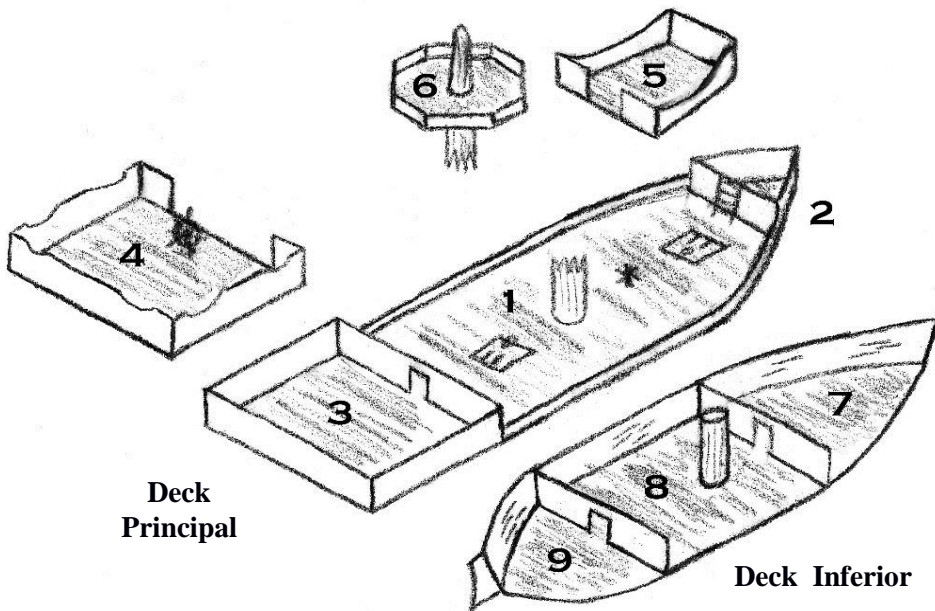


# O Saqueador Pálido

Um navio fantasma que pode conter um tesouro inestimável ou, talvez, apenas uma morte certa.



Para informações especiais sobre este mapa, confira “Sobre o Mapa” no Apêndice.

## Ganchos da Aventura:

- Os PJs ouvem rumores ou encontram manuscritos sobre um navio fantasma que aparece a cada 150 anos, e que carrega uma estátua extremamente bem trabalhada, cujo valor pode exceder “milhares” de peças de ouro (*este é um falso rumor*).
- Os PJs são contratados por um colecionador excêntrico para recuperar um ídolo a bordo do navio. O colecionador não sabe a origem da estatueta, somente que é “única e inestimável”.
- Os PJs estão viajando para algum lugar de navio, quando o vigia percebe um estranho objeto flutuando sob a água.

## História:

Bem próximo do início do tempo, muito antes de homens ou até mesmo os anões serem criados, os elfos tentaram criar uma divindade à sua própria imagem. Porém, a tentativa teve um efeito contrário devastador. O resultado desse experimento foi uma massa desforme constituída de mal, caos e trevas que ameaçava devorar todo o universo. Porém, um grupo de elfos magos conseguiram prender a essência dessa “coisa divina” dentro de uma estatueta. Isto era o melhor que os elfos podiam fazer, pois eles não conseguiram destruir o ser divino que criaram, logo, concordaram em selar a “coisa” e aprisioná-la.

Após 25 milênios, um rumor sobre uma estatueta poderosa chegou aos ouvidos de um senhor da guerra, que almejou extrair o poder da estátua para os seus próprios fins. Ele enviou cinco navios à procura deste ídolo. Destes, quatro não obtiveram sucesso e um jamais retornou.

O quinto navio, chamado de O Saqueador Pálido, de fato encontrou a estatueta, mas a sua influência maligna acabou corrompendo a tripulação e os levou à insanidade antes que alguém pudesse entregar o ídolo ao senhor da guerra. Tamanho foi o horror a bordo e tamanho foi o poder da estátua que o navio e toda a sua tripulação foram sentenciados a velejar por toda a eternidade como um navio fantasma. A cada 150 anos, a lua cheia passa exatamente pelo centro de uma constelação circular chamada de “O Poço das Trevas”. Este fenômeno é conhecido pelos astrólogos como “O Olho das Trevas” e muitas lendas contam das coisas estranhas e horríveis que aparecem nesta rara noite. É ao que parece, uma destas coisas é o aparecimento do Saqueador Pálido. É possível vê-lo por um breve período de tempo.

O navio fantasma aparece enquanto a lua entra no círculo da constelação e desaparece novamente quando a lua sai do círculo.

## Mecânicas Gerais:

- O navio aparece por um breve tempo. Os personagens possuem 2 horas para estar no navio. Os PJs que ainda estiverem a bordo quando o navio desaparecer, se tornam membros permanentes da tripulação. É bom sinalizar, de algum modo, este limite aos jogadores;
- Qualquer personagem que morrer a bordo do navio, se torna um membro permanente da tripulação;

- Sempre que um personagem encontrar algo horrível ou perturbador, ele ganha Loucura Temporária (DMG p. 258-260). Se um personagem já estiver temporariamente louco, ele ganha Loucura a Longo Prazo, além da Loucura Temporária.
- Opcionalmente, o Mestre pode realizar todas as jogadas e danos sofridos dos PJs. Não saber se obteve sucesso, falha ou quantos PVs ainda possui, adiciona um sentimento de tensão na aventura.
- O Mestre pode se utilizar de discrição quando a aura de Presença Corruptora deveria ser usada, mas sugere-se que seja usada somente se os personagens conseguirem remover o ídolo do navio.

### **Área 1: Convés Principal**

Símbolos estranhos estão perfeitamente queimados no convés. Ninguém sabe o que eles significam, entretanto, um teste de História de CD Moderada revela que os símbolos lembram vagamente o idioma élfico. Os únicos sons que os personagens conseguem ouvir são as gentis ondas do mar e o ranger do barco. Luz e calor emanam da porta fechada da cabine do capitão (Área 3). Existem também duas escotilhas no convés. A escotilha dianteira, em direção à proa, leva para baixo à Área 7, enquanto a escotilha traseira, em direção à popa, leva para baixo à Área 8.

### **Área 2: Cabine no Castelo de Proa**

Quando o grupo abrir a porta para a cabine no castelo de proa, eles encontram uma dúzia de homens mortos pendurados nas vigas. Um dos personagens (e somente um) percebe que um dos olhos de um homem morto salta para fora e começa a quicar no chão. A corda que sustentava o homem se transforma em um tentáculo e solta corpo. O homem que estava morto vai em direção ao personagem, cambaleando, e o ataca. Se o personagem acertar um golpe no homem morto, o corpo irá aparecer, subitamente, exatamente onde estava: pendurado frouxamente pela corda, na viga.

### **Área 3: Cabine do Capitão**

Se os personagens se aproximarem da porta trancada, eles sentem um cheiro de carne cozida, e escutam uma música tranquila. Ao entrarem, eles veem o capitão sentado na mesa com várias pessoas, saboreando o jantar. Ao notar os personagens, o capitão os convida para participar do banquete. A mesa está repleta de comida, com um mapa aberto em seu meio. O capitão e sua tripulação estão dialogando sob o mapa que parece indicar a localização de um tesouro enterrado. Se os personagens mencionarem o ídolo, por um breve momento o capitão adquire um olhar sinistro, a temperatura na cabine diminui e a música fica mais baixa. Então, tudo volta ao normal e o capitão desdenha da fala dos personagens, dizendo que o ídolo é só um mito. Ele continua a encorajar os personagens a comer e beber. Os personagens que comer ou beber qualquer coisa da mesa, veem uma cena diferente – corpos mumificados cobertos por teias de aranha, sentados ao redor de uma mesa cheia de comida embolorada, mofada e um mapa de tesouros bastante envelhecido e empoeirado. O fedor de podridão permeia o ar. Tentáculos negros e oleosos circundam em volta dos pescoços dos corpos mumificados, movendo-os como bonecos.

**Especial:** Tesouro (Mapa Antigo: trate como um objeto de arte).

### **Área 4: Tombadilho**

Um homem se levanta atrás do timão (roda do leme) com os seus braços caídos ao lado. Ele não está guiando o barco e atônito olha para frente, completamente indiferente. Atrás dele, uma velha mulher senta em uma cadeira de balanço enquanto tricota algo. Observando melhor, ela está tricotando um laço de carrasco. Se algum personagem atacar qualquer um deles, tanto o homem quanto a mulher aparentam sofrer dano, mas não reagem e não param o que estão fazendo. O dano desaparece em 1d4 minutos.

### **Área 5: Castelo de Proa**

Não há nada visível neste convés. Contudo, o primeiro personagem que pôr o pé neste convés, desmaia e permanece desacordado por vários minutos. Enquanto estiver inconsciente, o personagem tem a seguinte visão:

*Elfos nus com runas em todo o seu corpo dançam ao redor do fogo. Um dos elfos joga alguma coisa no fogo. O fogo se torna preto e oleoso, com massas de tentáculos surgindo violentamente. Um dos tentáculos gordos alcança um dos ritualistas e o estrangula. Os demais elfos correm aterrorizados.*

### **Área 6: Cesto da Gávea**

O personagem que subir no cesto da gávea percebe que o navio o qual vieram, seu navio de origem, parece estar velejando para longe. A distância depende de quanto tempo eles estão no navio. Quando mais tempo eles estiverem ali, mas longe o seu navio parece estar. Esta é uma ilusão de ótica (bem como também uma sugestão do tempo limite para estarem à bordo) e somente é visível do cesto de gávea. Para os demais personagens, o navio de origem ainda aparece diretamente ao lado do Saqueador Pálido.

## Área 7: Porão da Proa

Caixotes de suprimentos e sacos de grão são empilhados neste porão. Se os personagens gastarem tempo procurando dentre os caixotes, sombras irão atravessar as paredes e eles irão ver pessoas em sua visão periférica. Se os personagens procurarem estes fantasmas, eles irão encontrar um jovem marujo chorando e soluçando em um canto. Seu pescoço está em pele viva e sangrando, e as cavidades dos olhos vazias. Entre seus soluços, todos os personagens conseguem ouvir “Nós encontramos, oh, como eu queria que nunca tivéssemos encontrado...”.

## Área 8: Camarotes

Redes de dormir estão penduradas nas vigas destas cabines. Nenhuma delas ocupadas. Existem diversos baús que contêm roupas comidas por traças e alguns sabres enferrujados. Os personagens ouvem sussurros que os levam até a Área 9: Porão da Popa. Todos os personagens que entrarem na Área 8 devem realizar um teste de resistência de Sabedoria, ou serão compelidos a entrar na Área 9.

## Área 9: Porão da Popa

Quando os personagens entrarem nesta área, eles sentem o ar gélido e mofado. É difícil respirar. A única coisa nesta área é o ídolo: posto em pé em um pedestal de pedra áspera. O ídolo é feito de ébano e se assemelha a um elfo mago ajoelhado com as mãos em seu rosto. Qualquer criatura que tocar o ídolo aciona a armadilha Tentáculos Esmagadores abaixo. Quando a armadilha é ativada, os personagens veem o ídolo se transformar em uma massa oleosa de tentáculos negros e grossos (como na Área 5). O ídolo lança um dos tentáculos e agarra um dos personagens pelo pescoço. Os elfos magos que fizeram este ídolo asseguraram que não há forma alguma capaz de destruir o ídolo, pois, ao destruí-lo, a coisa-divina aprisionada seria libertada.

### **Tentáculos Esmagadores**

### *Armadilha Mágica*

**Religião (CD Moderada):** o PJ discerne que o ídolo possui uma presença maligna aprisionada.

Quando uma criatura tocar o ídolo, é lançada a magia *Tentáculos Negros de Evard* (PHB 238), centrada em si mesmo com a duração de 1 minuto. A magia encerra prematuramente se os tentáculos sofrerem dano do tipo radiante, advindo de Canalizar Divindade ou algum efeito similar (como a magia *Santificar*). Não é possível desabilitar esta armadilha mágica.

### **Presença Corruptora**

Qualquer criatura que permanecer a até 30 metros do ídolo por mais de 4 horas é influenciado por sua natureza divina malformada. A criatura é sujeita à Loucura Indefinida (DMG p. 258-260) e perde 1d4 pontos de vida máximo todo dia. Esta condição só desaparece quando a criatura não está mais próxima ao ídolo por 1d4 semanas.

### **Conclusão:**

Os personagens podem levar o ídolo para fora do barco, mas a natureza da Presença Corruptora do ídolo o torna, no final das contas, algo indesejável. Se os personagens descobrirem um jeito de suprimir a Presença Corruptora, o ídolo tem, então, o valor de um objeto de arte, embora possua uma divindade menor maligna aprisionada. Se os personagens conseguirem vender o ídolo para alguém, a natureza maligna da Presença Corruptora deverá, certamente, afetar a campanha de alguma forma.

Caso contrário, os personagens têm um conto horrível para falar aos patrões na próxima taverna que os encontrar.

## Apêndice: Como usar este documento

Esta Miniaventura de Duas Páginas foi designada para ser usada em qualquer nível de jogo. Logo, você Mestre terá que um pequeno esforço antes da seção para adequar a aventura ao seu grupo.

### Tamanho do grupo

Esta miniaventura foi feita para um grupo de 4 a 5 aventureiros. Se seu grupo possuir menos ou mais do que isso, você deve realizar os ajustes necessários.

### Nível do grupo

Sempre que você ver o termo “Nível do Grupo” este é o nível médio de todos os personagens, arredondado para cima. Assuma-se que o grupo consiste de personagens de níveis aproximadamente iguais.

### Monstros

Inserir monstros é a maior parte do trabalho que você terá que fazer, antes da aventura. Felizmente, os combates em cada uma das Duas Páginas da Miniaventura não foram criados para serem o foco da aventura. Isto significa que o grupo consegue passar pelos combates sem muitos problemas. Isto é uma miniaventura, não uma campanha.

Cada sala ou área que contém um monstro possui uma nota “especial” dentro dela, dessa forma:

#### **Especial:** Combate (Morto-vivo)

A informação apresentada em parênteses é para dar a ideia do tipo de monstro que estará envolvido no combate. (De maneira geral, a história por trás da aventura irá ajudar você a entender o tipo de monstro que você pode inserir).

Existem algumas formas de você fazer o que é necessário.

Você pode usar uma ferramenta excelente como [Donjon Monster List](http://donjon.monster-list.com/) para encontrar o monstro apropriado. Esta ferramenta permite que você classifique monstros por uma variedade de fatores diferentes, visando encontrar algo do nível apropriado e que corresponde ao que você gostaria de inserir <http://donjon.bin.sh/5e/monsters/>

Você também pode usar remodelar um monstro. Para isso, você deve ter como base um monstro de nível adequado, e mudar uma ou duas coisas, para fazer o monstro que você precisa. Você pode ler mais sobre essa técnica na seção “Modificando um Monstro” na página 273 do DMG.

### Classe de Dificuldade

Para tornar esta aventura jogável para qualquer grupo, não foi fornecido nenhum valor de CD. Ao invés disso, foram utilizados os termos Fácil, Moderado e Difícil, denotando uma CD específica que deve ser usada. Utilize a tabela abaixo para encontrar a CD correta para o nível de seu grupo.

Nível do Grupo	Fácil	Moderado	Difícil	CD
1-5	10	15	20	13
9-12	10	15	20	14
13-16	15	20	25	16*
17-20	15	20	25	18*

*\*Para grupos com nível abaixo do menor valor correspondente, você pode subtrair até 2 da CD do teste, baseado na dificuldade do encontro que você deseja*

### Tesouro

A coisa mais fácil para inserir em uma aventura é o tesouro. Estas entradas dão tipos de tesouros, mas nada mais, como:

#### **Especial:** Tesouro (Anel)

Normalmente é você quem decide se o tesouro é algo mágico ou mudando (mas valioso), e se a recompensa será de nível apropriado ou não. Você é encorajado a usar a tabela de tesouros aleatórios no Capítulo 6 do DMG (p. 133).

### Escala

Não há um grid de combate no mapa, por isso não foi definida nenhuma escala em cada masmorra. Você pode normalmente dizer como as coisas grandes devem ser, mas sintase livre para escalonar as coisas como você achar melhor.

### Dano

Às vezes, a aventura utiliza palavras como Dano Padrão seguidas pela palavra baixo, moderado ou alto entre parêntesis, e então um espaço, assim:

#### **Dano Padrão (moderado)**

Esta é uma referência à tabela Estatísticas de Monstros por Nível de Desafio no DMG, página 274. Simplesmente utilize o Nível do Grupo para encontrar o valor correto na tabela e use a coluna Dano/Rodada para escolher um determinado valor entre o mínimo e máximo de dano. Então, escreva o dano padrão no espaço correspondente.

### Sobre o mapa

O mapa do Saqueador Pálido é uma réplica de um modelo de barco da Fat Dragon Games “[The Sea Dragon](#)”. É um modelo fácil de juntar e realmente emocionará seus jogadores quando você mestrar esta aventura. Para fazer o barco parecer, de fato, com um barco fantasma, simplesmente imprima em preto e branco, ao invés de colorido. Você também pode fazer buracos na vela, fazendo-o parecer esfarrapado. Se você quiser me agradecer por essa miniaventura grátis, por favor, compre o modelo de barco em um dos links afiliados abaixo. Eu irei receber uma pequena parte de cada venda. (Ou simplesmente copie e cole o link abaixo).

[http://www.drivethrurpg.com/product/93394/The-Sea-Dragon-Sailing-Ship?affiliate\\_id=397565](http://www.drivethrurpg.com/product/93394/The-Sea-Dragon-Sailing-Ship?affiliate_id=397565)

Versão em português da **REDERPG**

Tradução: Jeferson Lucas Zanin

Revisão: Gervasio da Silva Filho

Editoração: Leandro Tavares Rocha

Link do original em inglês:

<http://www.drivethrurpg.com/product/175003/Two-Page-Mini-Delve--The-Pale-Reaver>