



## Ratos Gigantes ( Monstro)

F 1 , H 2 , R 3 , A 0 , Pdf 0  
FA 3 . FD 2 . DM 1

### Vantagem

Aceleração (1)  
Sentidos especiais(1).

### Desvantagem

Inculto (1)

PVS: 15 / PM 9

Deslocamento: 7

Ratos de um tamanho muito grande, podem alcançar ate 1 metro de altura, são vorazes e selvagens.

## Caranguejos Gigantes

F 2 , H 2 , R 4 , A 2 , Pdf 0  
FA 4 . FD 4 . DM 1

### Vantagem

Aquatico (1)  
Armadura extra Corte (1).

### Desvantagem

Vulnerável a Fogo (-1)

PVS: 20 / PM 12

Deslocamento: 7

Caranguejos enormes, dizem ser a montaria de homens primitivos da região, uma única pata pode render ate dois caldeirões de sopa.

## Fera da Selva (Javali)

F 1 , H 2 , R 1 , A 0 , Pdf 0  
FA 3 . FD 2 . DM 1

### Vantagem

Sentidos especiais (1)

### Desvantagem

Nenhuma

PVS: 5 / PM 3

Deslocamento: 3

Um porco selvagem que sempre anda em bandos, dizem render um bife delicioso.

## Os Clandestinos

Um grupo de bucaneiros está navegando a dias. Seu destino é a misteriosa Ilha de "Redonda".

Há alguns dias atrás um misterioso marinheiro morreu segurando um mapa para o navio do capitão "Long Jhonson" e seu exorbitante tesouro. Marcado em um ponto da floresta,atravessando a "baía dos caranguejos" gigantes. A certa altura da viagem, um dos tripulantes será surpreendido por restos de comida nas escadas do convés.

### Cena 1: O que está acontecendo!?

Há um rastro de restos de comida, saindo do convés, seguindo até o segundo andar do navio. O grupo deve investigar de onde ele vem e principalmente o quê fez estes rastros. ( teste de Habilidade para seguir os rastros.)

### No 2º andar do navio temos:

1)Convés inferior: Aqui há algumas caixas de mantimentos e barris de bebida.

A escada para o convés superior fica aqui.

2)Deposito de água e vinho: Esta sala tem barris de água doce e alguns de vinho.

3)Deposito de mapas e armas: Esta sala contem rifles, mapas, e pólvora. Além de sabres e facas que não estão em uso pelos tripulantes.

4)Cozinha do navio: Neste cômodo as refeições estão sempre sendo preparadas. Existe um caldeirão e um fogão de pedra. Além de mesas com alguns instrumentos de cozinha e panelas.

5)Deposito de mantimentos: Nesta ampla sala , estão varias caixas com os alimentos da viagem, além de diversas cargas do Navio.

Ao passar pelos lugares do navio, será revelado que o rastro vai direto para o depósito (5), ele vem de uma caixa de mantimentos nos fundos do navio dentro dela há ratos gigantes! A caixa está arrebatada de dentro para fora.

Os personagens serão surpreendidos por uma enorme ratazana. (1 rato gigante.) Após o combate, o grupo vai examinar a caixa arrombada. Se fizerem um teste de força, irão poder abrir a caixa encontrando rastro de mais 7 ratos, agora soltos pelo navio. (podem deduzir que a fêmea deu cria na caixa, outros ratos gigantes estão a solta no barco! ) Isso pode realmente comprometer a viagem, pois um só já detonou uma das caixas de provisões.

### Cena 2: Caçando ratos.

Ao explorar cada cômodo do navio, há uma chance de que hajam mais ratos escondidos. No primeiro cômodo pode haver 1d6 ratos. ( No total são 7 ratos na embarcação) No segundo cômodo explorado do navio poderá haver mais 1 rato escondido. E no último cômodo, os ratos restantes. (se Sobrarem...) Ao terminar de matar o ultimo Rato, um novo problema de viagem deve ser resolvido, pois agora, metade de todos os mantimentos da viagem foi comprometido. Os personagens terão que resolver o problema de mantimentos e água até o fim da viagem, pois ainda falta aproximadamente, 1d6+1 dias para chegar a Ilha Redonda. ( Jogue para cada um, um teste de Resistência para cada dia de viagem sem comida. Falhar no teste debilita em 1 PVS.)

### Cena 3: Desembarcando na praia.

Após os dias de viagem, o grupo vai aportar próximo a "baía dos Caranguejos Gigantes", descrita no mapa. Eles devem adentrar a floresta até o destino final.

O caminho tem 4 horas de caminhada floresta a dentro. Mas se todos estiverem morrendo de fome terão de caçar algo para comer primeiro, alem de caranguejos gigantes há outras criaturas da ilha que podem ser caçadas na floresta. (Vide as fichas.)

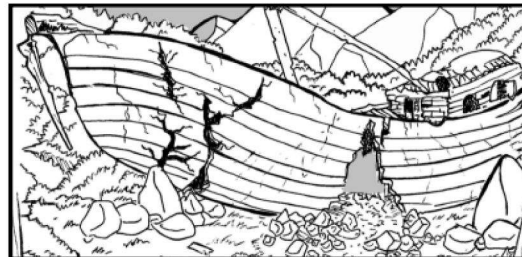
Após desbravarem a mata pela trilha do mapa, o grupo irá avistar os destroços do navio do pirata Long Jhonson.

### Cena Final: Trolada...(?)

O grupo vai se aproximar do barco, mas sem teste é possível ouvir sons vindo dos destroços. Ao adentrarem se darão conta de que agora o navio tem uma "taberna". Meio confusos a principio, eles escutaram o "Taberneiro" recebendo-os com um sonoro:

*- "Bem vindos Marujos, ao tesouro do velho Long Jhonson!"*

-Fim-





# ThordezilhaS

**KALL BORGS**

F 1, H 3, R 2, A 1, PdF 0

Vantagens

- Clericato (2),

Desvantagens

- Modelo especial (-1)

P.M

10

Conclave da  
**AVENTURA**

PVs  
10

**3D&T**  
Básico



# ThordezilhaS

**HANNAH**

F 1, H 4, R 1, A 2, PdF 0

Vantagens

- Anfíbio (0)

Desvantagens

- Má Fama (-1)

P.M

05

Conclave da  
**AVENTURA**

PVs  
05

**3D&T**  
Básico



# ThordezilhaS

**BUFO KABOF**

F 0, H 3, R 1, A 1, PdF 1

Vantagens

- Magia Elemental (2),

- Halfling (1)

Desvantagens

- Modelo especial (-1)

P.M

10

Conclave da  
**AVENTURA**

PVs  
10

**3D&T**  
Básico



# ThordezilhaS

**JONATHAN MOTILA**

F 1, H 3, R 2, A 1, PdF 1

Vantagens

- Ataque Múltiplo (1)

Desvantagens

- Código de Honra (-1)

P.M

10

Conclave da  
**AVENTURA**

PVs  
10

**3D&T**  
Básico

