

Tagmar II

Aventura Pronta

A Ilha dos Corvos



Tagmar II

Aventura Pronta

A Ilha dos Corvos





Autores

Moisés Pacheco de Souza e Marcelo Rodrigues

Capa

Licínio Souza (ilustração), Geliard Roberto Barbosa (design & layout)

Ilustrações Internas

Alan Emmanuel, Helder Mario de Paiva, Jorge Dukenko, Licínio Souza e Luiz Berbert

Coordenação

"Peter" Luiz a.k.a. Primordial The Only (texto) e Licínio Souza (ilustrações)

Publicação

Publicado pelo Projeto Tagmar 2 em 14/3/2009 e disponível para download gratuito em www.tagmar2.com.br

Licenciamento

Esta material foi adaptado da publicação "Tagmar – A Ilha dos Corvos" de autoria de Marcelo Rodrigues e Flavio Lobo Cordeiro e está licenciado de acordo as seguintes condições: **Atribuição-Uso Não-Comercial-Compatilhamento pela mesma licença 2.5 Brasil**

Você pode:

- Copiar, distribuir, exibir e executar a obra.
- Criar obras derivadas.

Sob as seguintes condições:



Atribuição. Você deve dar crédito ao autor original.



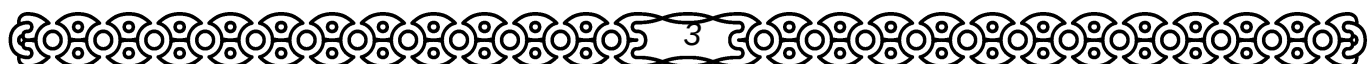
Uso Não-Comercial. Você não pode utilizar esta obra com finalidades comerciais.



Compatilhamento pela mesma Licença. Se você alterar, transformar, ou criar outra obra com base nesta, você somente poderá distribuir a obra resultante sob uma licença idêntica a esta.

- Para cada novo uso ou distribuição, você deve deixar claro para outros os termos da licença desta obra.
- Qualquer uma destas condições podem ser renunciadas, desde que Você obtenha permissão do autor.

Este licenciamento segue um padrão obra aberta e está registrado pela seguinte licença da **Creative Commons** : <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/br/> com validade legal no Brasil e por muitos outros países.





1 - Introdução

Parabéns! Você vai iniciar a 3ª aventura oficial do Tagmar. Com ela, você poderá viver junto com seus amigos, momentos de diversão e entretenimento, tentando resolver questões intrincadas, envolvendo-se em batalhas e utilizando-se de muita astúcia para decifrar o desfecho das situações propostas.

Para se jogar "A Ilha dos Corvos", além deste livro, você terá que ter sempre à mão o Manual de Regras do Tagmar. Opcionalmente, poderão ser utilizadas miniaturas representando os jogadores, juntamente com o tabuleiro de encaixe, anexo a esta aventura. Isto certamente tornará o jogo muito mais realista e excitante. Veja mais detalhes no final do livro.

Antes de começar a ler a história da aventura, você deve conhecer algumas dicas de como utilizar melhor este livro:

1) A aventura só poderá ser lida na íntegra pelo Mestre do Jogo (MJ). Este deverá se inteirar do ambiente e das diversas situações ocorridas.

Aconselha-se a quem quiser ser MJ que:

a - Seja uma pessoa familiarizada com as regras de Tagmar.

b - Leia com atenção, pelo menos duas vezes, a aventura, marcando as partes mais importantes.

c - Seja imparcial ao julgar questões cuja solução não esteja prevista no texto.

2) A ordem dos eventos do jogo deverá ser respeitada de acordo com sua numeração.

3) Ao ler a aventura, você vai notar que existem informações destacadas por retângulos com fundo cinza. Estas devem ser lidas em voz alta para os jogadores conforme o andamento das situações. As informações que estiverem fora dos retângulos são para conhecimento exclusivo do Mestre do Jogo. Os jogadores não terão acesso direto a elas. As únicas exceções ocorrerão nos casos em que o texto coloque uma condição, ou quando os jogadores deduzirem as informações.

4) Os mapas, de maneira geral, podem ser livremente consultados pelos jogadores, conforme a autorização expressa na aventura. Os mapas de construção da fortaleza (3ª parte) só podem ser vistas a princípio pelo Mestre. Os jogadores terão acesso a elas à medida que as forem explorando.

5) Existem duas maneiras dos jogadores mapearem as áreas por onde passam. A primeira, com o auxílio de papel quadriculado e lápis, simplesmente desenhando os mapas conforme as descrições do MJ. A segunda, utilizando o tabuleiro de encaixe que vem com a aventura. Assim, o MJ ou os próprios jogadores irão montar o mapa conforme a sua descrição. Neste caso, poderão utilizar-se de miniaturas representando os seus personagens por sobre o Tabuleiro de Encaixe.

6) No apêndice encontram-se também separados os principais mapas e diagramas da aventura, bem como as fichas e tabelas resumidas dos "inimigos" que o grupo poderá enfrentar.

Com estas informações, você já está apto a começar o jogo.

As informações contidas a partir de agora deverão ser lidas apenas pelo Mestre.

Esta aventura para Tagmar é indicada para 3 a 7 jogadores de Estágio 2 a 3. "A ilha dos corvos" é dividida em 4 partes. Se o Mestre do Jogo (MJ) desejar, ele poderá alterar o nível da aventura aumentando a quantidade ou dos inimigos ou a quantidade de Energia Heróica (EH) dos adversários.

A 1ª parte pode ser jogada como uma continuação da aventura "O Arado de Ouro". Onde os jogadores recebem uma indicação de Solônus Primus, para ajudar o Visconde de Litória. Um outro início alternativo é quando o grupo recebe a notícia de que um admirador deixou uma herança e, mas para recebê-la, terá de fazer uma viagem marítima.

A viagem é a 2ª parte, onde os aventureiros se depararão com terríveis piratas.

Após vencerem os piratas, na 3ª parte o grupo enfrentará uma tormenta que os levará à Ilha dos Corvos. Esta é habitada por um fantasma que tentará fazer com que o grupo realize uma missão.

O retorno à viagem e a chegada ao seu destino é a 4ª e última parte.

1.1 - Inícios

Existem várias formas de iniciar a aventura "A Ilha dos Corvos". Cabe ao MJ escolher a melhor introdução para seu grupo.

A primeira opção (item 1.1.1) é uma ligação entre as aventuras "O Arado de Ouro" e "A Fronteira".

A segunda opção (item 1.1.2) inicia-se com uma suposta herança deixada aos personagens por um admirador secreto, caso os personagens tenham um grande amigo (como alguém salvo nas últimas aventuras do grupo ou até mesmo um parente) o MJ é livre para substituir o "Admirador Secreto" por um "Amigo conhecido".

Outra forma de iniciar "A Ilha dos Corvos" é simplesmente ignorando a carta e o admirador falecido. Neste caso o grupo já deve estar viajando de barco, tornando a aventura adaptável a qualquer campanha (começando direto na parte 2.3).

1.1.1 - A indicação de Solônus

Um dia depois de terem concluído a aventura "O Arado de Ouro" o grupo recebe a visita de Solônus Primus, que os acordarão por volta do meio-dia. Leia isto aos jogadores:

Alguém bate fortemente na porta do quarto que vocês estão hospedados. Vocês acordam ainda muito cansados e com uma grande ressaca devido a quantidade de vinho que beberam na festa de ontem.

O homem na porta é o sacerdote Solônus Primus. Ele dá um largo sorriso e diz:

- Está na hora de acordarem, seus beberrões!

Após vocês se levantarem ele retira uma carta presa ao cinto e diz:

- Recebi há alguns dias uma carta de um grande amigo meu, o Visconde de Litória. Ele me pediu que indicasse um grupo de aventureiros que estaria disposto a ajudar meu velho amigo. Até ontem não tinha nomes em mente. Até ontem!

Solônus solta uma grande gargalhada.

- Caso aceitem a tarefa, vocês devem ir até o porto ao sul, e viajarem imediatamente até a cidade de Pacri, e de lá vocês devem se dirigir até Litória, ao encontro do visconde.

Caso os personagens aceitem o serviço, o MJ deverá ir direto para a parte 2. Caso algum jogador questione sobre recompensas, Solônus dirá que o barão é um homem muito rico e honesto, e pagará o valor justo pelos seus serviços.

1.1.2 - Admirador Secreto

O Mestre de Jogo, para iniciar a aventura, lerá a carta que os personagens receberam:

Senhores Cavalheiros,

Sinto-lhes informar que um grande admirador de suas façanhas faleceu recentemente.

Meu póstumo cliente, por não possuir descendentes, deixa seus bens para os senhores em recompensa a seu grande heroísmo.

Dentre os bens estão uma casa de dois andares e um terreno de aproximadamente quatrocentos metros quadrados.

Cuja localização encontra-se no mapa no verso desta carta.

No entanto, pedimos aos senhores que sejam breves, pois a casa será leiloadada em sete dias em virtude das dívidas de duas moedas de ouro e sete moedas de prata em impostos reais.

Senhor Druvaldi Montesinos,

Testamenteiro Juramentado de Cambu

O local do início da aventura, caso opte pela parte 2ª opção ficará a critério do MJ e a localização da casa deverá ser escolhida em qualquer parte de Tagmar que se situe a uma distância de 500 quilômetros do local de início da história e que possua o mar ou o lago Denegrio como caminho. O MJ deverá comunicar aos jogadores que a casa se situa a uma distância de 4 dias de viagem à barco ou 13 dias por terra.

2 - A Viagem de Barco

Quando decidirem que a viagem de barco é a única solução para chegar ao destino, o Mestre de Jogo lerá para os jogadores:

Vocês se dirigem ao cais do porto. Logo notam que este é um tradicional porto de comércio, mas um fato lhes chama a atenção: poucas embarcações se encontram ancoradas.

Se alguém do grupo procurar informações, um velho marinheiro que passa apressado pelo cais poderá dar a seguinte informação:

- Os barcos??! Quase todos zarparam ontem! Corre a noticia de que vai haver um ataque pirata esta noite! E por Ganis eu lhes digo: salvem as suas peles!

Se alguém indagar o velho sobre a disponibilidade de algum barco, ele dirá:

- O único barco que ainda está aceitando passageiros é o "Gaivota Azul", um pequeno barco de comércio. Acho melhor correrem antes que ele zarpe!

2.1 - Negociando com o Capitão

Quando o grupo procurar o barco:

Chegando ao Gaivota Azul, um senhor com aparência vistosa fala com vocês:

- Pois não, eu sou Guilfo, o Capitão; o que desejam?

Os personagens deverão tentar convencer o capitão a levá-los.

Ele prontamente aceitará que embarquem como passageiros pelo preço de uma moeda de ouro por pessoa. Apenas com um teste de **Barganha**, o grupo poderá baixar o preço.

Caso os personagens ainda não tenham dinheiro suficiente, eles poderão negociar seus pertences no porto. Ainda há alguns comerciantes vendendo mercadorias comuns (como tapeçarias, alimentos, especiarias, etc) pela metade do preço real, e pagando 25% a menos em suas compras (estão fazendo negócios às pressas, com medo do ataque pirata).

OBS: O Capitão e os comerciantes possuem barganha 5.

2.2 - O Gaivota Azul

Quando os personagens pagarem Guilfo, e forem levados até o barco, leia este trecho aos jogadores:

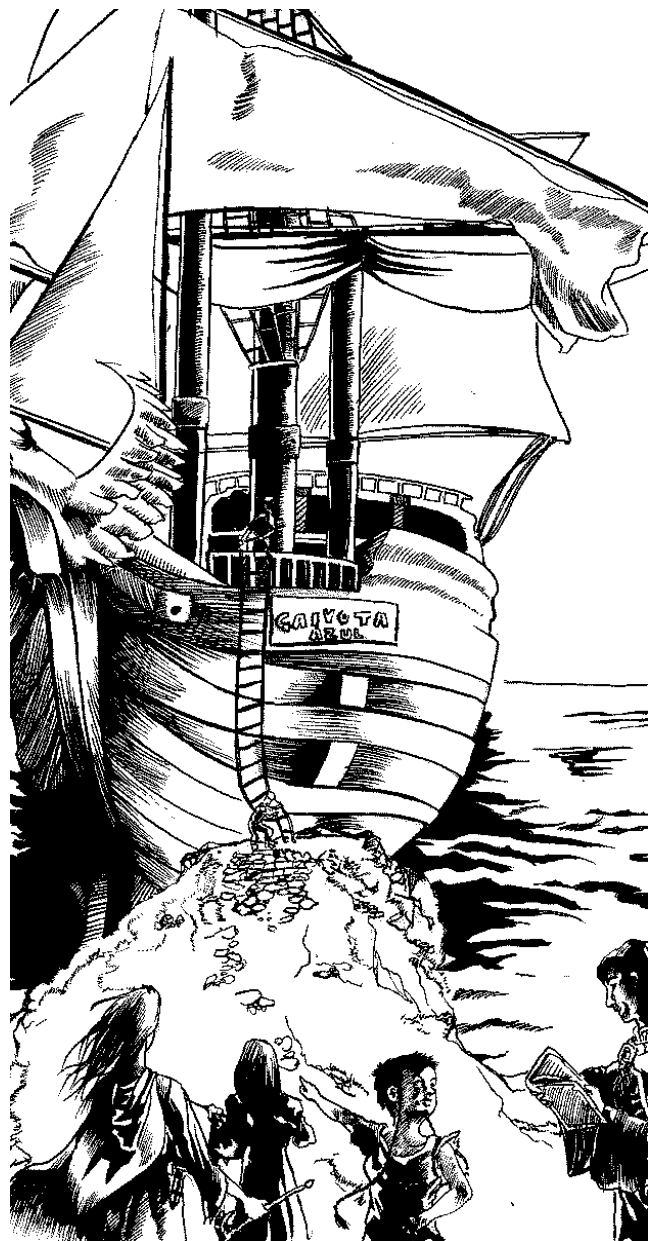
O Gaivota Azul é um barco pequeno que possui uma tripulação de dez homens mais o capitão.

Uma grande gaivota de madeira, esculpida na proa, sobre um lance de taboas pintadas de azul que circundam todo a embarcação, parece observar desconfiada o céu sobre o porto. Na lateral o nome do barco gravado a fogo: "Gaivota Azul".

Os cômodos são simples, porém aconchegantes. A maioria da tripulação parece ter experiência, são todos homens com mais de 30 anos e parecem ignorar a presença de vocês.

Leia então para os jogadores:

O Gaivota Azul parte, meia hora depois. Com toda a tripulação trabalhando, vocês se sentem um pouco deslocados, para não dizer inúteis, visto que todas as funções já estão preenchidas. Sua única diversão é ficar olhando as aves que volta e meia sobrevoam o barco.





2.3 - Piratas!

Uma embarcação será avistada, e para que um dos personagens a note será necessária uma **Observar**. O resultado será descrito logo abaixo. Mas somente com um resultado de **Observar (difícil)** descobre-se que é um navio pirata. Caso os personagens decidam de antemão ficarem alertas durante a viagem, baixe a dificuldade do teste para médio. De acordo com o resultado acima, acontecerão as seguintes possibilidades (se o personagem observador avisar os marinheiros, caso obtenha um resultado médio ou difícil):

- a) Ninguém observa nada - o navio pirata se aproxima o bastante para lançar pedras com uma catapulta que atingem 6 marinheiros reduzindo a tripulação a 4 marinheiros.
- b) Resultado médio em Observar - o navio pirata se aproxima e lança pedras com a catapulta, mas só tira de ação 2 marinheiros, reduzindo a tripulação a 8 marinheiros.
- c) Resultado difícil em observar - o navio pirata se aproxima, mas não consegue usar a catapulta.

O Gaivota Azul, por ser mais lento, não conseguirá fugir e os personagens e a tripulação que restar terão que enfrentar 15 piratas mais o seu capitão.

Para cada marinheiro (restante) do Gaivota Azul, um pirata entrará em combate. O capitão Guilfo fará questão de enfrentar pessoalmente (e sozinho) o capitão pirata. O grupo deverá enfrentar os piratas restantes. Não é necessário fazer o combate do capitão e dos marinheiros. Considere que assim que o grupo vencer os piratas restantes, o capitão Guilfo e os marinheiros terão derrotado os seus

oponentes. O Mestre do Jogo poderá aumentar ou diminuir a quantidade de piratas para poder equilibrar o combate.

Caso os personagens percam a luta para os piratas, eles terão misericórdia e não matarão todos, mas levarão todos os pertences dos jogadores. O MJ deve fazer o possível para que os personagens tenham êxito neste primeiro combate, pois senão a aventura termina por aqui. Com os personagens vitoriosos, após o combate se o grupo se lembrar de revistar o barco pirata, (será encontrado um baú com 300 moedas de cobre e 20 moedas de prata). O baú possui uma armadilha (veneno) que disparará ao ser aberto. Para ser detectada a armadilha, será necessário ser bem sucedido num teste de **Manusear Armadilhas** (difícil) e para ser desarmada um teste de Manusear Armadilhas (médio).

O veneno é um gás que afetará todos os personagens até 3 metros do baú. Aqueles que falharem no teste de **Resistência Física** (força de ataque 5) desmaiarão por duas horas. Ao acordarem ficarão passando mal por uma semana. O efeito prático disto é ter sua EF será reduzida em 5 pontos neste período.

Experiência

- Aqueles que lutaram e agiram heroicamente: 2
- Aqueles que lutaram e agiram normalmente: 1
- Quem conseguiu fazer uma boa barganha com o capitão: +1
- Para os personagens que estavam alertas durante a viagem e perceberam os piratas: +1



3 - A Ilha dos Corvos

Logo em seguida ao combate (ou no dia seguinte caso o grupo esteja muito debilitado), leia para os jogadores:

Após medicar os feridos, o capitão avisa a todos que devido a uma grande tempestade que se aproxima, e ao atraso na viagem, o Gaivota Azul terá de pernoitar na baía da Ilha dos Corvos.

Se alguém indagar sobre a ilha, diga o seguinte:

O capitão dá uma grande tragada em seu cachimbo e olha para em direção à ilha, e começa a contar a seguinte história:

- A Ilha dos Corvos foi, por muito tempo, um refugio aos navios piratas que assolavam os mares de Tagmar.

- A ilha possuía uma baía na qual se situava a Vila dos Corvos. Nos seus melhores dias, uma fortificação de vigia foi vital para a segurança dos navios piratas que lá ficavam. Quando armadas intrusas se aproximavam, era a fortificação de vigia, com seu grande sino, que alertava os piratas, trazendo a segurança da baía.

- Mas um dia, um infortúnio aconteceu. Em uma noite sem lua, a pessoa encarregada de vigiar a baía cometeu um grande erro: Iniciou seu turno após uma grande festa, mas estava tão bêbado que durante a noite não notou que uma armada inimiga se aproximava. Sem o grande sino para alertá-los, a Ilha dos Corvos foi atacada e destruída.

- A ilha era comandada por 3 irmãos e um deles era um Sacerdote de Ganis. Antes de morrer ele lançou uma maldição sobre o local dizendo que um dia os piratas iriam se vingar.

Logo depois:

O vento está forte e nuvens ameaçadoras se aproximam rapidamente. Ao longe, observa-se um costão rochoso no qual se erguem as ruínas da velha fortificação de vigia. Quando o barco se aproxima do costão, a borrasca começa a varrer o convés com muita chuva. Raios e trovões ameaçadores cortam o ar, tornando a navegação arriscada. Próximo ao costão está a baía que trará proteção para a embarcação. Ao fundearem o navio, vocês verificam a presença de uma praia e de uma caverna e, nesse momento, o capitão diz:

- Vamos para lá! Estas águas estão muito traiçoeiras! Corremos sério perigo!

O Mestre do Jogo deverá desencorajar os personagens de ficarem na embarcação.

3.1 - A Caverna

A caverna possui uma pequena entrada. Dentro existe um único salão, que poderá abrigar todos. O capitão e os marinheiros, independentemente do grupo, irão se abrigar na caverna. Caso os personagens se recusem a entrar, diga que o

Capitão Guilfo e os marinheiros entram na caverna e de lá os convidam a entrar. O MJ deverá fazê-los entrar (sem que percebam).

Após todos entrarem, o capitão Guilfo acende uma tocha. Em um canto, restos de madeira permitem que vocês acendam uma fogueira; este parece ser um bom local para pernoitar.

Peça para alguém fazer um teste de **Escutar** (não diga o nível de dificuldade). Independentemente do resultado comunique ao jogador que ele ouviu barulhos estranhos do lado de fora da caverna.

Neste ponto da aventura, entra em cena o fantasma do vigia, que se encontra preso na caverna. Ele tentará possuir um dos personagens. Mesmo sendo invisível, para garantir que ninguém o descubra, ele evocará uma ilusão de uma **gigantesca Serpente Marinha**, que aparece vindo da praia (rapidamente). Entrando em combate com o grupo, a ilusão ficará na porta da caverna, bloqueando a saída. O capitão e os marinheiros ficarão apavorados e não participarão do combate, pois ela representa um dos maiores temores dos marinheiros. Ficarão no fundo da caverna gritando: " - É a vingança de Ganis!!!".

A cada rodada do combate, o MJ escolherá aleatoriamente um dos personagens para fazer um teste de **Resistência à Magia** contra força de ataque 12. O personagem que falhar ficará possuído pelo **Fantasma**.

Assim que um dos personagens dos jogadores fique possuído, o MJ deve entregar um bilhete com as seguintes instruções:

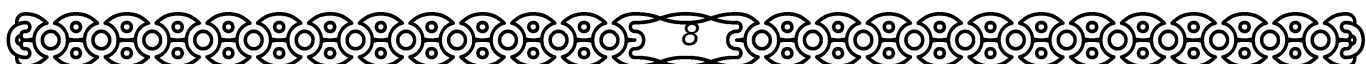
JOGADOR, leia SILENCIOSAMENTE as informações abaixo, e não diga NADA aos outros jogadores:

- 1 - Você foi possuído por alguma força misteriosa;
- 2 - Em alguns momentos da aventura o MJ assumirá o controle de seu personagem possuído;
- 3 - Enquanto seu personagem está sobre controle do MJ ele não se lembrará das ações realizadas nem saberá o motivo do que porque fez isto.
- 4 - Você não pode revelar ao grupo que foi possuído!

O MJ deve assumir o controle do personagem possuído e ler o seguinte trecho (que descreve as ações do possesso):

Enquanto estão lutando com a grotesca serpente, vocês notam que seu amigo se dirige até o fundo da caverna e puxa uma das tochas para baixo com força. Estranhamente uma passagem se abre, revelando uma escadaria. Como se estivesse hipnotizado ele entra na passagem.

Assim que a ilusão for derrotada diga para o grupo que ao derrotar a gigantesca cobra ela simplesmente desaparece!



3.2 - Explorando a Fortaleza

Ao ir atrás da pessoa que foi possuída...

Seguindo a úmida e escura escadaria, esculpida rusticamente na rocha, vocês chegam até um alçapão (que já está aberto) e vocês saem numa sala que se parece com uma despensa. Há vários barris e caixotes de madeira

Os personagens agora estão na área 1 do primeiro andar. Eles encontrarão a pessoa que foi possuída. Avise (discretamente) ao jogador que ele pode reassumir o personagem.



Área 1 – Adega

Uma grande adega há vários barris e suportes para vinhos. No entanto tudo aparenta estar estragado. E em um dos barris há uma substância avinagrada que em algum dia foi vinho. Não há nada de valor nesta sala. E há uma porta.

Caso algum personagem beba uma das garrafas deve fazer um teste de **resistência física versus força de ataque 1**, ou ficará com a penalidade de -1 para suas ações por 1 dia. A porta leva a área 2

Área 2 – Pátio Interno

Este é um grande pátio vazio e empoeirado. Vocês notam que tudo está abandonada e parece ser a muitas décadas. Deste pátio podem ser vistas três outras portas. Há também um antigo elevador junto a uma parede. Próximo ao elevador existe o acesso há um depósito que se esconde através de uma fileira de colunas.

Caso algum personagem queira tentar descer pelo elevador, um teste de **Observar** (fácil) é requerido. Caso o jogador seja bem sucedido ele perceberá que o fundo do elevador está enferrujado e não parece firme. Caso o personagem insista, ele cairá de uma altura de 50 metros...

Área 3 – Depósito Aberto

Atrás das colunas há vários caixotes, muitos deles há utensílios domésticos corroídos pelo tempo.

A única peça de valor neste depósito é uma pequena caixa com 6 pequenos frascos ovais, com um líquido cintilante.

Caso algum personagem abra o frasco ele sentirá um perfume agradável. Um teste de **comércio difícil**, poderá avaliar que é um raro perfume, encontrado somente nas ilhas independentes, e cada frasco vale cerca de 6 moedas de prata.

Área 4 – Depósito de alimentos

Esta sala parece que foi um antigo depósito de alimentos, há sacos de grãos empilhados em um canto, e diversas caixas e barris, identificados por tipo de alimento (milho, batatas, carne seca, etc) e peso.

Tudo está ressecado ou mofado.

Área 5 – Dormitório dos serviços

Nesta sala há diversas camas com os colchões destruídos pelo tempo. Há vários ganchos nas paredes que serviam provavelmente como cabides.

Área 6 – Salão de entrada

Este é um enorme salão de entrada adornado no seu piso com o que restou de uma fina. Três grandes quadros com homens, de fisionomia semelhante, pintados estão dispostos ao lado da escadaria.

Uma das pinturas desta sala é um homem com uma barba negra, com finas roupas militares cerimoniais; o segundo homem parece vestir um traje mais informal (um manto roxo) e possui longos cabelos castanhos; o terceiro e último está usando uma roupa com tons mais claros (branco e azul) e carrega um símbolo que parece um náutilus.

Um teste de **Religião** (médio) identifica que o náutilus, pode estar representando Ganis.

Área 7 - Biblioteca

Aqui é uma biblioteca. Há milhares de livros empoeirados. Uma busca pelo local indica que a maioria fala sobre religião, ou náutica. Há uma bonita coleção numa estante protegida por vidros.

Ao chegarem perto leia:

Esta é uma bonita coleção, que parece muito bem preservada. Em cada volume há gravado, em letras douradas, o nome de um dos deuses de Tagmar

Aqui há uma pista crucial para a aventura, o **livro de Palier**, se for aberto, não terá nada de especial, mas se antes de abrir a pessoa falar em voz alta "Palier", o livro abrirá e dentro estará a chave mágica do mago que abrirá o portal para seu esconderijo. A chave possui um estranho formato quadrangular.

OBS: na primeira vez que estiverem na biblioteca não dê nenhuma pista do livro correto, pois eles só descobrirão que a chave está dentro do livro de Palier quando encontrarem a carta no Laboratório do Mago.

OBS2: Caso o grupo não tenha decifrado que deve falar "Palier" em voz alta antes de abrir o livro, o MJ dará uma dica ao personagem que estiver possuído, dizendo para ele o que tem de ser feito, mas fazendo isto ninguém ganhará o ponto de experiência.

Outro livro interessante é o "Manual do Marinheiro de Tagmar" que o personagem pode utilizar para adquirir a habilidade **Náutica** com o tempo de estudo e treino adequados, no livro também há um mapa de Tagmar.

Área 8 – Sala de Guerra

Esta parece ser uma sala de estratégia de guerra. Há diversos mapas nas paredes, e há uma grande mesa, com a miniatura da ilha com diversas miniaturas de chumbo de barcos e soldados. E diversas armas nas paredes, em posição de guarda heráldica.

Aqui também pode ser encontradas nas paredes algumas armas em bom estado de conservação, cabe ao MJ determinar quais armas os personagens precisam no momento, mais flechas, ou uma arma mais potente para o guerreiro do grupo.

Área 9 – Quarto dos Oficiais

Quando o grupo se aproximar deste quarto, peça para quem estiver a frente fazer um teste de **Escutar** (fácil). Caso obtenha sucesso, diga que ele ouve vozes atrás da porta, mas ele não consegue dizer do que se trata a conversa, mas devem ser 3 a 4 pessoas.

Esta sala é um quarto com quatro camas e quatro armários. Não há ninguém a vista...

Dentro dos armários há trajes militares danificados pelo tempo. Os trajes parecem ser de oficiais ou capitães.

Na verdade não tinha ninguém no quarto, o objetivo é criar um clima de mistério, assumi-se que seriam vozes de outros fantasmas.

Área 10 – Corredor

Este é um corredor simples, sem adereços, com seis portas.

Área 11 – Sala de Estar

Ao chegarem perto da porta com uma Escutar(fácil) o grupo ouvirá barulho de copos brindando. Na verdade não tem nada dentro, é apenas para aumentar o mistério do lugar.

Uma sala com uma mesa redonda e algumas cadeiras luxuosas. Uma garrafa de rum e algumas taças ainda estão dispostas na mesa. Não há ninguém na sala!

Área 12 – Escada Espiral

Esta é uma escada (que sobe) em espiral que leva até um outro andar da fortaleza.

Área 13 – Cozinha

Uma grande cozinha com uma comprida mesa retangular ocupa o centro. Há a ossada de um grande mamífero sobre a mesa.

Área 14 – Pátio Externo

Este é um grande pátio externo. Vocês agora entendem o porquê no nome da ilha, pois está repleto de corvos! Ao verem vocês os corvos voam formando uma grande revoada.

No centro do pátio há uma fonte de água potável que ainda funciona! A esquerda há uma construção com diversos pilares ao redor.

Área 15 – Pilares

Umás séries de pilares circula uma construção menor. O local possui um ar seco e há alguns corpos já em forma esquelética. Cinco corpos estão utilizando trajes militares enquanto um deles está usando um traje azulado e portando um símbolo com um náutilus.

Esta é área externa do santuário de ganis, é coberto e sustentado por pilastras. Ao entrar nesta área **nenhuma magia poderá ser evocada** (foi usada a magia anulação mística). Um dos corpos é de Ildrim, o irmão sacerdote do barão.

Área 16 – Santuário de Ganis

ATENÇÃO: Esta área só abre com a chave.

Este é um santuário de Ganis, há uma pequena fonte ao fundo que também está funcionando. No centro da fonte há uma estátua da deusa, sentada sobre uma grande concha. Parece que o escoadouro da fonte está entupido, pois a água transborda cobrindo todo o chão com alguns centímetros de água.

Nos pés da estátua há algo que parece ser uma clava de metal.

Um teste de **Observar** (fácil) revela que a suposta "clava de metal" é o badalo de um grande sino.

A magia Anulação Mística foi colocada apenas na área externa do santuário, mas os jogadores não têm como saber que dentro é possível usar magia.

Neste momento o personagem é dominado pelo espírito novamente (avise ao jogador). Ele tentará discretamente pegar o sino caso alguém não o tenha feito. Se necessário, o espírito fará a ilusão da estátua de Ganis adquirir uma forma monstruosa e atacar o portador do badalo. Assim que ele conseguir pegar o badalo, ele criará uma ilusão de um Elemental da Água que ficará bloqueando a porta para atrasar o grupo pelo menos umas 2 ou 3 rodadas. Após este tempo as ilusões sumirão.

Quando os personagens saírem com o badalo vá direto para o item 3.3 (O Terraço).

Área 17 – Corredor

Um corredor que liga diversas salas.

Área 18 – Quarto do Sacerdote

Este é um quarto simples, com uma cama e uma pequena estátua com uma mulher sentada em uma concha. Há algumas moedas sobre a concha.

São 2 M.O. Caso alguém pegue alguma delas, deverá fazer um teste de Resistência a Magia contra força de ataque 6. Se falhar receberá uma Maldição 6.

Área 19 – Quarto de Emili

Este é um quarto com diversos adornos femininos. Há uma cama, um grande vaso com desenhos floridos, uma penteadeira e um pequeno quadro com uma pintura de uma linda Meio-Elfa de cabelos negros.

Sobre a cama repousa o esqueleto ressecado de uma mulher. Ela está trajando um longo vestido e a sua mão direita segura um pequeno frasco.

O franco continha um veneno que Emili usou para se suicidar, mas os jogadores não tem como saber isto, pois o frasco está vazio.

Neste quarto se os jogadores realizarem uma busca, com uma **Observação** (Média), eles encontrarão na penteadeira, escondida atrás de pertences fúteis (como escovas de cabelos,

pequenos espelhos e maquiagem), algumas das jóias de Emili. Um **comércio** (médio) indicará que valem 1 M.O.

Área 20 – Escada Espiral

Esta escada leva tanto para cima como para baixo.

A escada leva até o primeiro andar (descendo) e até o terraço (subindo).

Área 21 – Corredor

Esta é a continuação do corredor

Área 22 – Quarto de Estudo

Aqui é um quarto que parece ser de estudo. Há alguns livros, anotações, e uma estante com diversos frascos vazios. Há um esqueleto trajando um manto que está caído perto de uma das paredes. Na mão do esqueleto há um frasco com um líquido azul brilhante. Nota-se fácil que ele foi alvejado por flechas, pois há várias flechas encravadas na parede e no manto dele.

Uma coisa chama a atenção de vocês... Pelo porte do esqueleto nota-se que era um rapaz bem jovem.

O esqueleto nesta sala é de Maurim, o jovem ajudante do mago Cardigam. Se alguém abrir o frasco que está na sua mão, um Elemental da Água (do tipo menor) sairá de dentro e atacará o grupo.

Se alguém tiver lido o diário do barão encontrará a passagem secreta automaticamente, mas somente se anunciarem que está procurando algo na prateleira. Se não tiverem lido o diário é impossível se encontrar a passagem secreta.

O acionamento do botão faz com que a estante se mova para frente e abra uma passagem que leva ao laboratório do mago.

É bem provável que o grupo visite esta sala antes de encontrar o diário do capitão, neste caso eles não encontrarão a passagem. Assim que lerem o diário eles devem deduzir que têm de retornar a esta sala.

OBS: Caso o grupo não tenha entendido a dica deixada no diário do capitão, ou não tenham lido o diário, o MJ dará uma dica ao personagem que estiver possuído que poderá facilmente encontrar a passagem secreta. Mas fazendo isto ninguém ganhará o ponto de experiência.

Área 23 – Quarto do Mago

Este é um quarto um pouco luxuoso adornado por uma tapeçaria vermelho sangue. Há uma cama, já caindo aos pedaços, com alguns livros espalhados por sobre uma pequena mesa, com um candeeiro e uma vasilha de água.

Este é o quarto de Cardigam, um mago de pouco experiente, porém com grandes aspirações.



Não há nada de aparentemente importante aqui. Porém se os jogadores declararem que buscam algo na sala, peça uma **Observação** (difícil), se alguém passar, diga que sob a mesa há uma gaveta secreta, e dentro dela há um punhal finamente decorado, (este é o **Punhal de Cruine**, mas os jogadores só saberão disto se usarem a magia Análise), veja o item 6 (Itens Mágicos) para mais informações.

Área 24 – Salão de reunião

Este é um salão com uma enorme mesa. Tudo aqui parece empoeirada com exceção de um grande espelho fixo na parede. Há um grande brasão no topo

Caso cheguem perto do espelho poderão ver que o brasão contém 3 pequenas saliências em formatos diferentes (circular, quadrado e triangular).

Cada saliência destas é acionada por uma chave, e cada uma abre um portal mágico que leva à salas secretas distintas:

- Chave Circular (Olho do Barão) – Sala secreta do barão.
- Chave Quadrangular (Dentro do livro de Palier) – Sala secreta do mago
- Chave Triangular (Entregue pelo fantasma na cena 3.3) – Sala do Sacerdote
- Caso alguém coloque uma segunda chave sem retirar a anterior nada acontecerá. Cada uma deve ser colocada separadamente, a não ser que coloquem as 3 chaves juntas que levará a Sala Secreta Principal



Área 25 – Quarto do Barão

É o maior quarto da fortaleza. Há um diário aberto sobre uma pequena mesa. Um esqueleto vestindo um traje militar numa posição de joelho apoiado contra uma das paredes. Ele está empunhando uma cimitarra (enferrujada).

Uma Observação (fácil) dirá que há vários cortes na roupa e que indica que ele morreu em combate.

Caso o personagem leia o diário na última página está a pista sobre a passagem secreta no quarto de estudo:

13º Dia do outono de 1453 DC

Hoje tive a parte de conversar com Maurim, o jovem ajudante de Cardigam, e não foi uma boa conversa. Maurim passou quase a manhã toda a tentar me explicar que a pesquisa de alquimia era um processo caro e demorado e que requisitava de muitos itens e de materiais caros. Expliquei que há mais de 10 anos Cardigam e ele já vinham prometendo transformar chumbo em ouro e até agora não tinham passado de conseguir fazer uma pequena quantidade, e para isto gastou 10 vezes o valor do que produziu.

Tentei em vão conversar com meu irmão, mas Maurim disse que hoje ele estava trancado no seu laboratório e que não poderia ser interrompido, sob pena de haver mais desperdícios.

Fico imaginado se não é mais uma desculpa para não admitir que transformar chumbo em ouro não é possível, pelo menos de forma rentável. O pior de tudo que ele teima em se trancar naquele maldito laboratório, que ele chama de "Laboratório Secreto", como se ele fosse um mago de verdade, e não apenas um louco ensandecido pela sede de ouro, além do mais, todo mundo neste castelo já sabe que atrás daquela estante de frascos, fica a entrada.

Preciso ter uma conversa mais dura com meu irmão, pois isto vai acabar nos levando a ruína. Nestes últimos três anos, com o fim da união, Conti andou intensificando os ataques à ilha, e não tem sido fácil defendê-la. Do jeito que as coisas vão, teremos que acabar aceitando o convite dos Barões, de nos mudarmos para Porto Livre.

Inclusive logo após o almoço, Ildrim, meu nobre irmão devoto da senhora dos mares, veio a mim me falar de um sonho preocupante na qual Ganis o alertava que "a maré vermelha estava para chegar". Ele disse que iria ficar em seu quarto tentando meditar sobre que ela queria lhe dizer.

Pelo menos a tarde foi prazerosa, pois passei excelentes momentos com minha amada esposa Emili. Nunca pensei que a vida ao lado de uma mestiça poderia ser tão boa.

Bem, melhor interromper aqui, pois mesmo sendo tão tarde, estou vendo que há alguma confusão a acontecer lá no 1º andar.

Se desejar tire uma cópia da carta que encontra no item 7 (pistas) e entregue ao grupo.

Caso o personagem vasculhe o esqueleto do barão ao tocar nele ele se esfacelará e cairá de seu crânio um olho de vidro, que é a chave para a sala secreta do barão.

OBS: Caso o grupo não tenha entendido a dica que o olho é o chave a ser usada no espelho, o personagem que estiver possuído receberá a dica



do MJ, mas fazendo isto ninguém ganhará o ponto de experiência.

Área Especial A - Laboratório do Mago

Para chegar nesta área é necessário ter encontrado a passagem secreta.

Esta sala parece um pequeno laboratório. Vários tubos e frascos com estranhos líquidos conservados pelo tempo adornam o local. Há também uma estante cheia de livros, e frascos de vidro com estranhas inscrições neles, alguns ainda estão cheios. Há um esqueleto com um manto roxo sentando numa cadeira. Ele está debruçado sobre a mesa como se estivesse descansando.

Este é o laboratório onde Maurim, o ajudante de Cardigam, e o próprio Cardigam, faziam sua busca pelo efeito alquímico de transformar chumbo em ouro. O esqueleto é de Cardigam.

Na estante junto com os livros há dois pergaminhos de mago, com as magias Bola de Fogo e Raio Elétrico, podendo ser utilizado apenas por magos. Se algum jogador declarar que vasculha, ou olha atentamente para a estante, peça um teste de **Observação** (Médio), se tiver sucesso ele repara nos dois pergaminhos.

Também na estante, porém escondido atrás de um grande livro de alquimia, tem uma poção mágica de transmutação, veja na parte 6 (Itens Mágicos) para mais detalhes. Apenas um jogador que declare que está vasculhando a estante, tem uma pequena chance de descobrir a poção usando um **Observação** (Difícil), ou se disser que procura especificamente pelos frascos na estante, a **Observação** cai para Média.

Em cima da mesa tem uma carta. Caso alguém queira ler, leia para ele o texto e depois entregue ao grupo uma cópia do texto que está na parte 7 (pistas):

Agora Com certeza tenHo cinsciênciA que Vou mE arrepenDer dO erro que comeTi. mEus estratagemaS não deram certO. meU coRaçoO sE deSpedaçou pois Ti amadA EMili que tirou a Própri vidA. seLImon o misEricordioso não peRdoa aqueles que se antecipam a cruine.

mesmo tendo A única Coisa que poderia lhe trazer de volta, não tenHo como usA-la, pois Você comEteu um ato imperDoável Aos olhos dos senhores dos Céus. cHoro por você e por mim que estA VEndo que É inevitável ParA mim Logo Ir sE juntaR a você.

a aqueles que lerem esta mensagem deixo meu legado, apenas peço em troca o perdão pela minha traição.

cardigam

Caso o grupo não tenha decifrado a mensagem escondida na carta o MJ deve dizer (em segredo)

para o personagem que estiver possuído o seguinte texto:

"A chave do tesouro está em Palier, a chave da chave é Palier".

Caso não tenha entendido que devem ir a biblioteca diga (também em segredo) para o personagem que está possuído:

Procure um livro de Palier na Biblioteca

OBS: ao receber estas dicas o grupo ganhará menos pontos de experiência (caso receba uma dica) ou mesmo nenhum (caso receba as duas dicas).

Área Especial B - Sala Secreta do Barão

Ao colocarem o olho de vidro do barão no encaixe sobre o espelho, vocês observam o reflexo do espelho se extinguir e tornar-se uma porta para uma pequena sala com dois brasões nas laterais, e um pequeno baú sobre um pedestal no lado oposto.

Um teste de **Manusear Armadilhas** (Médio) detecta que esta sala possui uma armadilha (buracos na parede na qual vários dardos serão lançados contra quem passar do lado) e um resultado difícil em **Manusear armadilhas**, revela uma segunda armadilha sobre o pequeno baú no pedestal (uma série de pequenas lâminas que disparam na mão de quem estiver abrindo).

O personagem pode desarmar qualquer uma das armadilhas com um teste médio em **Manusear Armadilhas**. Na primeira armadilha ele pode bloquear o mecanismo sobre o assoalho colocando um cause; na segunda armadilha o personagem pode desativá-la abrindo o baú com um objeto longo (como um bastão) ou então abrindo com uma espada e se defendendo das lâminas com um escudo (ou similar).

Caso não seja sucedido nos testes de manusear armadilhas, na primeira armadilha serão lançados 4 dardos contra aqueles que passarem no local. Os ataques serão na coluna 5 (dano máximo 4) e caso os personagens sejam atingido na EF ou 100% na EH deverão fazer um teste de resistência física contra força de ataque 5. Caso falhem ficarão com -3 para qualquer ação física, por causa do veneno. Caso ele tenha sido atingido por mais de um dardo, os efeitos NÃO são cumulativos. Resistindo ou não, o personagem ficará com uma das pernas semi-paralisadas, tendo sua Velocidade Básica reduzida à metade.

Na segunda armadilha aquele que abrir o baú será atingidos por lâminas (1 ataque direto na EF na coluna 5 e causa 8 de dano máximo). Se o ataque acertar o personagem fica uma penalidade de -5 para as ações, por um dia, com a mão que abriu o baú. Caso o personagem não tenha desarmado a segunda armadilha, mas tenha anunciado que iria usar um objeto comprido para abrir o baú, ele não será acertado pelas lâminas.

No baú há um anel com uma linda jóia esverdeada, dentro do anel está gravado: "Para minha amada Emili". Um teste de **Comércio** (médio), avalia que a jóia é uma esmeralda e vale cerca de 5 M.O.

Área Especial C - Sala Secreta do Mago

Ao colocarem a chave quadrangular sobre o espelho, o reflexo se desfaz e torna-se uma porta para uma pequena sala com uma gárgula de aparência demoníaca ajoelhada segurando um grande tomo aberto em suas costas.

O tomo está aberto numa página onde está escrito em malês setentrional:

Ilumine a imagem do guardião

Guarde a luz da imagem

Imagine o guardião da luz

Guarde a imagem da luz

Ilumine o guardião da imagem

Se algum personagem iluminar o rosto da gárgula, ele perceberá que em sua testa, entre seus dois chifres bestiais há uma figura oval, uma espécie de jóia negra. Que curiosamente é a única coisa que brilha na estátua quando está sob a luz.

Caso alguém aperte a jóia, uma porta secreta se abra no pedestal. Dentro há uma grande chave (para a porta do santuário) e um pequeno frasco com a poção mágica **Perdão de Selimon** (veja no item 6). Não é possível determinar o que a poção faz sem a magia Análise, mas os jogadores poderão deduzir a sua utilização pela pista deixada na carta do Mago.

Depois de pegar a chave a gárgula despertará e a passagem se fechará para sair (só é permitido entrar). A passagem só se abrirá novamente ao destruir o guardião da chave.

3.3 - O Terraço

O acesso ao terraço (área 26) é feito pela escada circular (área 20). No canto oposto da entrada no terraço há a torre do sino. Os personagens poderão ver a escada que dá acesso ao topo da torre (área 27).

Caso o grupo chegue ao terraço antes de conseguir pegar o badalo do sino (que está na área 16) o terraço estará vazio, neste caso não lei os textos abaixo!

Dirigindo-se ao terraço vocês começam a ouvir o sino da torre a tocar.

Chegando lá vocês encontram uma cena dantesca: muitos Mortos-Vivos (Esqueletos e Zumbis) estão cercando seu companheiro. Este tenta se defender, mas a superioridade numérica a coloca em sérias desvantagens.

Estes são os piratas que estão tentando se vingar. Uma **Observação** (Fácil) indicará que os Mortos-Vivos têm a aparência de piratas e que um deles traja um manto roxo. Diga que em seguida todos reconhecem a pessoa: é o personagem que foi possuído.

Os Mortos-Vivos ao avistarem o grupo, se dividirão em dois grupos: três esqueletos e o Zumbi Consciente (de manto roxo) atacarão o personagem possuído, e para o restante atacarão o grupo. Serão um (ou dois) esqueleto(s) para cada personagem, mais um Zumbis Conscientes que atacará um dos guerreiros do grupo. O MJ deve dosar a quantidade de esqueletos de acordo com o estado do grupo.

A cada rodada aparecerá um novo morto-vivo (esqueleto ou zumbi consciente, a critério do MJ). Eles virão pela escada que dá acesso. Isto ocorrerá por 7 rodadas.



Há duas formas de resolver a situação:

- 1) Enfrentando e derrotando todos os Mortos vivos.
- 2) Anunciando em voz alta quem foi o verdadeiro culpado da traição. Neste caso imediatamente todos os mortos vivos irão atacar o zumbi de manto roxo e após o destruir terão suas almas libertadas e irão se desfazer em pó.

Após derrotar os mortos-vivos, o fantasma (Damiel) irá deixar o corpo do possuído. Todos poderão vê-lo agora, pois ele não está mais invisível. Então ele diz:

- Por Ganis, enfim eu poderei descansar em paz. A maldição finalmente foi quebrada! Devo muito a vocês! Sei que a minha alma foi libertada!. Como recompensa eu vos entrego isto...

Ao final destas palavras, o tênue corpo do fantasma se dissolve, e no seu local fica apenas uma jóia triangular.

Área Especial D – Sala do Sacerdote

Caso coloquem a jóia triangular no espelho abaixo:

Ao colocar a jóia triangular sobre o espelho. Vocês notam o reflexo dar lugar a uma sala iluminada, com um vitral no teto, com uma representação da deusa Ganis. Raios de luz banham o local.

Há uma figura espectral com um traje sacerdotal azul e branco, sentado numa cadeira lendo um livro.

Ele olha para vocês e diz:

- Sejam bem vindos boas almas! Meu nome é Ildrim, sou um sacerdote de Ganis.

Caso o grupo **tenha** anunciado aos piratas o verdadeiro o culpado:

- Vocês tiveram a coragem e o discernimento de revelar a verdade e com este nobre ato, a maldição foi quebrada, pois somente quando o verdadeiro culpado fosse encontrado é que as almas de todos iriam descansar...

Ele começa a escrever algo no livro...

- Ganis agradece vocês por sua dedicação... Seus nomes estão agora escritos no Livro das Águas.

Dizendo estas palavras ele termina de escrever e sua etérea imagem se desfaz!

Caso o grupo **não** tenha anunciado aos piratas o verdadeiro o culpado:

Gostaria de contar-lhes uma história.

O homem folheia seu livro sobre seus joelhos e diz:

- Aqui! Achei! A história da Ilha dos Corvos! Há muito tempo atrás a ilha era o lar de um barão pirata chamado Martingram. Era uma ilha muito fortificada, e no alto havia um castelo que ficava encarrapitado numa montanha, era impossível se aproximar da ilha sem ser visto e existia uma grande artilharia que defendia a ilha.

- Houve um ataque que pegou todos os piratas de surpresa. Todos morreram...

- A culpa recaiu sobre um pobre vigia, acusado de dormir em serviço, chamado Damiel. Uma maldição foi feita. O destino de todos estava selado. "Que os piratas persigam os culpados do ataque para toda a eternidade! E que suas almas não descansem em paz!" disseram os homens do mar numa única voz...

O homem fecha seu livro e lágrimas correm de seus olhos, ele diz a vocês:

- No entanto o culpado foi meu jovem irmão Cardigam, que se apaixonou pela mais bela Meio-Elfa, mas que acabou desposando Martingram...

- Por vingança ele fez um acordo pelo qual permitia que o a ilha fosse atacada para ficar com sua amada. Ele contatou o reino vizinho e na noite do ataque ele escondeu o badalo do sino para que a culpa caísse sobre o pobre Damiel. Mas o plano saiu errado e a amada acabou morta junto com o barão. Todos foram mortos e ele suicidou-se.

- Mesmo que vocês não tenham percebido, vocês quebraram a maldição, pois somente quando o verdadeiro culpado fosse encontrado é que as almas de todos iriam descansar...

- Ganis agradece vocês por sua dedicação...

Dizendo estas palavras sua etérea imagem se desfaz!

Área Especial E – A Sala do Cetro

Caso os personagens coloquem as três "chaves" ao mesmo tempo sobre o espelho, leia:

O espelho novamente se desfaz, dando lugar a uma sala com um cajado de metal com uma jóia azulada em forma de náutilus o adornando.

O mestre de jogo não deverá dar nenhuma dica de que eles devem colocar as 3 chaves juntas. Este é o **Cajado dos Mares**, mas os jogadores só saberão disto se usarem a magia Análise), veja o item 6.



Pontos de Experiência

- Se lutarem normalmente contra a ilusão da serpente marinha: 1
- Se lutarem Heroicamente contra a ilusão da serpente marinha: 2
- Se tiverem entendido (sem dicas) para que serve o olho do Barão: +1
- Se entenderem (sem dicas) através do diário do Barão onde fica o laboratório do mago: +1
- Se decifrarem (sem dicas) a carta de suicídio do Mago: +1
- Se entenderem (sem dicas) que o significado da carta indica que devem procurar um livro de Palier na biblioteca: +1
- Se entenderem (sem dicas) que devem falar "Palier" diante do livro de Palier, para que ele revele a chave: +1
- Se lutarem normalmente contra a gárgula: 1
- Se lutarem Heroicamente contra a gárgula: 2
- Se lutarem normalmente contra os esqueletos e zumbis: 1
- Se lutarem Heroicamente contra os esqueletos e zumbis: 2
- Se perceberem que podem incriminar o Mago (zumbi) evitando o combate final: 3

- Quem tiver pelo menos uma atitude realmente original ou inusitada que ajude ao grupo: +1

4 - Final da Aventura

4.1 - Final – Em direção à Litória

A viagem de volta transcorre sem mais problemas. Após alguns dias vocês chegam a Pacri.

Depois do desembarque vocês despedem-se de Guilfo e da tripulação do Gaivota Azul e de lá seguem viagem para Pechara, onde poderão pegar um barco pelo rio Topeu, até chegar a cidade de Litória.

Continue na aventura "A Fronteira"...

4.2 - Final – A herança

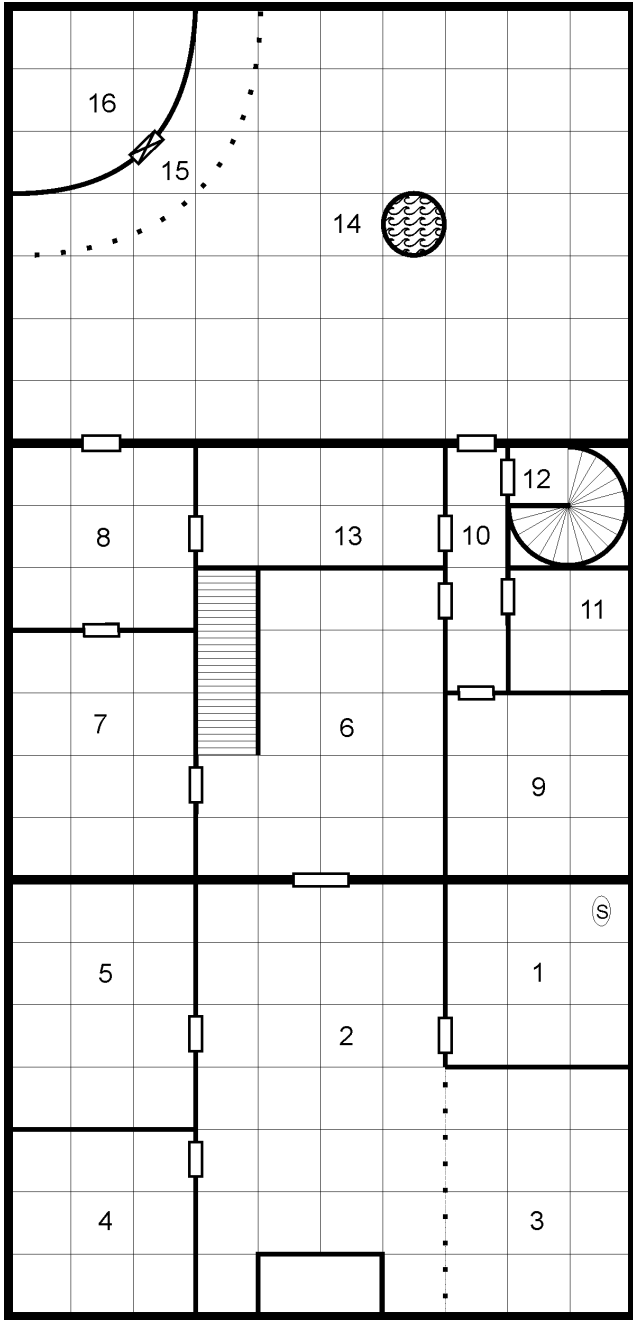
O grupo conseguirá chegar ao seu destino: a reunião com o testamenteiro.

Este entregará os papéis de posse da propriedade apenas se o grupo pagar antecipadamente os impostos devidos.

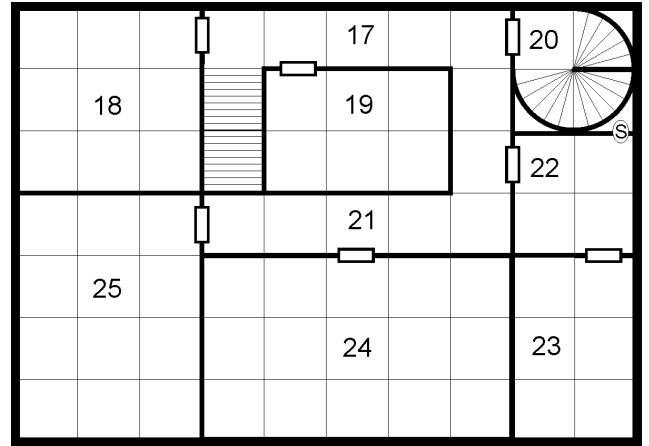
A casa precisa de algumas reformas, num valor de 8 moedas de ouro e algum nível nas habilidades de Trabalhos Manuais, Carpintaria, Trabalhos em Metal e Engenharia. Contratar alguém para reformar a casa custa 1 moeda de prata por habilidade.

A casa vale 30 moedas de ouro reformada. Ou 10 moedas se não for reformada.

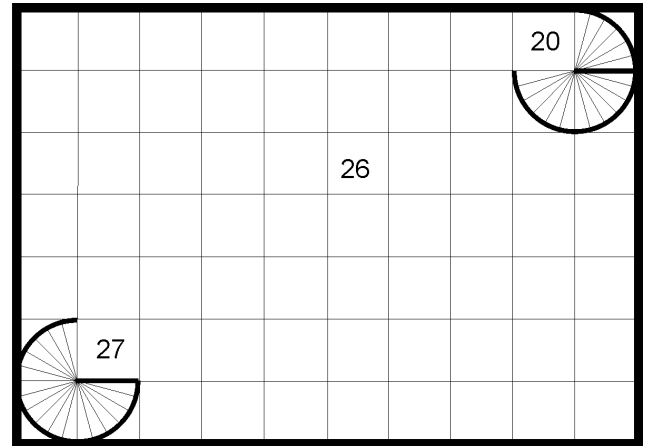
1º Andar



2º Andar



3º Andar



5 - Biografias

Capitão Guilfo



Humano, Guerreiro, 52 anos, 1,78mt, 76kg, olhos azuis, cabelos grisalhos, pele branca bronzeada.

O Velho capitão do Gaivota Azul, tem uma aparência vistosa apesar da idade avançada, de roupas típicas para um capitão de embarcação, com longos cabelos grisalhos, e olhos de um azul profundo e misterioso como o oceano. De fala rígida e sofisticada, é um homem do mar muito experiente, sabe lidar com as mais variadas situações, e em seu barco sua palavra é lei, e ele não tolerará o desafio ou insubordinação de ninguém.

Barão Martingram



Humano, Pirata, 38 anos, 1,73mt, 79kg, olhos negros, cabelos longos e negros, pele branca bronzeada.

O grande barão pirata que vivia na Ilha dos Corvos é o irmão do meio de Ildrim e Cardigam. Traído pelo irmão mais jovem, por ciúmes de sua bela esposa Meio-Elfa Emili.

Martingram era um homem de grande poder entre os piratas, seu comando era inquestionável, porém seu irmão mais novo adorava desafiá-lo frente aos

demais, colocando-os muitas vezes em situações difíceis, mas que sempre Ildrim, o irmão mais velho, com sua espirtuosidade e sabedoria conseguia tira-los sem criar grandes desavenças.

Logo cedo em sua carreira de pirata, Martingram, conseguiu tomar a Ilha dos Corvos e transforma-la num reduto para piratas, fortificando-a.

Num de seus ataques, teve uma surpresa ao ver que uma Meio-Elfa queria seguir com eles, vindo nela grande coragem e beleza, ele concordou que ela viesse a sua ilha, viver como uma pirata. Logo seus encantos o dominaram, e eles se casaram.

Cardigam



Humano, Mago, 30 anos, 1,78mt, 72kg, olhos castanhos, cabelos loiros e curtos, pele branca bronzeada.

O irmão mais novo do barão Martingram. O principal culpado pela maldição da ilha e pela traição.

Sendo o mais novo dos três irmãos, porém, nem o mais habilidoso, nem o mais sábio, mas o mais inteligente, vivia pela emoção do momento. Quando a Meio-Elfa Emili, veio para junto de seu irmão, ele logo se encantou por ela, e desde então passou a fazer de tudo para encantá-la. Emili, preferiu seu irmão, o Barão Pirata Martingram, colocando grandes ciúmes no coração de Cardigam, e selando para sempre o destino de todos na Ilha dos Corvos.

Sacerdote Ildrim



Humano, Sacerdote de Ganis, 42 anos, 1,68mt, 74kg, olhos negros, cabelos castanhos claros, pele branca.

O mais velho dos três irmãos que viviam nas fortificações. Um sacerdote de Ganis. Seu fantasma aparecerá aos personagens que entrarem na "Area Especial D".

Não sendo um adepto das artes militares, Ildrim, resolveu se fortalecer espiritualmente, e com o tempo aprendeu sobre a deusa Ganis e suas dádivas do mar. Nos seus últimos dias teve uma visão de que algo de ruim iria acontecer a seus irmãos mais novos. Nos seus últimos momentos se dedicou a deusa Ganis, sempre pedindo proteção e perdão aos seus irmãos.

Ele era um homem devoto, porém, mesmo sendo avisado da tragédia que ocorreria, não teve tempo de se preparar adequadamente para a terrível noite que destruiu e matou todos na ilha dos Corvos. Foi ele quem lançou a maldição sobre a ilha.

Daniel



Humano, pirata, 23 anos, 1,60mt, 62 kg, olhos cinza-esverdeados, cabelos negros encaracolados, pele branca.

Agora é o Fantasma do vigia que foi acusado injustamente de não avisar os habitantes da ilha.

Ele possuirá o corpo de um dos personagens dos jogadores para provar sua inocência.

De baixa estatura e físico mirrado, só foi aceito como vigia. Com cabelos negros, encaracolados e olhos de uma cor cinza-esverdeada, não é alguém comum, porém passa um ar de marasmo e de solidão.

Emili Flor-de-Cedro



Meio-Elfa, Pirata, 56 anos, 1,36mt, 45kg, olhos verdes esmeralda, cabelos loiros, pele branca e alva.

Jovem Meio-Elfa esposa do barão Martingram, que vivia um triângulo amoroso entre seu marido e seu irmão mais novo Cardigam. Principal causa da traição entre os dois irmãos.

Era uma jovem muito impetuosa, que durante um ataque pirata de Martingram a um navio mercante élfico, preferiu ir com ele a ficar em entre os quais a consideravam uma mestiça. Não é nem preciso dizer que xenófobos como são, os elfos nem se importaram em ir atrás daquela eu preferia a companhia humana a deles.

Logo começou a lançar seus encantos para cima do barão, e assim ela caiu nas graças dele, e em pouco tempo estavam casados. Ela adorava aquela vida como pirata, a emoção, a aventura, parecia que ela tinha nascido para isso. Por sua impetuosidade, não conseguia se satisfazer com apenas um homem, e logo estava tendo um caso com o irmão mais jovem do barão, o mago Cardigam. Como ela dizia "tinha mais vivacidade que seu marido", mas sem abertamente preferi-lo, e assim trouxe a tona a grande rivalidade entre os dois irmãos e isso acabou sendo a discórdia para os irmãos, gerando um fim trágico para eles.

6 - Objetos Mágicos

Cajado dos Oceanos

Um belo cajado de metal esverdeado com uma jóia azulada em forma de náutilus o adornando.

Este cajado é mágico, encantado por uma benção de ganis feita para comemorar a inauguração da catedral de Maerus (Conti). Na verdade foram encantados vários destes cajados, mas eles foram perdidos ou destruídos durante a invasão dos Bankdis. Recente mente um foi encontrado por Ildrim numa pilhagem a um navio mercante de Plana.

Ele é um cajado +1, e pode invocar uma vez ao dia a magia Auxílio Natural 3 (como se fosse um sacerdote de Ganis). Personagens devotos de Ganis invocam a magia como se fosse nível 5. Um efeito interessante é que qualquer personagem que segure o bastão escutará o barulho do mar ao longe.

Quando usado para atacar uma criatura marinha este cajado lança uma Maldição (6) sobre seu possuidor.

Pergaminho de Bola de Fogo

Funciona como a magia de mago de nome igual, com efeito de nível 5. Só pode ser invocada por um mago uma única vez.

Pergaminho de Raio Elétrico

Funciona como a magia de mago de nome igual, com efeito de nível 2. Só pode ser invocada por um mago, e pode ser invocada duas vezes. Após isto irá se desfazer em pó.

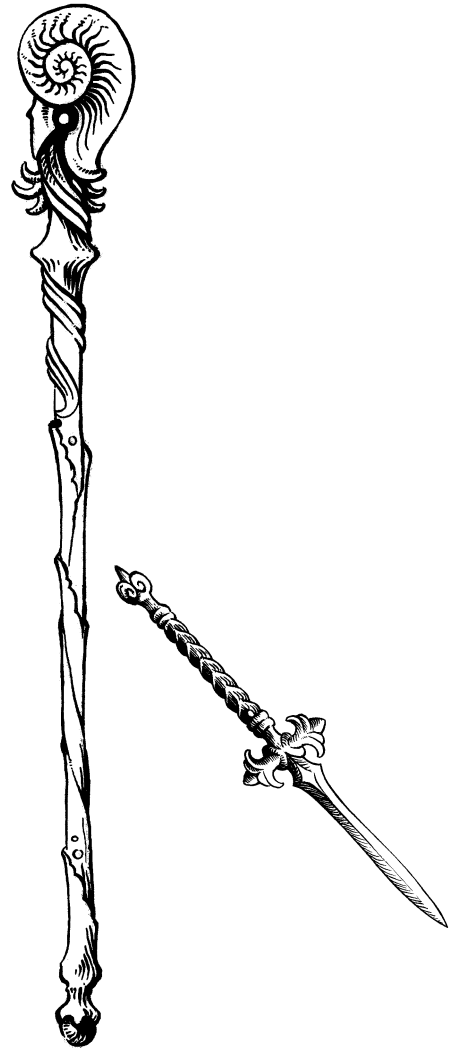
Poção Mágica de Transmutação

Este era o efeito que o jovem mago tanto queria alcançar com seus estudos de alquimia, promovidos pela avidez por ouro de seu irmão Martingram e sua própria.

A poção permite o mesmo efeito da Magia Transmutação 8, porém com evocação instantânea, bastando derramar um pouco de seu liquido sobre o material que deseja transmutar e pensar imediatamente em outro material, proferindo-lhe o nome. Há quantidade suficiente para ser usada mais uma vez.

Perdão de Selimom

A este é o elixir da vida que Cardigam faz apologia em sua carta. Uma antiga poção com poderes incríveis que permite trazer a vida qualquer pessoa que tenha morrido a menos de 1 dia. Esta poção não funciona em quem tenha se suicidado. Há apenas uma dose.



Punhal de Cruine

Durante a guerra contra a seita muitas armas foram encantadas para enfrentar as forças demoníacas. Uma congregação de Cruine forjou vários punhais mágicos para um grupo de cavaleiros da Ordem da Noite Eterna. Após muitas batalhas algumas destas armas se perderam e acabaram em mãos de outras pessoas.

Estes punhais dão um bônus de +2 contra qualquer morto-vivo. Se usados para atacar qualquer outro ser que não um morto vivo, o punhal confere um total de +1. Outro poder especial, é que na mão de um devoto de Cruine, ele brilha quando um morto vivo está a menos de 5 metros de distância. Na mão de um sacerdote de Cruine este punhal dá também +3 na resistência contra magias lançadas por mortos vivos.

Por serem objeto sagrados, caso o possuidor deste punhal não pertença a Ordem de Cruine e seja avistado por um membro da Ordem, este irá reconhecer o objeto e irá exigir imediatamente a devolução, usando se necessário de força para isto.

7 - Pistas

Esta é a pista deixada na Área 25 – Quarto do Barão.

13º Dia do outono de 1453 DC

Hoje tive a parte de conversar com Maurim, o jovem ajudante de Cardigam, e não foi uma boa conversa. Maurim passou quase a manhã toda a tentar me explicar que a pesquisa de alquimia era um processo caro e demorado e que requisitava de muitos itens e de materiais caros. Expliquei que há mais de 10 anos Cardigam e ele já vinham prometendo transformar chumbo em ouro e até agora não tinham passado de conseguir fazer uma pequena quantidade, e para isto gastou 10 vezes o valor do que produziu.

Tentei em vão conversar com meu irmão, mas Maurim disse que hoje ele estava trancado no seu laboratório e que não poderia ser interrompido, sob pena de haver mais desperdícios.

Fico imaginado se não é mais uma desculpa para não admitir que transformar chumbo em outro não é possível, pelo menos de forma rentável. O pior de tudo que ele teima em se trancar naquele maldito laboratório, que ele chama de “Laboratório Secreto”, como se ele fosse um mago de verdade, e não apenas um louco ensandecido pela sede de ouro, além do mais, todo mundo neste castelo já sabe que atrás daquela estante de frascos, fica a entrada.

Preciso ter uma conversa mais dura com meu irmão, pois isto vai acabar nos levando a ruína. Nestes últimos três anos, com o fim da união, Conti andou intensificando os ataques à ilha, e não tem sido fácil defendê-la. Do jeito que as coisas vão, teremos que acabar aceitando o convite dos Barões, de nos mudarmos para Porto Livre.

Inclusive logo após o almoço, Ildrim, meu nobre irmão devoto da senhora dos mares, veio a mim me falar de um sonho preocupante na qual Ganis o alertava que “a maré vermelha estava para chegar”. Ele disse que iria ficar em seu quarto tentando meditar sobre que ela queria lhe dizer.

Pelo menos a tarde foi prazerosa, pois passei excelentes momentos com minha amada esposa Emili. Nunca pensei que a vida ao lado de uma mestiça poderia ser tão boa.

Bem, melhor interromper aqui, pois mesmo sendo tão tarde, estou vendo que há alguma confusão a acontecer lá no 1º andar.



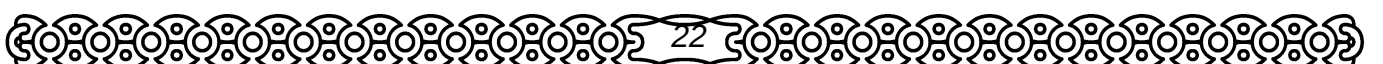
Esta é a pista deixada na "Área Especial A" –
Laboratório do Mago:

*Agora Com certeza tenHo cinsciênciA
que Vou mE arrepenDer dO erro que
comeTi. mEus estratagemaS não
deram certO. meU coRaçãO sE
deSpedaçou pois Ti amada EMili que
tirou a Própri vida. seLImon o
misEricordioso não peRdoa aqueles
que se antecipam a cruine.*

*mesmo tendo A única Coisa que
poderia lhe trazer de volta, não tenHo
como usa-la, pois Você comEteu um
ato imperDoável Aos olhos dos
senhores dos Céus. cHoro por você e
por mim que estA VEndo que É
inevitável ParA mim Logo Ir sE juntaR
a você.*

*a aqueles que lerem esta mensagem
deixo meu legado, apenas peço em
troca o perdão pela minha traição.*

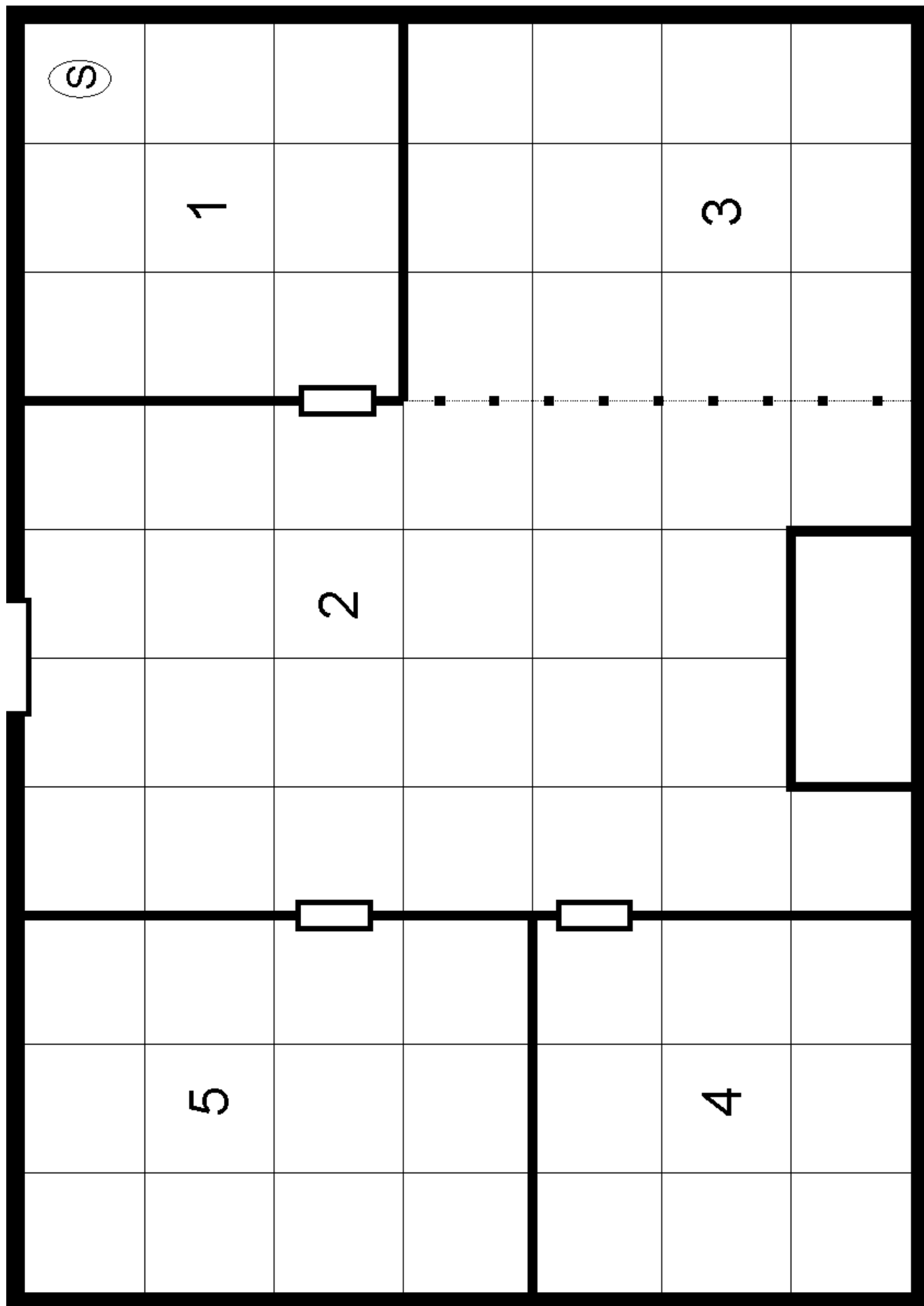
Cardigam

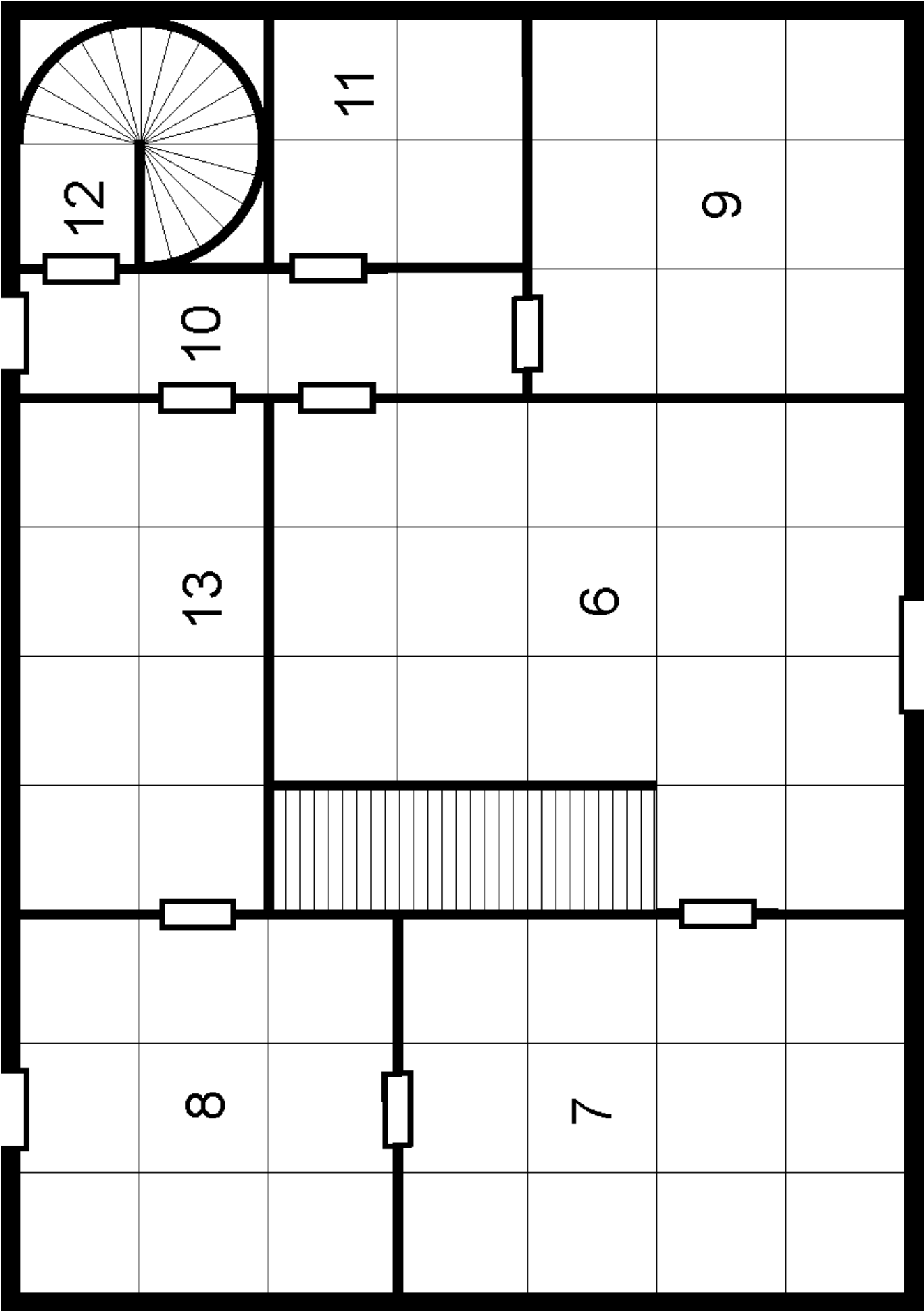


8 - Estatísticas de Combate dos PDM

Nome	Est	Def	EF	EH	Tipo de Ataque	L	M	P	100	75	50	25	RF	RM	Moral
Piratas	2	M4	28(19)	22	Cimitarra	7	6	2	23	18	13	8	4	2	10
					Arco Simples	9	4	1	19	15	11	7			
Serpente Marinha (Ilusão)	/	M3	25	45*	Mordida	9	9	9	12	8	6	3	/	/	/
Elemental da Água	2	L3	20	6	Punhos	1	3	4	12	9	6	3	4	2	8
					Jato	6	8	10	/	/	/	/			
Gárgula	5	P0	70	0	Garras de Pedra	5	6	7	22	17	12	8	6	6	/
Estátua (Ilusão)	/	M3	25	45	Mãos	7	7	7	12	8	6	3	/	/	/
Elemental da Água (Ilusão)	/	M3	25	45	Punhos	8	8	8	8	6	4	2	/	/	/
Esqueleto	1	L0	5	0	Lança leve	3	0	-2	16	12	8	4	-5	1	/
Zumbi Consciente	4	L1	15	25	Mordida	7	5	4	15	12	9	6	4	5	8

*A quantidade de EH deve ser aumentada caso o Fantasma demore a conseguir a possuir alguém do grupo.







14

5

61

