1; Humanóide Médio; DV 1d8; 4 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +0; Agr -1; corpo a corpo: clava -1 (1d6-1); AE expulsar mortos-vivos 2/dia; Tend. NB; TR Fort +2, Ref +0, Von +4; For 9, Des 10, Con 11, Int 12, Sab 14, Car 8.

Perícias e Talentos: Concentração +2, Cura +4, Conhecimento (religião) +5, Conhecimento (um qualquer) +8, Profissão (escriba) +6; Escrever Pergaminho, Foco em Perícia (Conhecimento [um qualquer]).

Magias de Clérigo Preparadas (3/2+1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – *curar ferimentos mínimos, detectar magia, luz*; 1º – *bênção, proteção contra o mal**, santuário.

*Magia de Domínio. Domínios: Bem e Conhecimento.

Equipamento: clava, símbolo sagrado de madeira, vestimentas de clérigo.

LUCÍUS

Humano Especialista 1: ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d6-1; 5 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +0; Agr -1; corpo a corpo -1 (dano: por arma -1); Tend. NB; TR Fort -1, Ref +0, Von +3; For 9, Des 11, Con 8, Int 17, Sab 13, Car 13.

Perícias e Talentos: Conhecimento (arcano) +7, Conhecimento (geografia) +10, Conhecimento (história) +7, Conhecimento (planos) +7, Conhecimento (religião) +7, Decifrar Escrita +10, Obter Informação +5, Ofícios (encadernação) +7, Profissão (bibliotecário) +8, Falar Idioma (Comum e outras 7 quaisquer); Foco em Perícia (Decifrar Escrita), Foco em Perícia (Profissão [bibliotecário]).

Equipamento: caneta tinteiro, folha de pergaminho, traje de plebeu, vidro com tinta.

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, 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 (+12 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**.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

CRIAÇURAS E

INIMIGOS GENÉRICOS

Os indivíduos a seguir estão trabalhando contra os personagens jogadores.

ASSECLAS DO TEMPLO

Humano Adepto 1: ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d6+1; 4 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; Atq Base +0; Agr +0; corpo a corpo: kukri +0 (1d4, dec. 18-20); Tend. CM; TR Fort +1, Ref +1, Von +4; For 10, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (religião) +4, Identificar Magia +4; Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Comum (kukri).

Magias de Adepto Preparadas (3/2; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – curar ferimentos mínimos (2), detectar magia; 1º – causar medo, proteção contra o bem.

Equipamento: kukri, símbolo sagrado de madeira.

GULTISTAS

Humano Cultista* 2: ND 1; Humanóide Médio; DV 2d6+2; 9 PV (média); Inic. +5; Desl. 9 m; CA 11 (+1 Des), toque 11, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +1; corpo a corpo: kukri +1 (1d4, dec. 18-20); Tend. CM; TR Fort +1, Ref +1, Von +4; For 10, Des 12, Con 12, Int 10, Sab 12, Car 12.

Perícias e Talentos: Blefar +9, Conhecimento (religião) +5, Disfarces +6 (+8 atuando) (+16/+18 com *alterar-se*), Esconder-se +8, Furtividade +8; Foco em Perícia (Blefar), Iniciativa Aprimorada, Sorrateiro, Usar Arma Comum (kukri).

Equipamento: kukri escondida, mantimentos. Os cultistas estão disfarçados por uma varinha de *alterar-se* com cargas suficientes apenas para disfarçar o grupo.

*Veja a descrição da classe cultista no Apêndice B.

GUARDAS DA CÍPADE

Humano Combatente 2: ND 1; Humanóide Médio; DV 2d8+2; 11 PV (média); Inic. +0; Desl. 6 m; CA 15 (+4 armadura, +1 escudo), toque 10, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +3; corpo a corpo: maça pesada +4 (1d8+1) ou porrete +3 (1d6+1, dano por contusão); TR Fort +4, Ref +0, Von -1; Tend. LN; For 13, Des 11, Con 12, Int 10, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Conhecimento (local) +1, Intimidação +4, Observar +3, Ouvir +3; Foco em Arma (maça pesada), Prontidão.

Equipamento: brunea, escudo pequeno de madeira, lanterna coberta (à noite), maça pesada, porrete.

Os guardas de Porto Livre usam seus porretes para bater em bêbados e mendigos, mas sacam suas maças quando enfrentam

bandidos perigosos. Em cada patrulha haverá um homem carregando uma corda ou um par de algemas, para prender alguém que tenha cometido um crime sério, e um homem com um apito, para chamar reforços.

GUARDAS DE VERLAINE

Humano Combatente 2: ND 1; Humanóide Médio; DV 2d8+4; 13 PV (média); Inic. +4; Desl. 6 m; CA 15 (+4 armadura, +1 escudo), toque 10, surpresa 15; Atq Base +2; Agr +4; corpo a corpo: espada bastarda +4 (1d10+2, dec. 19-20); TR Fort +5, Ref +0, Von -1; Tend. N; For 14, Des 11, Con 14, Int 9, Sab 9, Car 8.

Perícias e Talentos: Intimidação +4, Ouvir +1; Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: brunea, escudo pequeno de metal, espada bastarda, 1d4 PO.

HOMENS-SERPENTE DEGENERADOS

Homem-Serpente (Degenerado)* Combatente 1: ND 1/2; Humanóide Monstruoso Médio; DV 1d8+1; 5 PV (média); Inic. +4; Desl. 9 m, natação 4,5 m; CA 13 (+1 natural, +2 escudo), toque 10, surpresa 13; Atq Base +1; Agr +2; corpo a corpo: lança +2 (1d8+1, dec. x3) e mordida +2 (1d4+1 mais veneno); ou à distância: azagaia +1 (1d6+1); AE veneno; QE visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +0, Von -2; For 13, Des 11, Con 13, Int 6, Sab 7, Car 8.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +2, Escalar +3, Esconder-se +2, Natação +5; Iniciativa Aprimorada.

Veneno (Ext): inoculação através da mordida; teste de resistência de Fortitude (CD 11); dano inicial e secundário: 1d6 pontos de dano temporário em Sabedoria. A CD para o teste de resistência é baseada em Constituição.

Equipamento: escudo grande de madeira, lança.

*Veja a descrição da raça homem-serpente na página 27 de *Morte em Porto Livre*.

ORCS ARRUAÇEÍROS

Orc Combatente 2: ND 1; Humanóide Médio (Orc); DV 2d8+2; 11 PV (média); Inic. +1; Desl. 9 m; CA 13 (+1 Des, +2 armadura), toque 11, surpresa 12; Atq Base +2; Agr +5; corpo a corpo: lança longa +5 (1d8+4, dec. x3) ou machado grande +5 (1d12+4, dec. x3); QE sensibilidade à luz, visão no escuro; TR Fort +4, Ref +1, Von -1; Tend. N; For 16, Des 12, Con 12, Int 7, Sab 8, Car 6.

Perícias e Talentos: Intimidação +3; Esquiva.

Sensibilidade à Luz (Ext): um orc fica ofuscado (-1 de penalidade nas jogadas de ataque e em testes de Observar e Procurar) caso seja exposto à luz do sol ou da magia *luz do dia*.

Equipamento: armadura de couro, lança longa, machado grande, 15 PO.

APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

REIKERT LLOYD, CAPITÃO DA GUARDA DE VERLAINE

Verlaine, o líder do Conselho dos Capitães de Porto Livre, não é tolo – quando contrata guardas pessoais, procura os melhores capangas que o dinheiro pode comprar. E, como capitão desses guardas, escolheu o guerreiro mais durão e mais inteligente do bando: Reikert Lloyd.

Diferente da maioria dos capangas contratados, Lloyd vem do “lado bom” da cidade. Por décadas, sua família fazia velas de cera e lanternas para navios em uma grande oficina na Cidade Velha. Reikert, o terceiro de quatro filhos, não tinha chance de herdar o negócio da família; ao mesmo tempo que se ressentia de seus irmãos mais velhos, achava a idéia de ficar o dia inteiro preso numa oficina sufocante. Por diversão, começou a sair em noites de bebida e mulheres com os filhos de outros mercadores. Após algumas confusões, seus pais ameaçaram deserdá-lo. Ele aceitou a oferta, e partiu ao mar. Era uma vida mais dura do que ele imaginava, e Lloyd passou um longo ano esfregando conveses e carregando mercadorias. Quando desertou da tripulação em um porto distante, estava mais forte e sábio do que fora antes – mas não tinha ficado humilde. Ele sabia que fora preguiçoso antes de viver no oceano, mas achava que tinha cumprido a sua parte, e que o mundo lhe devia algo. Então, achou um bar, encontrou um grupo que ia para as colinas e acabou na ocupação mais rentável para homens durões que precisam se provar: aventureiro. Quando voltou para casa, tinha o sangue de muitos monstros nas mãos, e um saco de dinheiro.

Lloyd não voltou a Porto Livre por escolha própria. Ao longo dos anos, ele cansava de matar e trucidar na mesma cidade, e pulava de barco em barco, procurando novas paragens, sem sequer perguntar aonde iam. Um desses barcos trouxe-o de volta para casa. Ele percebeu que a raiva que sentira de sua família tinha desaparecido – e chegou até mesmo a ficar um pouco emocionado vagando pelas docas que eram sua antiga vizinhança. Manteve o resto do clã Lloyd a uma distância segura, e foi procurar trabalho.

O trabalho acabou achando-o. Enquanto saía de uma taverna certa noite, levou um encontrão de um estivador que passava. Seus instintos foram mais rápidos que seu cérebro, e ele cortou o homem ao meio. Momentos depois, a guarda apareceu, e informou Lloyd de que ele era um herói: o estivador tinha acabado de assassinar o primeiro-imediato do *Olho de Krom*. O pânico de

Lloyd evaporou, e seu instinto de vendedor tomou conta. Ele conseguiu um emprego na guarda, onde rapidamente chamou a atenção do novo Lorde do Mar, Milton Drac, e de seu braço direito, o Conselheiro Verlaine.

Hoje em dia, Lloyd supervisiona a segurança pessoal de Verlaine, comandando e treinando uma equipe de várias dúzias de guardas, e cuidando de qualquer pessoa que cause problemas para o conselheiro. Lloyd não pode dizer que gosta particularmente de Verlaine – ou, na verdade, de qualquer pessoa que conheça – mas o homem paga bem. E, mesmo com seu comportamento durão e sua espada impiedosa, Lloyd não sabe de nada sobre os planos ao redor de seu chefe. De fato, a maldade desses planos é tamanha que pode até mesmo despertar sua consciência há muito adormecida...

SEMENTES DE AVENTURAS

UM VELHO CONHECIDO

O capitão Lloyd aparece pela primeira vez nesta aventura. Caso o seu grupo embarque em aventuras independentes após *Morte em Porto Livre*, os PJs podem encontrar Lloyd, enquanto ele cumpre seus deveres – dando mais peso à sua primeira aparição “oficial” em *Terror em Porto Livre*. Será mais fácil ou mais difícil enganar o capitão da guarda se os aventureiros já o conhecerem?

Uma variação dessa idéia: se você ainda não começou a trilogia de Porto Livre, faça com que o grupo encontre Lloyd antes que ele volte para casa – enquanto ele ainda é um aventureiro. Talvez ele possa até mesmo ser a isca para atrair o grupo a Porto Livre desde o início!

UM NOVO ALIADO

Lloyd encontra um fim trágico em *Terror em Porto Livre*. Mas isso não é absolutamente necessário!

Se você achar o personagem interessante e quiser explorá-lo, poupe sua vida e faça com que ele se junte aos aventureiros, como um aliado tentando aceitar que vivia uma mentira. O capitão pode servir de personagem para um novo jogador, ou para alguém cujo personagem morreu. Como alternativa, faça com que ele seja contratado pelo Lorde do Mar – sabendo ou não do plano maior – e enfrente o grupo de novo.

Veja a ficha completa do Capitão Reikert Lloyd na página 39.



APÊNDICE A: DRAMATIS PERSONAE

INIMIGOS ESPECÍFICOS

BATORA

Humana Clériga 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d8+3; 15 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 16 (+1 Des, +5 armadura), toque 11, surpresa 15; Atq Base +1; Agr +2; corpo a corpo: lança curta +2 (1d6+1); AE fascinar mortos-vivos 3/dia; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +1, Von +5; For 12, Des 13, Con 11, Int 11, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Concentração +5, Conhecimento (arcano) +5, Conhecimento (religião) +5; Magias em Combate, Vitalidade.

Magias de Clérigo Preparadas (4/3+1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – *detectar magia, ler magia, resistência* (2); 1º – *causar medo, maldição menor, névoa obscurecente, proteção contra o bem*.*

*Magia de Domínio. *Domínios:* Destruição, Mal.

Equipamento: cota de malha, lança curta, símbolo sagrado.

BYRNE

Humano Combatente 3: ND 2; Humanóide Médio; DV 3d8+6; 19 PV; Inic. +6; Desl. 6 m; CA 17 (+2 Des, +4 armadura, +1 escudo), toque 12, surpresa 15; Atq Base +3; Agr +5; corpo a corpo: espada bastarda +5 (1d10+2, dec. 19-20); Tend. N; TR Fort +5, Ref +2, Von +0; For 14, Des 15, Con 14, Int 11, Sab 10, Car 9.

Perícias e Talentos: Intimidação +5, Observar +3, Ouvir +3; Esquiva, Iniciativa Aprimorada, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: apito de advertência, brunea, escudo pequeno de metal, espada bastarda, 23 PO.

GAL

Humano Ladino 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d6+2; 12 PV; Inic. +7; Desl. 9 m; CA 13 (+3 Des), toque 13, surpresa 10; Atq Base +1; Agr +1; corpo a corpo: adaga +1 (1d4, dec. 19-20); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas, evasão; Tend. NM; TR Fort +1, Ref +6, Von +1; For 11; Des 16, Con 12, Int 14, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Abrir Fechaduras +6, Acrobacia +5, Arte da Fuga +8, Blefar +5, Diplomacia +2, Disfarces +5 (+7 atuando), Esconder-se +8, Furtividade +8, Intimidação +2, Obter Informação +5, Observar +6, Ouvir +6, Prestidigitação +10, Procurar +7; Corrida, Iniciativa Aprimorada.

Equipamento: adaga, bolsa de mensageiro.

K'RAL

Mulher-Serpente (Civilizada)* Clérigo 1/Feiticeiro 1/Guerreiro 2: ND 4; Humanóide Monstruoso Médio (Metamorfo); DV 2d10 mais 1d4 mais 1d8; 25 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

+3; corpo a corpo: falcione +4 (2d4+1, dec. 18-20); ou à distância: arco curto +3 (1d6, dec. x3); AE fascinar mortos-vivos 3/dia; QE mudar de forma, visão no escuro 18 m; Tend. CM; TR Fort +5, Ref +1, Von +5; For 12, Des 13, Con 11, Int 12, Sab 13, Car 11.

Perícias e Talentos: Arte da Fuga +0, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +4, Disfarces +0 (+10 com mudar de forma), Esconder-se +0, Furtividade -2, Intimidação +6, Natação -1, Observar +3, Ouvir +3; Foco em Arma (falcione), Iniciativa Aprimorada^B, Magias em Combate, Prontidão, Tiro Certeiro.

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

Magias de Clérigo Preparadas (3/2+1; CD do teste de resistência 11 + nível da magia): 0 – *orientação, resistência* (2); 1º – *desespero, infligir ferimentos leves, maldição menor**.

*Magia de Domínio. *Domínios:* Destruição, Mal.

Magias de Feiticeiro Conhecidas (5/3; CD do teste de resistência 10 + nível da magia): 0 – *detectar magia, psmar, raio de gelo, toque da fadiga*; 1º – *arma mágica, escudo arcano*.

Equipamento: arco curto, cota de malha, anel de escudo mental, falcione, 20 flechas, 20 PL.

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

LON

Humano Especialista 1: ND 1/2; Humanóide Médio; DV 1d6+1; 4 PV; Inic. +0; Desl. 9 m; CA 10, toque 10, surpresa 10; Atq Base +0; Agr +1; corpo a corpo: clava +1 (1d6+1); Tend. NM; TR Fort +1, Ref +0, Von +1; For 12, Des 10, Con 13, Int 9, Sab 8, Car 11.

Perícias e Talentos: Blefar +7, Conhecimento (arquitetura e engenharia) +1, Conhecimento (religião) +1, Obter Informação +4, Observar +5, Ouvir +5, Profissão (operador) +3; Foco em Perícia (Blefar), Prontidão.

Equipamento: clava.

MCNEIL

Humano Guerreiro 2: ND 2; Humanóide Médio; DV 2d10+2; 17 PV; Inic. +6; Desl. 6 m; CA 19 (+2 Des, +5 armadura, +2 escudo), toque 12, surpresa 17; Atq Base +2; Agr +4; corpo a corpo: espada longa obra-prima +6 (1d8+2, dec. 19-20); ou à distância: besta leve +4 (1d8, dec. 19-20); Tend. CM; TR Fort +4, Ref +2, Von -1; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 8, Car 12.

Perícias e Talentos: Escalar +0, Esconder-se -3*, Saltar -2*, Procurar +1; Ataque Poderoso, Foco em Arma (espada longa), Iniciativa Aprimorada, Trespasar.

Equipamento: besta leve, cota de malha, escudo pesado de metal, espada longa obra-prima, 3 frascos de fogo alquímico, mapa tosco do templo do Deus do Conhecimento, saque da casa de Verlaine, 10 virotes.

APÊNDICE B: O CULTISTA

NÍKKO

Humano Ladino 1/Clérigo 2: ND 3; Humanóide Médio; DV 1d6 mais 2d8; 15 PV; Inic. +5; Desl. 9 m; CA 12 (+1 Des, +1 deflexão), toque 12, surpresa 11; Atq Base +1; Agr +2; corpo a corpo: espada curta +2 (1d6+1, dec. 19–20); AE ataque furtivo +1d6, fascinar mortos-vivos 3/dia; Tend. CM; TR Fort +3, Ref +3, Von +5; For 12, Des 13, Con 11, Int 11, Sab 14, Car 10.

Perícias e Talentos: Blefar +3, Concentração +5, Conhecimento (arcano) +3, Disfarces +6 (+16 com pigmento), Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +7, Prestidigitação +6; Esquiva, Magias em Combate, Iniciativa Aprimorada.

Magias de Clérigo Preparadas (4/3+1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 0 – *detectar magia*, *ler magia*, *resistência* (2); 1º – *arma mágica*, *maldição menor*, *névoa obscurecente*, *proteção contra o bem**.

*Magia de Domínio. **Domínios:** Destruição, Mal.

Equipamento: *anel de proteção +1*, espada curta, *pigmento do disfarce* (em uso), mapa dos esgotos.

REIKERT LLOYD

Humano Guerreiro 4: ND 4; Humanóide Médio; DV 4d10+8; 35 PV; Inic. +1; Desl. 6 m; CA 18, toque 11, surpresa 17; Atq Base +4; Agr +7; corpo a corpo: espada bastarda +9 (1d10+5, dec. 19–20); Tend. LN; TR Fort +6, Ref +2, Von +1; For 16, Des 13, Con 14, Int 12, Sab 11, Car 10.

Perícias e Talentos: Escalar +0, Intimidação +7, Natação -4, Observar +3, Ouvir +2, Procurar +2, Sentir Motivação +2; Especialização em Arma (espada bastarda), Esquiva, Foco em

Arma (espada bastarda), Lutar às Cegas, Reflexos de Combate, Usar Arma Exótica (espada bastarda).

Equipamento: espada bastarda obra-prima, *loriga segmentada +1*, 2 *poções de curar ferimentos leves*, 10 PO.

SLAAN

Humano Ladino 5/Assassino 1: ND 6; Humanóide Médio; DV 6d6; 21 PV; Inic. +3; Desl. 9 m; CA 17 (+3 Des, +1 natural, +3 armadura), toque 13, surpresa 14; Atq Base +3; Agr +4; corpo a corpo: *sabre +1* +7 (1d6+2, dec. 18–20) ou adaga de soco obra-prima +7 (1d4+1, dec. x3); ou à distância: arco curto obra-prima +6 (1d6, dec. x3); AE ataque furtivo +4d6, ataque mortal; QE encontrar armadilhas, esquiva sobrenatural, evasão, sentir armadilhas +1, usar venenos; Tend. CM; TR Fort +1, Ref +9, Von +2; For 12, Des 16, Con 11, Int 14, Sab 13, Car 10.

Perícias e Talentos: Acrobacia +11, Arte da Fuga +11, Disfarces +9, Escalar +9, Esconder-se +11, Furtividade +11, Intimidação +9, Observar +10, Ouvir +10, Prestidigitação +7, Procurar +11, Saltar +0; Esquiva, Mobilidade, Tiro Certo, Acuidade com Arma.

Magias de Assassino Conhecidas (1; CD do teste de resistência 12 + nível da magia): 1º – *queda suave*, *salto*.

Equipamento: adaga de soco obra-prima, *amuleto da armadura natural +1*, arco curto obra-prima, contrato falso, couro batido, 10 flechas, 3 frascos de fogo alquímico, *poção de agilidade do gato*, 2 *poções de curar ferimentos leves*, *sabre +1*, saque da casa de Verlaine.

- APÊNDICE B: O CULTISTA -

Cultistas são membros de seitas religiosas proscritas que espreitam às margens da sociedade civilizada. Muitas vezes vivendo em cidades, cultistas parecem ser pessoas comuns, mas, sem que seus amigos e vizinhos saibam, dedicam suas vidas a deuses alienígenas e geralmente malignos. Alguns fazem isso por poder, outros para satisfazer desejos reprimidos, e outros simplesmente para aliviar o tédio da vida cotidiana. Afinal de contas, vestir-se em mantos e visitar “templos proibidos” é bem emocionante, pelo menos no início. Contudo, aqueles que participam do culto apenas por emoção não costumam durar muito. Uma vez que percebem que não receberão vastos poderes apenas por cortar a cabeça de algumas galinhas, procuram um novo passatempo. Aqueles que continuam dedicados são recompensados com magia, mas a estrada é longa e árdua. Cultistas que perseveram acabam assumindo um papel de liderança, assumindo o controle do culto ou fundando um culto próprio.

Abreviatura: Clt.

Tendência: qualquer não-Boa.

Dado de Vida: d6.

PERÍCIAS DE GLASSE

As perícias de classe de um cultista (e a habilidade chave para cada perícia) são: Arte da Fuga (Des), Blefar (Car), Co-nhecimento (religião) (Int), Disfarces (Car), Esconder-se (Des), Falsificação (Int), Furtividade (Des), Observar (Sab), Obter Informação (Car), Ofícios (Int), Ouvir (Sab) e Profissão (Sab).

Domínios e Perícias de Classe: um cultista que escolha os domínios Animal ou Plantas adiciona Conhecimento (natureza) (Int) à sua lista de perícias de classe. Um cultista que escolha o domínio Conhecimento adiciona todas as perícias Conhecimento (Int) à sua lista. Um cultista que escolha o domínio Viagem adiciona Sobrevivência (Sab) à sua lista. Veja **Divindade, Domínios e Magias de Domínio**, abaixo, para mais informações.

Pontos de Perícia no 1º nível: (4 + modificador de Inteligência) x4.

Pontos de Perícia a cada nível adicional: 4 + modificador de Inteligência.

APÊNDICE B: O CULTISTA

CARACTERÍSTICAS DA CLASSE

Usar armas e armaduras: cultistas sabem usar todas as armas simples e armaduras leves, mas não escudos.

Magias: a partir do 5º nível, um cultista pode conjurar magias divinas. Ele precisa escolher e preparar suas magias com antecedência.

Para preparar ou conjurar uma magia, um cultista deve ter um valor de Carisma igual ou superior a 10 + o nível da magia. A Classe de Dificuldade para os testes de resistência contra essas magias é 10 + nível da magia + modificador de Carisma do cultista.

Cultistas não adquirem suas magias de livros ou pergaminhos, nem preparam-nas através de estudo. Em vez disso, rezam por suas magias, recebendo-as como um presente da entidade que veneram. Cada cultista deve escolher um momento de cada dia quando deve passar uma hora em súplica para recuperar sua quantidade diária de magias (o final da noite é comum para cultistas, já que nessa hora eles podem rezar na privacidade de seus lares sem despertar suspeitas). O tempo que um cultista passa descansando não tem efeito algum sobre sua capacidade de preparar magias.

Quando um cultista recebe 0 magias por dia de um determinado nível de magia, recebe apenas suas magias adicionais para aquele nível. Um cultista sem magias adicionais para um determinado nível não pode ainda conjurar magias desse nível. As magias adicionais do cultista são baseadas em Carisma.

Até o 4º nível, um cultista não tem nível de conjurador. A partir do 5º nível, seu nível de conjurador é igual à metade do seu nível de cultista.

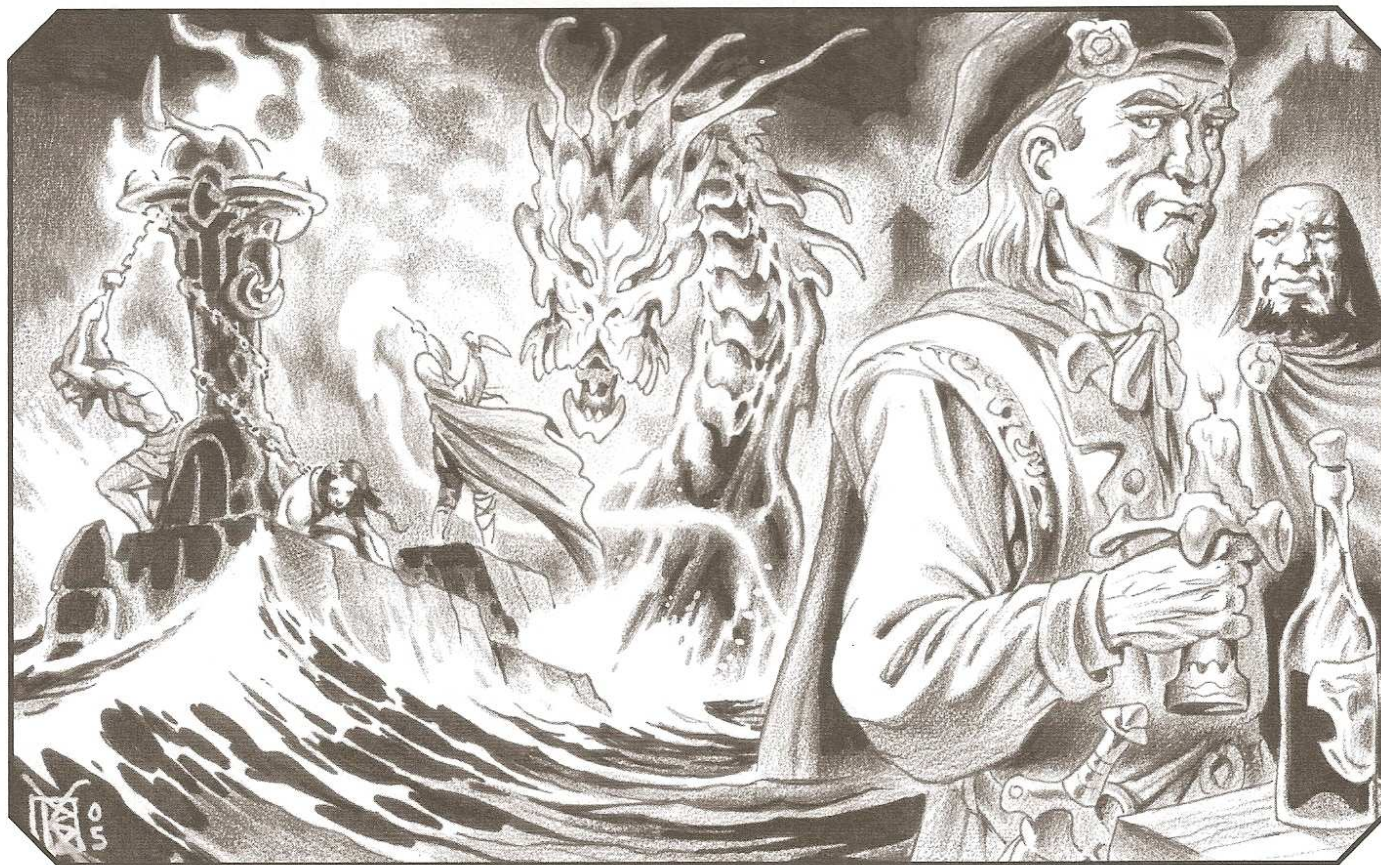
Divindade, domínios e magias de domínio: um cultista de 5º nível deve escolher um domínio dentre aqueles disponíveis para sua divindade (veja a Tabela B-2: divindades para cultistas). Um cultista pode escolher um domínio de tendência (Bem, Caos, Mal, ou Ordem) apenas caso sua tendência seja a mesma do domínio. Diferente dos clérigos, os cultistas devem ser devotos de uma divindade específica.

O domínio dá ao cultista acesso a uma magia de domínio de cada nível que ele pode conjurar, do 1º em diante, assim como a um poder concedido. Um cultista prepara suas magias de domínio a cada dia, ocupando o espaço de uma magia de domínio. Caso uma magia de domínio não esteja na lista do cultista, um cultista pode prepará-la apenas como uma magia de domínio.

No caso de poderes concedidos que aumentam seu efeito conforme o nível (como destruir ou toque da morte), use o nível de conjurador do cultista ao invés de seu nível de classe.

Foco em Perícia (Blefar): um cultista deve manter sua devoção e suas atividades em segredo. Assim, um cultista recebe Foco em Perícia (Blefar) como um talento adicional.

Arma Favorecida: no 2º nível, o cultista aprende a usar a arma favorecida de seu culto, mesmo que esta seja uma arma comum ou exótica. O cultista recebe o talento apropriado (Usar Arma Comum ou Usar Arma Exótica). Esta



APÊNDICE B: O CULTISTA

TABELA B-1: O CULTISTA

Nível	Bônus Base de Ataque	Fort	Ref	Von	Especial	Magias por Dia					
						0	1º	2º	3º	4º	5º
1	+0	+0	+0	+2	Foco em Perícia (Blefar)	—	—	—	—	—	—
2	+1	+0	+0	+3	Arma favorecida	—	—	—	—	—	—
3	+2	+1	+1	+3	Ataque furtivo +1d6	—	—	—	—	—	—
4	+3	+1	+1	+4		—	—	—	—	—	—
5	+3	+1	+1	+4		3	1+1	—	—	—	—
6	+4	+2	+2	+5	Liderança	3	1+1	—	—	—	—
7	+5	+2	+2	+5		3	2+1	—	—	—	—
8	+6/+1	+2	+2	+6	Ataque furtivo +2d6	3	2+1	0+1	—	—	—
9	+6/+1	+3	+3	+6		3	2+1	1+1	—	—	—
10	+7/+2	+3	+3	+7	Liderança +2	4	2+1	1+1	—	—	—
11	+8/+3	+3	+3	+7		4	3+1	2+1	—	—	—
12	+9/+4	+4	+4	+8		4	3+1	2+1	0+1	—	—
13	+9/+4	+4	+4	+8	Ataque furtivo +3d6	4	3+1	2+1	1+1	—	—
14	+10/+5	+4	+4	+9		5	3+1	2+1	1+1	—	—
15	+11/+6/+1	+5	+5	+9	Liderança +4	5	3+1	3+1	2+1	—	—
16	+12/+7/+2	+5	+5	+10		5	3+1	3+1	2+1	0+1	—
17	+12/+7/+2	+5	+5	+10		5	3+1	3+1	2+1	1+1	—
18	+13/+8/+3	+6	+6	+11	Ataque furtivo +4d6	6	3+1	3+1	2+1	1+1	—
19	+14/+9/+4	+6	+6	+11		6	3+1	3+1	3+1	2+1	—
20	+15/+10/+5	+6	+6	+12	Liderança +6	6	3+1	3+1	3+1	2+1	0+1

normalmente é a arma favorecida da divindade, mas às vezes alguns cultos adotam suas próprias armas. Por exemplo, cultistas da morte seriam notados facilmente se carregassem foices. Assim, muitos preferem adagas.

Ataque Furtivo: cultos operam nas sombras, e às vezes precisam silenciar aqueles que ameaçam seus segredos. A partir do 3º nível, o cultista causa dano adicional quando estiver flanqueando seu oponente, ou quando este não puder se beneficiar de seu bônus de Destreza na CA. Criaturas imunes a sucessos decisivos não sofrem este dano. Veja a habilidade de classe do ladino, no *Livro de Regras Básicas I*. O dano adicional aumenta no 8º, 13º e 18º níveis.

Liderança: no 6º nível, o cultista recebe o talento Liderança como um talento adicional. Isso representa a escalada do cultista na hierarquia da seita, seja fundando seu próprio grupo, seja tomando responsabilidade por uma divisão dentro do mesmo grupo. Naturalmente, os seguidores do cultista em geral incluem outros cultistas (mas pode haver outros tipos de personagens).

No 10º nível, o cultista recebe +2 de bônus em seu valor de Liderança. Este bônus aumenta para +4 no 15º nível, e para +6 no 20º nível.

Ouro Inicial: 3d4 x 10 PO (75 PO).

TABELA B-2: DIVINDADES PARA CULTISTAS

Divindade	Tendência	Domínios	Arma
Deus do Assassinato	Caótico e Maligno	Destruição, Mal, Morte	Adaga
Deus dos Piratas	Caótico e Neutro	Água, Ar, Guerra, Viagem	Sabre
O Inominável	Caótico e Maligno	Caos, Destruição, Mal, Morte	Kukri
Oona, o Espírito Canibal	Neutro e Maligno	Destruição, Enganação	Adaga

APÊNDICE G: NOVAS MAGIAS

LISTA DE MAGIAS DO CULTISTA

Cultistas escolhem suas magias da lista a seguir.

Orações – consertar, curar ferimentos mínimos, detectar magia, detectar veneno, infligir ferimentos mínimos, ler magia, luz, mensagem, pasmear, resistência, som fantasma, toque da fadiga.

1º nível – arma mágica, bênção, causar medo, cerrar portas, comandar, curar ferimentos mínimos, desespero, escudo da fé, infligir ferimentos leves, invocar criaturas I, maldição menor, névoa obscuramente, proteção contra o bem, transformação momentânea.

2º nível – alterar-se, arma espiritual, augúrio, cativar, condição, confundir detecção, desecrar, drenar força vital, dissimular tendência, enfeitiçar pessoa, escuridão, explosão sonora, imobilizar pessoa, infligir ferimentos moderados, invocar criaturas II, invocar enxames, mensageiro animal, pirotecnia, restauração menor, silêncio, zona da verdade.

3º nível – círculo mágico contra o bem, criar mortos-vivos menor, dificultar detecção, dissipar magia, escuridão profunda, falar com os mortos, idiomas, infligir ferimentos graves, invocar criaturas III, lentidão, mão opífera, oração, página secreta, rogar maldição, roupa encantada, símbolo de proteção.

4º nível – adivinhação, aliado extra-planar menor, âncora dimensional, enviar mensagem, infligir ferimentos críticos, invocar criaturas IV, metamorfose, poder divino, porta dimensional, proteção contra a morte, tentáculos negros.

5º nível – borrasca*, comando maior, comunhão, conspurcar, estrangular*, infligir ferimentos leves em massa, invocar criaturas V, matar, missão menor, névoa mental, pesadelo, praga de insetos, sonho, viagem planar.

*Novas magias, descritas no Apêndice C.

- APÊNDICE G: - NOVAS MAGIAS

BAÚ DO TESOURO

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental]

Nível: Cle 7, Fet/Mag 7

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Alvo: 1 baú enterrado

Duração: permanente

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: sim

Esta magia é conjurada quando um baú de tesouro é enterrado. Até 100 Dados de Vida de criaturas a até 1,5 km do esconderijo do baú ficam sob um efeito de *modificar memória*, que apaga completamente quaisquer lembranças do local onde o tesouro foi enterrado e do próprio conteúdo do baú. O conjurador também perde a memória mas, um dia depois da conjuração da magia, um mapa do local aparece tatuado em suas costas. Uma única pessoa, escolhida no momento da conjuração, e que pode também ser o conjurador, é capaz de decodificar este mapa, e assim adquirir toda a memória da localização e do conteúdo do baú. Esta pessoa não precisa estar presente no momento em que o tesouro é enterrado.

Componente Material: a cabeça de um marinheiro, com olhos e boca costurados, que é enterrada juntamente com o baú.

BORRASCA

Conjuração (Criação)

Nível: Clr 5, Clt 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 10 minutos

Alcance: longo (120 m + 12 m/nível)

Área: quadrado com 30 metros de lado

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim

Esta magia cria uma poderosa tempestade que varre os inimigos do conjurador, arrebatando-os com ventos e chuva, afogando magias verbais e comunicação e causando uma inundação se as condições forem certas. Todas as criaturas dentro da área da magia sofrem os seguintes efeitos:

- Ventos e chuva cegantes reduzem a visibilidade a zero, e tornam visão no escuro ineficaz;
- Testes de Observar, Ouvir e Procurar, e quaisquer outros testes dependentes de visão ou audição, são impossíveis;
- Conjuradores devem ser bem-sucedidos em um teste de Concentração (CD 20 + nível da magia) para conjurar uma magia;
- Magias com componentes verbais não podem ser conjuradas;
- Ataques à distância são impossíveis (tanto a partir de dentro quanto de fora da área);
- Chamas desprotegidas são automaticamente extinguidas, e chamas protegidas têm 75% de chance de serem apagadas;
- Criaturas dentro da área da magia recebem camuflagem total.

APÊNDICE G: NOVAS MAGIAS

Se a magia for conjurada sobre terra ou areia, ela cria uma área de lama que restringe o movimento para metade do normal. Se conjurada sobre rocha sólida (incluindo uma rua pavimentada), cria uma inundação que segue em direção a um declive e força todos em seu caminho a fazerem um teste de resistência de Fortitude (CD 15) ou serem arrastados, sofrendo 1d6 pontos de dano de contusão por rodada e se movendo 18 m por rodada junto com o curso d'água.

Esta magia só pode ser usada a céu aberto. Ela não funciona dentro de uma construção, no subterrâneo, ou debaixo d'água.

CANTO DA SEREIA

Encantamento (Compulsão) [Ação Mental, Sônico]

Nível: Brd 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, F

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 metros + 3 metros/nível)

Alvos: 1 criatura/nível, todas a menos de 9 m entre si.

Duração: concentração, até 1 rodada/nível.

Teste de Resistência: Vontade anula

Resistência a Magia: sim

Você encanta e atrai criaturas, para que sigam o som de sua voz. Todas as criaturas afetadas pela magia devem tentar chegar até o conjurador, pela rota mais direta possível. Caso o caminho leve a uma área perigosa (como o mar aberto, passando através de chamas, etc.), as criaturas afetadas têm direito a um segundo teste de resistência. Criaturas encantadas não podem realizar quaisquer ações para atacar ou defender-se ativamente, mas não sofrem penalidades de defesa. Uma criatura encantada que esteja a 1,5 metro do conjurador simplesmente pára e escuta, fascinada, mas tem direito a um terceiro teste de resistência caso seja atacada pelo conjurador ou por seus aliados. A habilidade de música de proteção dos bardos permite que a criatura encantada tente um novo teste de resistência de Vontade. Caso o conjurador pare de falar ou cantar, ou seja afetado por uma magia *silêncio*, o efeito de *canto da sereia* cessa imediatamente.

Foco Arcano: uma língua de harpia.

ESTRANGULAR

Necromancia

Nível: Clt 5, Fet/Mag 5

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 m + 3 m/nível)

Área: uma ou mais criaturas vivas dentro de uma explosão de 4,5 m de raio

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: especial (veja texto)

Resistência a Magia: sim

A magia *estrangular* sufoca até 15 DV de criaturas. São afetadas primeiro criaturas com menos DV e, entre criaturas com DV iguais, são afetadas primeiro as mais próximas do

ponto de origem da magia. Nenhuma criatura com 10 ou mais DV é afetada, e DV que sobram e não forem suficientes para afetar uma criatura são desperdiçados. Criaturas sem valor de Constituição (como construtos ou mortos-vivos) ou que não precisem respirar são imunes a esta magia.

Criaturas afetadas e dentro da área da magia devem ser bem-sucedidas em um teste de Constituição contra a CD da magia a cada rodada, ou imediatamente cairão inconscientes. Na rodada seguinte, a vítima fica com -1 PV e está morrendo. Na terceira rodada a vítima sufoca e morre.

Componente Material Arcano: um pedaço de junco, que é apertado quando a magia é conjurada.

GUELRAS

Transmutação

Nível: Clr 1, Drd 1, Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvos: criaturas vivas tocadas

Duração: 10 minutos/nível (veja texto)

Teste de Resistência: não

Resistência a Magia: não

Uma criatura transformada por esta magia ganha guelras de peixe em seu pescoço ou peito. Ela poderá respirar na água livremente, mas irá sufocar quando exposta ao ar. Esta magia só pode ser conjurada em alvos dispostos. Divida a duração igualmente entre as criaturas tocadas.

MURALHA DE ÁGUA

Conjuração (Criação)

Nível: Cle 6, Drd 6, Fet/Mag 5

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: uma muralha de água, com até um cubo de 3 m por nível (M).

Duração: 10 minutos/nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: não

Muralha de água cria uma barreira de água marinha, sob pressão extremamente alta. Qualquer criatura forçada a tentar se mover através da muralha sofre 1d6 pontos de dano por concussão por nível de conjurador (máximo de 15d6) por rodada de movimento. Criaturas incorpóreas ou gasosas, limos e criaturas com o subtipo Aquático não sofrem dano pela muralha.

Por causa da intensa pressão dentro da muralha de água, as criaturas se movem a um quarto de seu deslocamento normal, quando passam através dela.

O conjurador pode fazer a muralha ter, no mínimo, 1,5 metro de espessura, o que lhe permite moldar a muralha como

APÊNDICE G: NOVAS MAGIAS

um número de blocos de 3 m por 3 m por 1,5 m igual ao dobro do seu nível de conjurador. Isto não tem efeito sobre o dano causado pela muralha, mas qualquer criatura que tente atravessá-la levará menos tempo para passar.

Qualquer criatura dentro da área da magia quando ela é conjurada sofre dano como se tivesse se movido dentro da muralha, e pode sair dela na rodada seguinte.

NATAÇÃO

Transmutação

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G, M

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: toque

Alvo: criatura tocada

Duração: 1 minuto/nível (D)

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim

O alvo recebe +10 de bônus em testes de Natação. O bônus aumenta para +20 no 5º nível de conjurador e para +30 (o máximo) no 9º nível de conjurador.

Componente Material: um pequeno peixe vivo, que é engolido quando a magia é conjurada.

NAUFRÁGIO

Transmutação

Nível: Drd 7

Componentes: V, G, FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: longo (120 m + 12 m/nível)

Alvo: 1 navio

Duração: 2 rodadas, mais 1 rodada/5 níveis.

Teste de Resistência: Fortitude anula (veja texto)

Resistência a Magia: sim (objeto)

Esta poderosa magia ataca diretamente a integridade de um navio ou barco, sacudindo-o de um lado a outro, na tentativa de romper seu casco e derrubar seus mastros. O navio afetado deve ser bem-sucedido em um teste de resistência de Fortitude a cada rodada, ou sofrerá a perda de 25% de seus Pontos de Vida, deslocamento e capacidade de carga. Caso o navio seja reduzido a 0% de capacidade, afundará em 1d3 rodadas.

Quando esta magia é conjurada sobre uma embarcação que esteja navegando, o piloto pode substituir o teste de resistência de Fortitude do navio por um teste de Profissão (marinheiro). Ele pode realizar ambos os testes antes de decidir qual dos dois se aplica.

RAIO ATORPOANTE

Evocação [Eletricidade]

Nível: Fet/Mag 2

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: médio (30 metros + 3 metros/nível)

Efeito: raio

Duração: instantânea

Teste de Resistência: nenhum

Resistência a Magia: sim

Um raio elétrico se estende da ponta do seu dedo até uma única criatura, causando 1d6 pontos de dano de contusão por nível de conjurador (máximo 10d6). Você deve ser bem-sucedido em um ataque de toque à distância para acertar seu alvo.

A magia não funciona contra criaturas imunes a dano por contusão ou a ataques elétricos. Qualquer resistência a eletricidade é duplicada contra este efeito.

RAIO DE DESCOORDENAÇÃO

Necromancia

Nível: Fet/Mag 1

Componentes: V, G

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: curto (7,5 m + 1,5 m/2 níveis)

Duração: 1 minuto/nível

Teste de Resistência: Fortitude anula

Resistência a Magia: sim

Um raio amarelo dardejante salta da mão do conjurador, que deve ser bem-sucedido em um ataque de toque à distância para acertar o alvo. A vítima sofre 1d6 de penalidade de Destreza, com +1 de penalidade adicional para cada dois níveis de conjurador (+5 de penalidade adicional máxima). O valor de Destreza do alvo não pode cair abaixo de 1.

TEMPESTADE DE POEIRA

Conjuração (Criação)

Nível: Drd 4, Fet/Mag 3

Componentes: V, G, M/FD

Tempo de Execução: 1 ação padrão

Alcance: longo (120 m + 12 m/nível)

Efeito: areia se espalha por 12 m, a 6 m de altura.

Duração: 1 rodada/nível (D)

Teste de Resistência: Reflexo parcial

Resistência a Magia: não

Finos grãos de areia, carregados por ventos poderosos, bloqueiam todo tipo de visão (até mesmo visão na escuridão) dentro da área da magia. Também apagam chamas desprotegidas, e podem até mesmo extinguir chamas protegidas (50% de chance). Criaturas que não estejam usando armadura média ou pesada, e que não estejam dentro de algum tipo de abrigo, sofrem 1d3 pontos de dano de contusão por rodada de exposição.

Componente Material Arcano: uma pitada de pó, que é soprada da mão quando a magia é conjurada.

APÊNDICE D: MATERIAL DE APOIO

MATERIAL DE APOIO A: O LIVRO DE MILOS



MATERIAL DE APOIO B:

A VERDADEIRA HISTÓRIA SECRETA DA IRMANDADE DE PORTO LIVRE

Milhares de anos atrás, o povo-serpente governava o mundo. Seu império tinha como centro Valossa – uma vasta ilha de cidades monumentais, sua população devotada ao pacífico culto de Yig, o deus-serpente. Então, essa poderosa raça desapareceu subitamente, sua civilização, que englobava o mundo todo, destruída pela mão do Inominável, uma divindade odiosa nascida fora do espaço compreensível. A maior parte do povo-serpente degenerou-se à selvageria – mas uns poucos retiveram sua sanidade, inclusive alguns dos cultistas que haviam invocado o grotesco deus.

A Irmandade do Signo Amarelo – era assim que os cultistas chamavam a si mesmos – perseverou, e transmitiu seus segredos escuros através das gerações. O culto encontrou um lar nas ruínas da antiga Valossa. Vocês conhecem esse lugar como Porto Livre. Ao longo dos séculos, a Irmandade floresceu junto com a cidade. E encontrou um meio de fazer com que seus membros existissem no mundo da superfície. Seus sacerdotes mais astutos e poderosos disfarçaram-se como humanos, e estabeleceram uma igreja no mundo dos homens: o templo do Deus do Conhecimento.

MATERIAL DE APOIO C:

O DISCURSO DE DRAC

Esta noite, o Conselheiro Verlaine e os clérigos do Deus do Conhecimento foram assassinados. Os culpados são os aventureiros que recentemente descobriram as cavernas sob nossa cidade: [insira aqui os nomes dos PJs]. Após uma investigação conduzida pelo Conselho e pela Guarda da Cidade, nós conseguimos chegar à verdade.

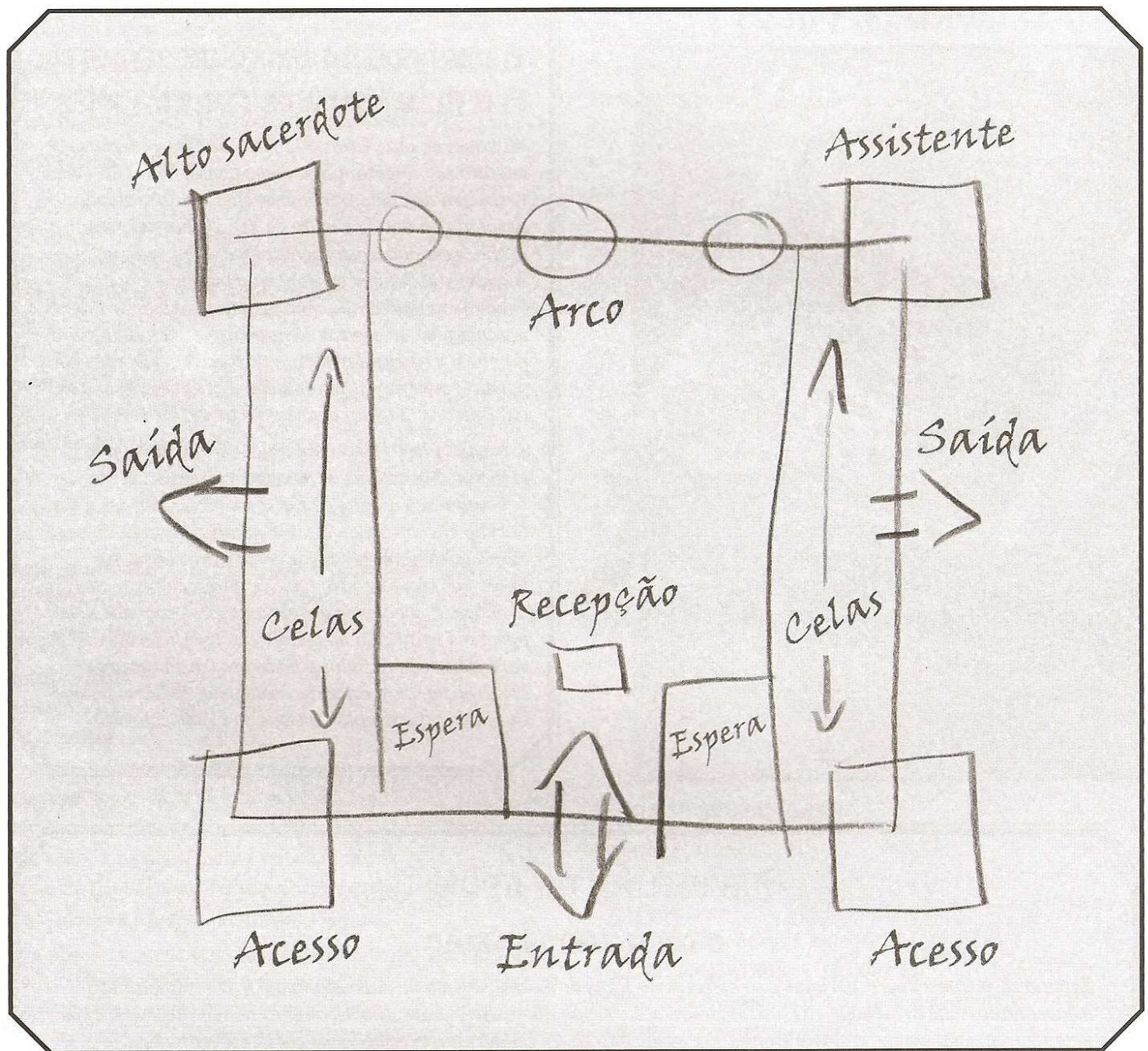
O Conselheiro-Chefe Verlaine, como grande servidor da cidade que era, ouviu boatos sobre atividades malignas no templo do Deus do Conhecimento. Contratou os mercenários errantes para investigar. O tal bando fez uma descoberta tremenda: o templo, e seus sacerdotes, eram disfarces da Irmandade do Signo Amarelo, um culto grotesco de homens-serpente. Os mercenários se juntaram ao templo para obter seus segredos, mas provaram-se traiçoeiros a ambos os mestres. Revelaram as cavernas sob a cidade e ameaçaram revelar ainda mais segredos a menos que a Irmandade lhes pagasse uma fortuna em ouro.

A Irmandade aceitou suas exigências, com a condição de que os mercenários aceitassem uma última tarefa: assassinar seu honesto empregador, o Conselheiro Verlaine. Os traidores cumpriram o sinistro acordo, mas rapidamente descobriram que também haviam sido traídos. A Irmandade recusou-se a pagar seu dinheiro sangrento. Os mercenários enlouqueceram de fúria e chacinaram os cultistas, mas também acabaram mortos na batalha.

Lamentamos a morte do Conselheiro Verlaine, mas seus esforços desmascararam esta ameaça – e expulsaram-na da cidade, de uma vez por todas.

APÊNDICE D: MATERIAL DE APOIO

MATERIAL DE APOIO D: MAPA DO TEMPLO



MATERIAL DE APOIO E:

O DOCUMENTO

Como um oficial eleito da cidade de Porto Livre, eu designo [insira aqui os nomes dos PJs] como funcionários deste Conselho, para realizar, com total autonomia e autoridade, a infiltração no templo do Deus do Conhecimento, e descobrir quaisquer segredos que tal instituição possa esconder.

Conselheiro Verlaine

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.

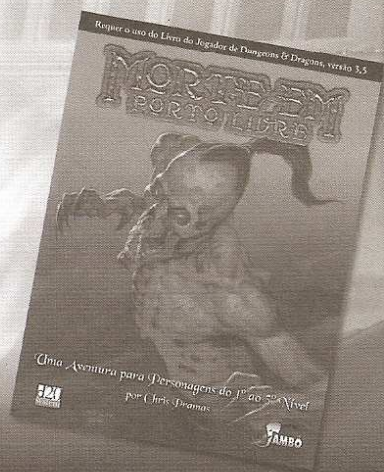
Designação do conteúdo Open Game: todo o texto a partir do cabeçalho da página 2 é considerado conteúdo Open Game.

BEM-VINDO À CIDADE DOS PIRATAS!

Conheça *Porto Livre*, a mais nova linha de produtos de RPG no Brasil!

Porto Livre é uma cidade de fantasia pronta para ser usada no cenário de sua preferência, seja ele REINOS DE FERRO, TORMENTA ou qualquer outro. Os livros de Porto Livre já conquistaram diversos prêmios nos Estados Unidos e no mundo, e são aclamados pela crítica internacional como os melhores suplementos genéricos para o Sistema d20!

O primeiro livro da linha, *Morte em Porto Livre*, é uma aventura para personagens iniciantes que ganhou os prêmios ENnie e Origins por Melhor Aventura. *Morte em Porto Livre* já está disponível no Brasil; peça na livraria de sua preferência ou compre online, com frete grátis, em www.jamboeditora.com.br.

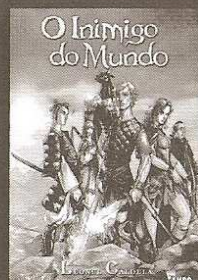


Conheça também nossas
outras linhas de livros:

Morte em Porto Livre
32 páginas
R\$ 11,50



Fantasia e
metal no
cenário mais
aclamado da
atualidade!



O mundo de jogo
mais popular do
Brasil (e com mais
livros publicados)!

JAMBÔ

www.jamboeditora.com.br

REINOS DE FERRO

TORMENTA



Não há segurança nas ruas de Porto Livre!

As partes mais sombrias da cidade continuam perigosas, mas uma paz inquieta impera no pérfido antro de escória e vilania conhecido como Porto Livre. Há evidências de um sinistro culto de homens-serpente infiltrado na cidade, mas o Lorde do Mar não ergueu um só dedo para resolver o problema. Tudo indica que haja uma poderosa força maligna por trás dos acontecimentos – ainda mais maligna do que os cidadãos normais de Porto Livre... Cabe aos heróis descobrir o plano dos homens-serpente, e desmascarar sua conspiração.

Seja bem-vindo de volta a Porto Livre nesta aventura de ação e intriga para personagens do 2º ao 5º níveis. *Terror em Porto Livre* fornece tudo que você precisa para explorar os becos sombrios e docas sinistras da Cidade dos Piratas, além de trazer uma nova classe básica (o cultista), idéias para aventuras urbanas e em alto-mar e onze novas magias. Extremamente premiada no mercado norte-americano, a linha *Porto Livre* é compatível com qualquer cenário de campanha, proporcionando mais aventura para os jogadores e menos trabalho para o mestre!

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



ISBN 978858913420-0



9 788589 134200