

ÁGUA

01

INICIATIVA

4 

1a. edicao - maio 2009



INICIATIVA



Ideia Original

Daniel "Anand" de Araújo, do [Rolando 20](#)

Coordenação

Douglas "D3" Guimarães, do [d3system](#)

Produção

Bruno Cobbi, do [d3system](#)

Jonathan "Johnny" Menezes, do [d3system](#)

Diagramação

Analice Souca Costa de [Firenze](#)

Jeferson "Shin" Leite, do [Tomo4e](#)

Jefferson "Vexo" S. Moller, do [Tomo4e](#)

Jonathan "Johnny" Menezes, do [d3system](#)

Redatores

Alexandre K. "Draco" Galinskas, do [Aldetoron](#)

Daniel "Anand" de Araújo, do [Rolando 20](#)

Paulo B. Baccarat, dos [RPG Aautos](#)

Jefferson "Vexo" Molléri, do [Tomo4e](#)

Jeferson "Shin" Leite, do [Tomo4e](#)

Agradecimentos...

...à Analice, pelas 30 horas ininterruptas de ironia e trabalho árduo, movidos a capuccino.

...ao Shin, por ter se apresentado tão prontamente às Termópilas Virtuais do Skype.

...à Paula, por continuar caminhando na direção da Torre.

EDITORIAL

Bem-Vindos à Revista da Iniciativa 4ª Edição

Mostrando o empenho da comunidade nacional com a 4ª Edição de **Dungeons & Dragons** em português, e também que a blogosfera brasileira de RPG está bastante entrosada, foi criada a Iniciativa 4e, que apresentará material inédito e desenvolvido por fãs para as novas regras do sistema mais antigo de RPG do mundo.

A Iniciativa nasceu de uma sugestão de **Daniel Anand** (que também coordena o projeto) e foi rapidamente aceita por outros autores, entre eles: Alexandre Draco (do Aldetoron), Paulo Baccarat (da RPGAautos), Douglas D3 (do d3system) e os Jeffersons do Tomo4e. O logo foi elaborado por Jeferson

"Shin" do Tomo4e e estará presente em todos os artigos e blogs participantes, facilitando sua identificação.

A cada quinzena, um novo tema vem sendo abordado pela equipe de criadores e o material é publicado nos blogs participantes.

Conforme a Iniciativa se desenvolveu, novos autores se uniram ao grupo; eles serão apresentados nos próximos números da Revista da Iniciativa.

Hoje, o **d3system** e a **Iniciativa 4e** têm o orgulho de apresentar uma compilação com os primeiros artigos desse projeto, com novas artes e uma diagramação limpa e fácil de imprimir.

Até o próximo número!

Douglas 3

SUMÁRIO



EXPEDIENTE E EDITORIAL



ANDANDO NA PRANCHA - [ALDETORON](#)



ONDA DO CAOS - [ROLANDO 20](#)



ENRIQUECENDO SEU CENÁRIO: PIRATARIA - [RPG ARAUTOS](#)



ENCONTRO MOLHADO - [TOMO4E](#)



MESTRE OCULTO DOS MARES - [TOMO4E](#)



D&D™ e seus personagens, lugares e magias são marcas registradas da Wizards of The Coast Inc. Os termos de D&D e d20system em português são propriedade da Devir Livraria, em conjunto com a Wizards of the Coast. Nenhum material contido nessa obra é considerado GSL (Game System License) e não pode ser reproduzido sem expressa autorização de seus respectivos autores. This document is created by fans and is not produced or endorsed by Wizards of the Coast. D&D™ is a registered trademark of Wizards of the Coast, Inc. None of this material is included in the GSL (Game System License) and can't be reproduced without authorization from his authors.

ANDANDO NA PRANCHA

ALEXANDRE "DRACO" KOSHIBA GALINSKAS

[ALDETORON](#)

Nesta sexta-feira uma novidade de grande porte! Trata-se da Iniciativa 4e: um esforço conjunto de sites, blogs e parceiros na produção de conteúdo e material para a 4ª edição de Dungeons & Dragons em português.



Estando tão próximo o lançamento em português, nada como uma injeção de material para complementar os livros básicos.

O selo da Iniciativa 4e é garantia de que você está encontrando material escrito e revisado para a 4ª edição de D&D.

Os posts são sempre conjuntos e temáticos, a serem publicados quinzenalmente. Assim, vários aspectos de um mesmo assunto serão cobertos por diferentes autores, dando origem a uma espécie de suplemento periódico.

O tema de estréia é Água, e para ele confira, a seguir, um Desafio de Perícia!

ANDANDO NA PRANCHA

(NÍVEL DO GRUPO)

Desafio de Perícia / XP Variável

O grupo acaba na mão de piratas e um interrogatório tem início, mas os personagens descobrem que vão terminar andando na prancha de qualquer jeito!

O desafio “Andando na Prancha” funciona em três partes. Na primeira, os PJs são interrogados pelos piratas. A

seguir, precisam andar na prancha e, finalmente, sobreviver debaixo d’água. As dificuldades estão listadas como Fáceis, Moderadas ou Difíceis. Consulte o DMG (página 42, mas use a tabela do último update) para ver as CD apropriadas para o nível do seu grupo.

PARTE 1: INTERROGATÓRIO

Os PJs têm alguma informação que os piratas desejam e, por isso, são interrogados e eventualmente (dependendo das perícias usadas) torturados. É possível fazer algumas amizades e conseguir um ou outro item, o que ajudará nas etapas seguintes.

Complexidade: 4 (10 sucessos antes de 3 fracassos)

PERÍCIAS PRIMÁRIAS

Blefar (CD Difícil ou Moderada – veja a seguir, sem limite): com mentiras e pistas falsas, o personagem desvia a conversa para rumos obscuros e dificulta a vida dos piratas. Se obtiverem dois sucessos em Intuição, os PJs podem realizar jogadas de Blefar com CD Moderada.

Diplomacia (CD Moderada, sem limite): os PJs conversam com os piratas, seja enrolando-os para ganhar tempo ou

revelando pouco a pouco aquilo que os captadores querem saber. Dois sucessos em Diplomacia abrem a oportunidade de um dos PJs fazer amizade com um(a) pirata (quem tiver conseguido a maior parte dos sucessos). Sendo assim, esse(a) pirata “deixará cair” as armas do grupo na água usando uma escotilha lateral do barco. Se conseguirem quatro sucessos, todo o equipamento (menos o ouro) “cairá junto” com os aventureiros. Um quinto sucesso fará com que o(a) pirata pule na água depois e fuja com o grupo, levando o ouro consigo (e provavelmente mais alguma coisa roubada do barco). Logicamente, alguém do sexo oposto ao do personagem com os sucessos na perícia seria mais adequado (e interessante).

Intuição (CD Moderada, sem limite): analisando os gestos e as expressões dos piratas, os PJs encontram maneiras de controlar o ritmo da conversa. Um sucesso permite descobrir uma possibilidade de amizade com um(a) pirata, caso já não tenham conseguido (veja Diplomacia, acima). Dois sucessos permitem que os personagens realizem jogadas de Blefar sem penalidades.

Ladinagem (Pré-requisito: 1 sucesso em Percepção, CD Moderada, máximo 2 sucessos): aproveitando momentos oportunos, o personagem tenta agarrar uma das pequenas adagas presas ao cinto de um pirata. Um fracasso aumenta a CD para Difícil nos testes subseqüentes realizados pelo grupo, e uma segunda falha elimina a possibilidade de novos usos desta perícia. Um sucesso nesta perícia garante sucesso automático nos testes de Acrobacia da Parte 3. Dois sucessos permitem adquirir algum outro item importante para a história (algo pequeno como um anel mágico, uma chave ou uma poção).

Percepção (CD Moderada, sem limites): o personagem percebe que os cintos dos piratas têm pequenas adagas, abrindo então a possibilidade de usar a perícia Ladinagem.

PERÍCIAS SECUNDÁRIAS

Diplomacia (CD Difícil, sem limite): tentando fazer os piratas reconsiderarem, o personagem pode realizar um teste difícil de Diplomacia para retirar um fracasso do desafio.

Intimidação (CD Moderada, máximo 1 teste por personagem): o personagem

não consegue nenhum sucesso com um teste de Intimidação, e ainda por cima começa a ser torturado. A partir de então, esse personagem pode utilizar a perícia Tolerância.

Manha (CD Fácil, máximo 1 sucesso): tentando lembrar o nome e a fama de algum dos piratas, o personagem é capaz de aumentar suas chances. Obter um bom resultado nesta perícia não garante sucessos, mas concede +2 de bônus nos testes de Diplomacia para todo o grupo até o fim do próximo turno.

Tolerância (requisito: 1 sucesso ou 1 fracasso em Intimidação, CD Moderada, sem limite): um personagem que tentar intimidar os piratas começará a ser torturado e poderá usar a perícia Tolerância a seu favor (um refém resistente à tortura divertirá os piratas). Além disso, o personagem será obrigado a realizar um teste de Tolerância a cada 3 turnos, mesmo que não escolha realizá-lo.

Qualquer sucesso custa 1 Pulso de Cura e concede +3 de bônus nos testes de Diplomacia, Blefar e Ladinagem para todo o grupo até o fim do próximo turno. Um fracasso no teste também custa 1 Pulso de Cura, além de somar um fracasso ao desafio.

Sucesso: Os PJs juntam benefícios, de acordo com a descrição das perícias usadas (veja abaixo).

Fracasso: Mesmo fracassando, os PJs mantêm os benefícios adquiridos com seus sucessos. O problema é que, além de andarem na prancha, eles estarão vendados! A próxima etapa (Parte 2: Andando na Prancha) começa com um fracasso automático.

PARTE 2: ANDANDO NA PRANCHA

Com bolas de ferro amarradas aos pés com uma corda, os PJs são jogados na prancha e têm que andar por ela, um de cada vez, empurrados pelo capitão com sua espada. Eles estarão com suas armaduras, mas sem equipamento, armas ou dinheiro.

Cada personagem deve realizar a 2ª etapa separadamente. E conforme cada um cair da água, começará a 3ª parte do desafio ao mesmo tempo em que os outros realizam a mesma etapa, de modo que aqueles que estão na água podem ajudar os que caírem depois, se conseguirem se soltar. Na prática, somente o primeiro PJ fará as jogadas sozinho, e quando este estiver na água (Parte 3: Debaixo d'Água),

continuará rolando os dados em turnos, alternando com o segundo PJ que estará andando na prancha. E assim segue o processo, até que todos estejam na água, quando os primeiros já estarão livres das bolas de ferro (ou afogados!).

Complexidade: 1 (4 sucessos antes de 3 fracassos)

PERÍCIAS PRIMÁRIAS

Acrobacia (CD Moderada, sem limite): afrouxando discretamente o nó que prende a corda à bola de ferro (na verdade, uma bala de canhão), o personagem busca obter alguma vantagem para o momento em que precisar se livrar do peso.

Acrobacia (requisito: 1 sucesso em Percepção, CD Difícil, máximo 1 sucesso): em uma manobra arriscada, o personagem se joga e ao mesmo tempo enlaça a prancha com a corda, obrigando os piratas a cortarem a corda para fazê-lo cair na água, adquirindo automaticamente 4 sucessos. Assim, esse personagem não precisará usar Acrobacia na Parte 3. No entanto, os piratas se certificarão de que os outros PJs não usarão a mesma tática...

Caso fracasse neste teste, o personagem terá 3 fracassos automáticos e cairá na água, iniciando a Parte 3. Nesse caso, é preciso realizar um teste de Belfar (CD Moderada) para fingir uma queda acidental e permitir que o personagem subsequente realize a mesma manobra.

Percepção (CD Moderada, máximo 1 sucesso): observando a prancha, o personagem nota que sua largura permite uma manobra arriscada, liberando o uso da perícia Acrobacia (CD Difícil, veja acima).

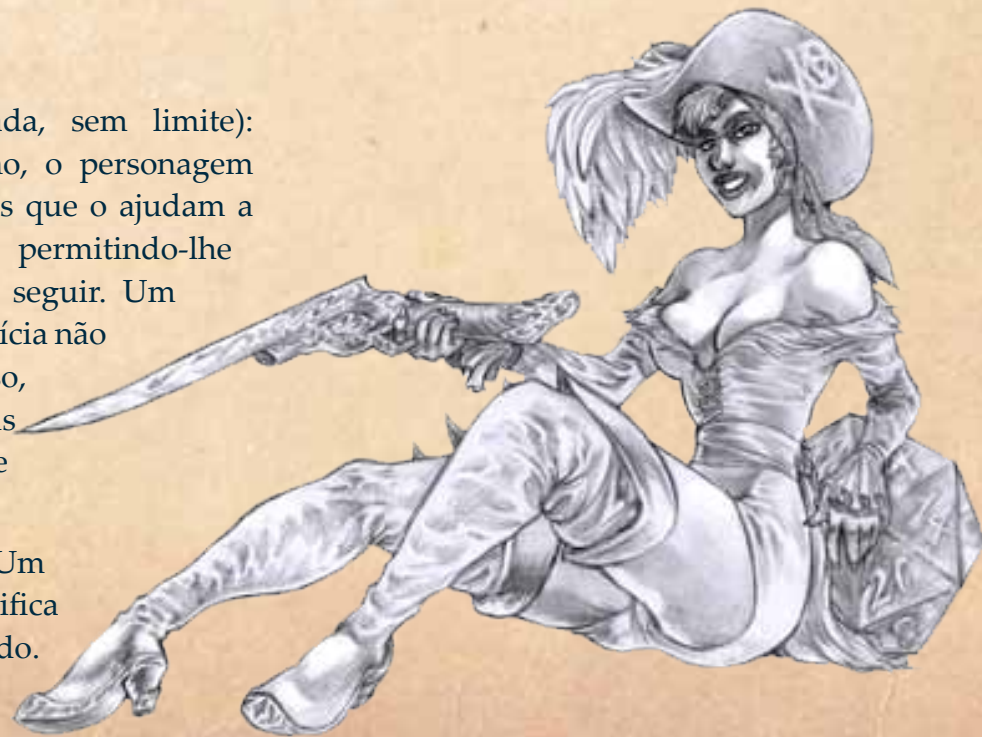
PERÍCIAS SECUNDÁRIAS

Religião (CD Moderada, sem limite): buscando auxílio divino, o personagem se concentra em orações que o ajudam a se acalmar um pouco, permitindo-lhe pensar no que fazer a seguir. Um bom resultado nesta perícia não garante nenhum sucesso, mas concede +2 de bônus no próximo teste de Acrobacia.

Tirando a Venda: Um fracasso na Parte 1 significa iniciar a Parte 2 vendado.

Tirar a venda causa automaticamente 2 falhas (para um total de 3, contando a falha automática por iniciar o desafio vendado) e o personagem é empurrado imediatamente.

Sucesso: O personagem consegue alguma vantagem enquanto ainda respira, e começa a 3ª parte do desafio com um bônus de +2 nos testes de Acrobacia. Se os piratas já tiverem cortado a corda em função do sucesso em Acrobacia (CD Difícil), o personagem iniciará a Parte 3 sem a bola de ferro presa aos pés.



Fracasso: Sem chances de melhorar sua situação, o personagem inicia a 3ª parte do desafio sem nenhuma vantagem.

PARTE 3: DEBAIXO D'ÁGUA

A água engolfa os PJs e eles precisam se libertar da bola de ferro e fugir das criaturas que se aproximam. Felizmente, aqueles que conseguirem poderão ajudar os recém-chegados ou os que estiverem com mais dificuldade em se libertar.

Esta 3ª parte é resolvida em grupo, mas aqueles que caírem na água primeiro devem realizar os testes antes. Os heróis que já estiverem soltos podem auxiliar os demais a se soltarem (Acrobacia).

Além disso, a partir do 2º turno desta Parte 3 (contados a partir do momento que o segundo personagem estiver na água), os PJs avistam criaturas marinhas hostis e próximas (tubarões são clássicos, mas podem não ser ideais para o nível do grupo); os monstros começarão a atacar a partir do 6º turno (determine a iniciativa das criaturas no começo do 6º turno).

No 3º turno, caso tenham obtido os sucessos necessários em Diplomacia na Parte 1, o grupo receberá ajuda.

Veja as regras para asfixia na página 159 do DMG.

Quem estiver com uma bola presa ao corpo afunda cinco quadrados por turno. Por isso, é interessante manter um controle sobre as posições relativas de cada personagem.

Um personagem precisa obter três sucessos em Acrobacia para poder realizar qualquer outro teste. E um personagem que já estiver livre pode ajudar os outros a se soltarem.

Complexidade: 5 (12 sucessos antes de 3 falhas)

PERÍCIAS PRIMÁRIAS

Acrobacia (CD Moderada, máximo 3 sucessos por personagem): o personagem tenta se desprender da corda, desfazendo os nós. Os sucessos individuais nesta perícia não ajudam no desafio em si, mas cada personagem precisa de três sucessos antes de poder utilizar qualquer outra perícia. Um sucesso deve ser somado ao desafio para cada personagem que se libertar (máximo 4 sucessos).

Um aventureiro que conseguiu furtar uma adaga na Parte 1 ou tiver quaisquer armas será capaz de cortar a corda (a própria ou a de qualquer um) com um único sucesso.

Atletismo (CD Moderada, sem limite): tentando nadar, o aventureiro procura não afundar com o peso da bola ou simplesmente se afastar das criaturas que se aproximam. um sucesso permite que o herói percorra metade de seu deslocamento, mas lembre-se de que, caso tenha uma bola de ferro presa ao corpo, ele afunda 5 quadrados no início do turno.

Diplomacia (CD Moderada, sem limite): gritando para algum pirata, o personagem tenta convencê-lo a jogar algumas armas para o grupo, caso não tenham nenhuma.

Intimidação (CD Moderada, sem limite): xingando algum pirata, o personagem tenta convencê-lo a atirar algumas lanças ou outra arma de arremesso, que o grupo poderá usar contra os monstros aquáticos... Contudo, é óbvio que um personagem pode acabar sendo atingido!

Natureza (CD Moderada, máximo 4 sucessos): o personagem tenta acalmar as criaturas que se aproximam. Quatro sucessos permitem fazer amizade com uma delas.



Natureza (requisito: 1 sucesso em Percepção, CD Difícil, máximo 1 sucesso): o personagem incita os inimigos naturais das criaturas que o perseguem, tentando iniciar um combate entre os monstros, criando assim espaço para fuga.

Percepção (CD Moderada, sem limite): ao longe, o personagem enxerga criaturas diferentes. Seriam potenciais oponentes ou... uma esperança? Agora é possível um teste de Natureza (CD Difícil). Veja acima.

PERÍCIAS SECUNDÁRIAS

Religião (CD Moderada, sem limite): buscando ajuda divina, o personagem se concentra em orações que o ajudam a se acalmar um pouco, permitindo-o pensar no que fazer a seguir. Um bom resultado nesta perícia não garante nenhum sucesso, mas concede +2 de bônus no próximo teste de Acrobacia, Atletismo ou Natureza.


Sucesso: Os PJs escapam do combate, da morte e dos piratas, e ainda conseguem ver para onde os inimigos foram.

Fracasso: O combate é inevitável. Depois disso, sem condições de verem para onde os piratas foram, os PJs deverão pensar em uma solução para saírem dessa encrenca.

CONTINUIDADE

Se estiverem sem o equipamento e/ou o dinheiro no fim do desafio, provavelmente os personagens irão preferir seguir o navio dos piratas para recuperarem suas coisas. Se as informações que eles tinham eram a respeito de um tesouro (ou algo que o valha), eles podem ir atrás do tesouro eles mesmos, seja por vingança pelo que passaram ou por um interesse anterior ao encontro.

Qualquer que seja o motivo para seguirem o barco, os PJs terão alguma ajuda (ou não) dependendo de como foi vencido (ou não) o desafio.

Além disso, um dos personagens pode ter conseguido companhia caso vários sucessos em Diplomacia tenham sido alcançados na Parte 1. 

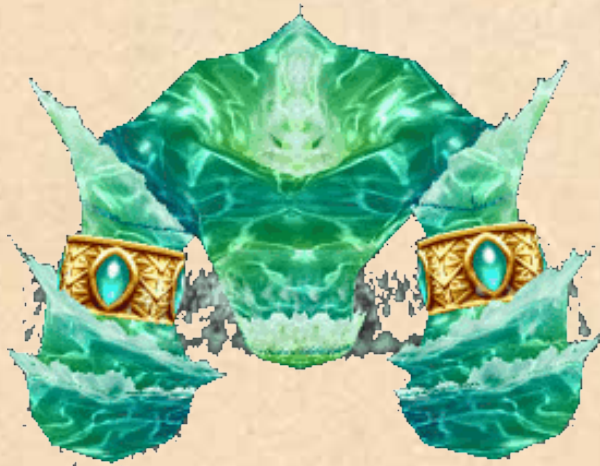
ONDA DO CAOS

DANIEL "ANAND" SALLES DE ARAUJO
[ROLANDO 20](#)

E hoje estréia na blogosfera a Iniciativa 4e: um esforço conjunto de vários sites, blogs e parceiros na produção de conteúdo e material para a 4ª edição de Dungeon & Dragons em português. Com o lançamento eminente da mais nova edição do RPG mais tradicional e clássico na língua brasileira.



Onde você encontrar o selo da Iniciativa 4e, esteja certo que está encontrando material escrito e revisado para a 4ª edição do D&D. Nós queremos lançar posts conjuntos, temáticos, a cada quinzena. O tema dessa estréia é algo simples, mas oferece uma variedade inacreditável: Água. E para esse tema, nós do Rolando 20 criamos uma nova criatura.



ONDA DO CAOS

Ondas do Caos Um dos soldados do Caos Elemental, as Ondas do Caos são utilizadas principalmente na defesa de locais submersos ou de grande importância para os elementais da água. Ao contrário dos elementais puros,

elas são formados por um elemental primário, e uma mistura do próprio caos elemental, fornecendo a essas criaturas muita resistência e agressividade.

Seu tipo de terreno favorito abrange ambiente com poças, estanques ou piscinas de água, como cavernas próximas do mar. A água fornece uma quantidade limitada de regeneração a esses monstros. Elas costumam ser encontrados aos pares, e ocasionalmente agem em conjunto com outras criaturas do mesmo ambiente.

Em geral, sua motivação é a defesa de alguma localidade. Elas levam muito a sério sua missão, e tentarão cumpri-la a qualquer custo; as ondas do caos são inteligentes (mas não muito), e podem se poupar, não caindo em armadilhas simples. São imunes a medo, por isso não são impressionáveis ou intimidadas.

Sua maior fraqueza é justamente a fonte de sua força. Como elas são parcialmente compostas de gelo, se enrijecem com facilidade quando expostas ao frio, sendo vulneráveis ao gelo e ataques com esse descritor.

CONHECIMENTOS

Um personagem obtém as seguintes informações com um teste de Arcanismo.

CD 15: Alguns elementais da água possuem a força do Caos Elemental, e são chamados de Onda do Caos. Eles costumam defender localidades.

CD 20: As Ondas Elementais usam lanças de gelo e pulsos de água fervente para atacar, mas esses golpes não são muito efetivos à distância.

CD 25: As Ondas Elementais reagem a outros ataques elementais, deixando-as mais fortes.

CD 30: As Ondas Elementais são vulneráveis a ataques de Gelo.

ENCONTRO NÍVEL 7 (1.525XP)

O encontro sugerido é:

- 2 Ondas do Caos (Bruto de Elite de Nível 6)
- 3 Cavern Choker [Estrangulador das Cavernas] (Espreitador de Nível 4, MM pág. 42)

A tática dos elementais envolve se aproveitar das poças, atraindo os aventureiros para a margem d'água, permitindo que os Chokers ataquem. Use os cogumelos para adquirir cobertura, já que nenhum dos oponentes possui ataques de longa distância disponíveis. Você pode usar o mapa ao lado. Acrescente novas poças de água se for necessário, ou foque o encontro na parte superior esquerda do mapa.

Onda do Caos Bruto de Elite de Nível 6
Besta Mágica Elemental (Grande • Gelo) XP 500

Iniciativa +9 **Sentidos** Percepção +3

PV 180; **Sangrando** 90

Regeneração 5 enquanto estiver na água

CA 18; **Fortitude** 20, **Reflexo** 21, **Vontade** 18

Imune Doença, Medo; **Resistência** Várias, veja poderes; Vulnerabilidade Congelante 5

Teste de Resistência +2

Deslocamento 7

Pontos de Ação 1

⊕ **Lança de Gelo** (Padrão; sem limite) • **Congelante**

+9 vs. CA; 1d10+4 de dano **congelante**.

↶ **Vapor** • **Congelante, Flamejante**

Se a Onda do Caos for atingida por um ataque com o descritor Flamejante, ela expele vapor em uma explosão de contato 3, criando um terreno com camuflagem superior.

↶ **Pulso Fervente** (Padrão; recarga ☼☼☼) • **Flamejante**

Explosão de contato 1; +7 vs. Reflexos; 3d8+4 de dano flamejante e o alvo fica lento até o final do próximo turno da Onda do Caos.

Poço de Veneno • **Veneno**

Se a Onda do Caos for atingida por um ataque do tipo Veneno, todos os ataques básicos da Onda do Caos também passam a causar 5 de dano contínuo de veneno (TR encerra) até o final do encontro.

Condutor • **Elétrico**

Se a Onda do Caos for atingida por algum ataque do tipo Elétrico, ela causará o mesmo dano sofrido a todas as criaturas adjacentes.

Forma Maleável

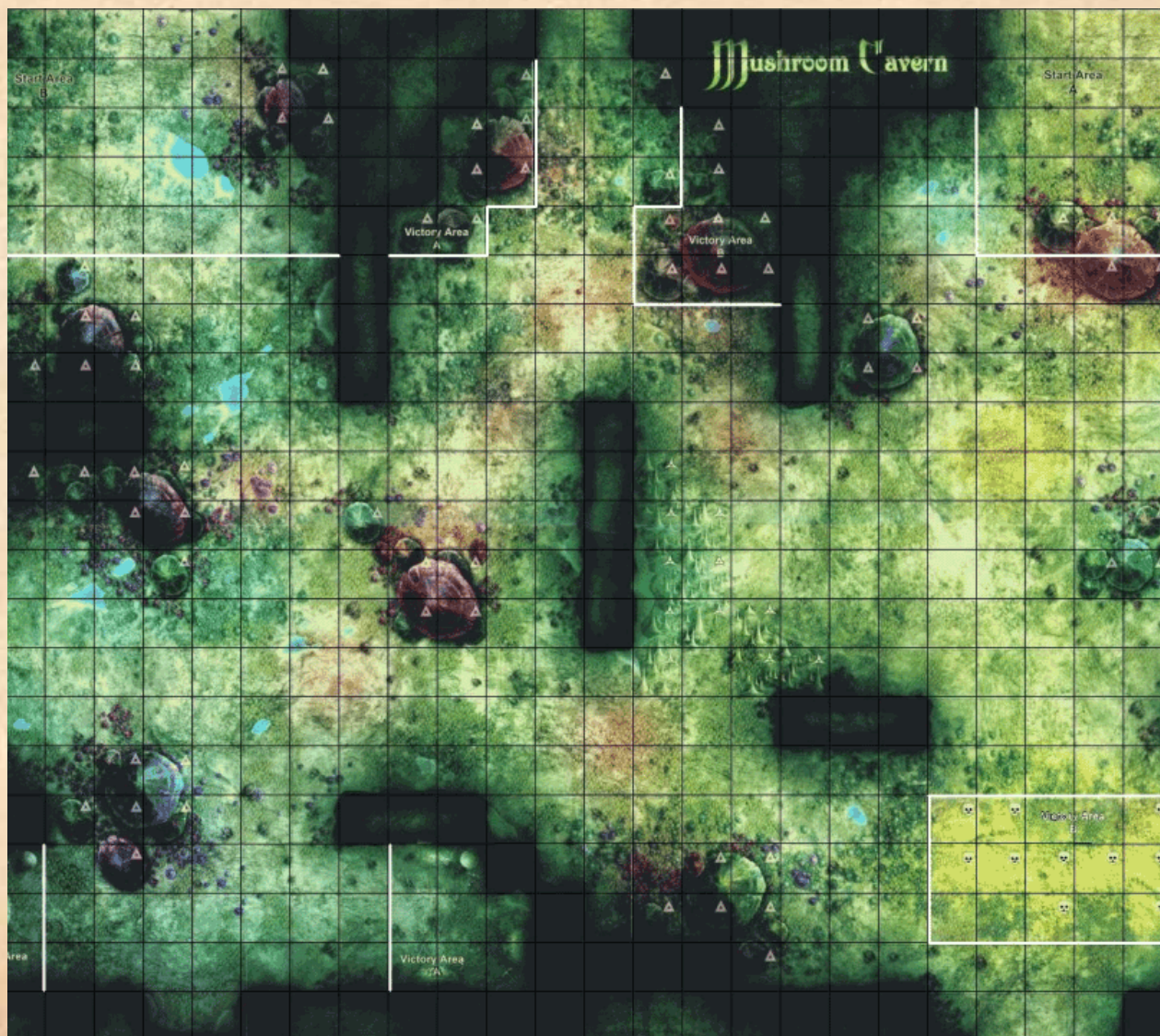
A Onda do Caos pode se espremer por espaços como uma criatura Média.

Tendência Imparcial **Linguagens** Primordial

For 16 (+6) **Des** 22 (+9) **Sab** 10 (+3)

Con 20 (+8) **Int** 10 (+3) **Car** 16 (+6)

Lembrem-se que as Ondas do Caos são rápidas. Usando um ponto de ação, elas conseguem andar 14 quadrados e ainda usar o Pulso Fervente. 🌀



ENRIQUECENDO SEU CENÁRIO: PIRATARIA

PAULO BERNARDI BACCARAT
[RPG ARAUTOS](#)

Cruzar os mares é sempre uma aventura sem precedentes. Em busca de terras longínquas, especiarias e tesouros, os viajantes se submetem a ficarem cercados por uma imensa quantidade de água. Quase sempre numa frágil embarcação de madeira, temem ataques da ira divina ou de monstros colossais. Jamais podem esquecer, no entanto, de um perigo que vem anunciado. Seu símbolo normalmente é uma bandeira negra com uma caveira. Pilhar e destruir é seu lema. E a pirataria é a sua vida!



Código Pirata

- I. O capitão e o imediato terão direito a duas partes dos tesouros; os demais oficiais a uma parte e meia.
- II. A deserção e a traição são punidos com a morte ou com abandono em uma ilha deserta.
- III. Todos devem manter suas armas limpas e preparadas para o combate.
- IV. Ninguém deve atacar um companheiro a bordo do navio, as brigas serão resolvidas em terra, em um duelo. Vencerá a contenda aquele que primeiro sanguar o adversário.
- V. Todos possuem direito a igual parcela das provisões e bebidas, exceto em hipótese de racionamento.

Um pirata é um empreendedor privado no mercado de redistribuição de riquezas. Ele não respeita qualquer nação ou código marítimo. Subtrai, sem dó, a propriedade de navios mercantes e de viajantes para sustentar sua vida solitária no mar.

O valor supremo de um pirata é a liberdade que o mar lhe concede. Uma vida de aventuras, sem a necessidade de obediência a qualquer controle que não o de seus próprios pares no navio. Lealdade, companheirismo e bravura são suficientes para se conseguir crescer nesse estilo de viver.

Qualquer um pode ser um pirata. Ao contrário

de muitas ordens e organizações, os piratas são famosos por aceitarem os rejeitados. Uma raça que seria perseguida numa grande cidade será bem aceita num barco de corsários. Da mesma forma, aqueles perseguidos por milícias ou guardas podem encontrar abrigo no mar. Tendo espírito aventureiro e sabendo obedecer ao código pirata, a chance de se tornar um marinheiro em busca de aventuras é enorme.

Apesar de serem notórios fora-da-lei, os piratas têm um senso de democracia. O capitão e o imediato de cada navio são escolhidos pelos tripulantes. O primeiro geralmente é um bravo guerreiro, líder carismático e experiente, que assumirá os feitos heroicos do navio. O segundo detém o posto mais alto num navio, abaixo apenas do próprio capitão. É um navegador e comandante, com poder de vetar até mesmo as decisões do capitão, desde que não envolva tesouro ou que o navio não esteja em batalha. Ele também costuma coordenar o grupo de corsários que aborda outros navios.

Kraken Vingativo

Veículo Imenso

PV 400

Espaço 8 Quadrados por 20 Quadrados

Custo 13.000 PO

CA: 4; Fortitude 20, Reflexos 2

Velocidade Natação 6

Piloto

O piloto deve permanecer no leme do Kraken para controlá-lo. Ele deverá gastar uma ação de movimento a cada turno para manter o controle da embarcação

Tripulação

Pelo menos vinte marinheiros devem auxiliar no controle da embarcação, cada turno, gastando uma ação padrão para fazê-lo. A cada cinco marinheiros faltantes a velocidade do navio é reduzida em 2. Se chegar a 0, o Kraken estará à deriva.

Carga

Até duzentas criaturas Médias; quinhentas toneladas de carga.

À Deriva

O Kraken à deriva move-se em linha reta com a metade de sua velocidade.

Deques

O Kraken possui quatro deques o superior é aberto, com os aposentos do capitão na popa, e o leme acima. O segundo deque abriga o refeitório da tripulação, sala comunitária e aposentos do imediato. O terceiro é preenchido com os beliches da tripulação. O deque inferior serve para armazenar a carga e ainda contém uma prisão de grades.

Velas

O critério do Mestre, o Kraken pode navegar com bônus ou penalidade entre +4 e -4 conforme a força dos ventos.

Especial

O casco do Kraken é reforçado para suportar dano de abatimento. Se chocar-se com um veículo imenso ou menor, sofrera apenas metade do dano causado pela colisão.

LOCALIZAÇÃO

Os piratas circulam pelo mar em busca de riquezas perdidas ou vítimas navegantes. Por isso, é comum encontrá-los próximos o suficiente de grandes portos — onde são capazes de interromper as rotas comerciais — mas distantes o bastante para evitarem os ataques de armadas.

Também se encontram navios piratas em regiões de arquipélagos, pela facilidade de ocultação do navio e da tripulação quando é necessário re-estocar os suprimentos.

Por fim, as cidades em que as leis são mais flexíveis, com guildas de ladrões poderosas, também são ótimos pontos de encontro de piratas. Afinal, seus tesouros conquistados à força precisam ser comercializados.

O KRAKEN VINGATIVO

Kraken Vingativo Geralmente presente em águas tropicais ou temperadas, esse grande navio aterroriza mercadores e transportadores devido ao seu tamanho e a quantidade de piratas sedentos por riquezas que carrega.

O Kraken é um grande barco, com quatro mastros, e uma tripulação de trinta e cinco corsários, além de seu capitão e imediato. Pelo menos vinte deles devem manter o controle do navio para permitir

uma navegação segura e veloz.

Além de controlar a embarcação, o piloto coordena o leme e o movimento da nau. Para direcionar o navio, ele deve utilizar uma ação de movimento. Ele é capaz de percorrer até seu limite de velocidade em linha reta ou na diagonal adjacente (ângulo de 45 graus), tomando por base a direção da proa. Qualquer inclinação maior dependerá de curva, usando a metade da velocidade. Nesse caso, a nau também poderá se movimentar em linha reta ou na diagonal adjacente, mas em qualquer ponto da movimentação a proa será mudada para algum dos lados da embarcação (curva de 90 graus), reorientando sua posição.

Seu mastro principal carrega uma bandeira negra no topo, com uma caveira humana e branca rodeada com os tentáculos de um kraken.

O Kraken aproveita seu tamanho e robustez para abalroar embarcações menores, enquanto parte da tribulação livre do controle da nau utiliza cordas para abordar a vítima e saquear suas riquezas. A colisão causa entre 2d10 e 10d10 de dano ao veículo abalroado, dependendo da velocidade empregada em seu turno anterior, e metade disso ao Kraken. Os passageiros dos veículos sofrerão metade do dano causado às suas embarcações.



A tripulação aproveitará o saque para recuperar os estoques de mantimentos do Kraken e usurpará as velas da vítima, especialmente se a vítima tiver força militar para retaliar ou velocidade suficiente para convocar a armada de alguma nação.

TRIPULAÇÃO

O capitão Roberts é um humano experiente e carismático. Sobrevivente de um grupo de aventureiros, seu heroísmo no passado lhe rendeu fama e fortuna suficientes para arcar com a maior parte do custo do Kraken Vingativo e atrair uma excelente tripulação. Atualmente, seus tesouros pessoais se resumem ao navio e à bela rapieira que sempre carrega consigo, forjado pelo melhor armeiro de sua terra natal.

Roberts é considerado um líder implacável, sempre comandando com rigor e precisão sua nau. Tem malícia suficiente para enganar outros navegantes e abordá-los em busca de riquezas. É cruel, preferindo eliminar os traidores e aqueles que resistem às abordagens a prendê-los.

Em combate, Roberts evita entrar em conflito direto se não estiver em vantagem. Somente age quando é capaz de ser letal contra seu oponente. Portanto, sempre emprega seus tripulantes ou jogo sujo, usando um pouco de areia que carrega em uma pequena bolsa presa a seu cinto.

Sempre ao seu lado, o mal-humorado anão Spald é quem comanda com punho de ferro o cotidiano do Kraken. Intolerante com arruaças, ele faz questão de gritar a ponto de ensurdecer quem relaxa em seu posto.

Roberts, Capitão do Navio
Guerrilheiro de Elite Nível 12
 Humanóide Natural (Médio) XP1400

Iniciativa +12 **Sentidos** Percepção +7
PV 220; **Sangrando** 110
CA 26; **Fortitude** 24, **Reflexos** 26, **Vontade** 24
Teste de Resistência +2
Deslocamento 6
Pontos de Ação 1

⊕ **Rapieira** (Padrão; Sem Limite) • **Arma**
 +19 vs CA; 1d8 + 8 de dano.

↓ **Floreio Astuto** (Padrão; Sem Limite) • **Arma**
 +19 vs CA; 1d8 + 12 de dano.

↓ **Areia nos Olhos** (Padrão; Encontro) • **Arma**
 +19 vs Reflexos; 1d8+8 de dano e o alvo fica cego até o fim do próximo turno.

↘ **Adaga** (Padrão; Sem Limite) • **Arma**
 Alcance 5/10; +17 vs CA; 1d6 + 8 de dano.

Vantagem de Combate
 Roberts causa +2d6 de dano nos ataques corpo a corpo e a distancia se tiver vantagem de combate contra o alvo.

Golpe Inicial
 Roberts adquire vantagem de combate no inicio do encontro contra qualquer alvo que ainda não agiu.

Táticas de Ladino
 Roberts recebe +4 de bônus na CA contra ataques de oportunidade.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Elfico
Perícias Acrobacia +17, Blear +15, Ladinagem +17.

For 14 (+8)	Des 22 (+12)	Sab 12 (+7)
Con 10 (+6)	Int 12 (+12)	Car 18 (+10)

Equipamento Armadura de Couro +2, Rapieira +2, 4 Adagas, Bolsa com Areia.

Spald, Imediato
Soldado de Elite de Nível 10 (Líder)
 Humanóide Natural (Médio) XP 1200

Iniciativa +5 **Sentidos** Percepção +6
PV 196; **Sangrando** 96
CA 26; **Fortitude** 23, **Reflexos** 22, **Vontade** 23
Teste de Resistência +2
Deslocamento 5
Ponto de Ação 1

⊕ **Malho** (Padrão; Sem Limite) • **Arma**
 +17 vs CA; 2d6 + 5 de dano.

↓ **Tática de Matilha** (Padrão; Sem Limite) • **Arma**
 +17 vs CA; 2d6 + 5 de dano e um aliado adjacente pode ajustar 1 quadrado.

↓ **Cercar o Inimigo** (Padrão; Encontro) • **Arma**
 +17 vs CA; 4d6 + 6 de dano e conduz um aliado adjacente ao alvo para qualquer outro quadrado adjacente ao alvo.

Líder de Combate
 Spald e os aliados num raio de 10 quadrados, que possam vê-lo e ouvi-lo, recebem +2 de bônus na Iniciativa.

Palavra de Inspiração (Ação Mínima; Encontro)
 Spald ou um aliado a 5 quadrados recupera um quarto de seus pontos de vida +1d6.

Sustentação dos Anões
 Quando um efeito empurrar, puxar ou conduzir Spald, ele reduz em 1 o numero de quadrados de movimento.

Tendência Maligno **Idiomas** Comum, Anão.
Perícias Diplomacia +15, Intimidação +15

For 18 (+9)	Des 10 (+5)	Sab 12 (+6)
Con 14 (+7)	Int 12 (+6)	Car 20 (+10)

Equipamentos Armadura de Couro +1, Malho +1.

Pirata **Lacaio de Nível 9**
 Humanóide Natural (Médio) XP 100


Iniciativa +4 **Sentidos** Percepção +5
PV 1; Um fracasso na jogada de ataque nunca causa dano.
CA 26; **Fortitude** 23, **Reflexos** 22, **Vontade** 2; Ver Regra da Multidão
Deslocamento 5

⊕ **Rapieira** (Padrão; Sem Limite) • **Arma**
 +14 vs CA; 8 de dano.

Regra da Multidão
 O pirata recebe +2 de Bônus em todas as suas defesas se estiver a até 5 quadrados de outros dois piratas.

Uma segunda falha resulta em dois dias na prisão, a pão e água. E corre um boato no terceiro deque que o último a cometer uma terceira falha, anos e anos atrás, teve o crânio amassado de tal maneira que nem mesmo a mais poderosa das magias divinas o traria de volta à vida.

Em combate, porém, Spald é um valente guardião de seus homens. Sempre na linha de frente, coordena cada um de seus soldados de modo a vencer em pouquíssimo tempo qualquer batalha, especialmente no mar.

Os tripulantes do navio são piratas experientes, ótimos no manejo da rapieira e melhores ainda quando agem em conjunto. Eles protegem seus companheiros e principalmente seus líderes. 

ENCONTRO MOLHADO

JEFFERSON "VÉXO" SEIDE MOLÉRI
[TOMO4E](#)

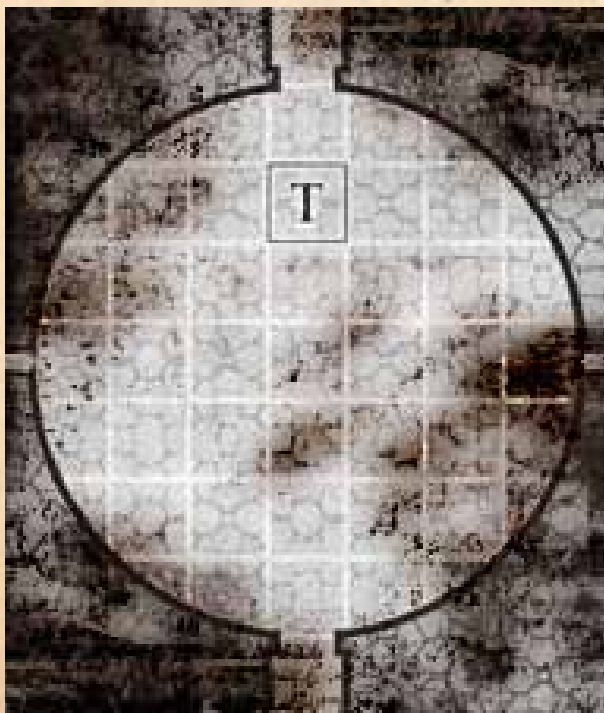
Nesta primeira edição da
Iniciativa 4e, com o tema
Água, decidi criar um
encontro bastante desafiador
para personagens de 5° nível
ou próximo disto.



Tomo4



Este encontro envolve uma armadilha aquática (adaptada daquela publicada por Matthew Sernett na *Dragon Magazine* 366) e algumas serpentes constritoras (*Monstrous Manual* pg. 240). O encontro pode ser facilmente incluído em qualquer masmorra que o mestre deseje e mesmo ser adaptado para situações adversas, como esgotos, cavernas ou mesmo torres de magos e afins.



FOSSO DAS SERPENTES, UM ENCONTRO MOLHADO

Encontro de Nível 5 (1150 XP)

CONFIGURAÇÃO

Esta câmara no interior da masmorra oculta uma armadilha cruel: desembocadouros de água nas paredes permitem que o cômodo se inunde em poucos instantes, transformando-a numa prisão submersa. Como se isto não bastasse, existem duas serpentes constritoras que habitam o reservatório de água que alimenta a armadilha. Estas serpentes são espertas o suficiente para notarem que o movimento d'água indica que o jantar foi servido.

- 2 *crushgrip constrictor* (MM 240)
- câmara que se enche d'água (T)

Quando os personagens chegarem a câmara leia o seguinte:

O corredor sombrio da masmorra termina num pórtico de pedra e, através dele vocês podem ver uma vasta câmara de formato circular, como se fosse o interior de uma torre. Todo o cômodo

é frio e úmido e o chão está coberto de limo que parece um tanto escorregadio. Na face oposta é possível distinguir um outro pórtico, e após ele um outro corredor, tão sombrio quanto este de onde vieram. Por fim, ao longo das laterais da câmara existem aberturas circulares, como se fossem respiradouros, a um metro e meio do chão.

TÁTICAS

Seja pelo disparo da placa de pressão, ou ativada remotamente pelo guardião da masmorra (que pode estar observando os personagens por um espelho mágico, item mágico ou ritual semelhante), o cômodo rapidamente se transforma numa armadilha mortal: pesadas portas de metal caem por sobre os pórticos e, no mesmo instante a água começa a fluir pelas aberturas.

Na segunda rodada, as serpentes surgem pelas aberturas, mergulhando sob a água e esgueirando-se sinuosamente até o personagem mais próximo, realizando um ataque de mordida e agarrando-o. Isto iniciará um combate aquático (DMG 45) e, nas rodadas seguintes as


constritoras tentaram sufocar suas presas aproveitando-se do volume d'água para afogá-las. Elas não lutarão até a morte e, caso tenham 20 pontos de vida ou menos, usarão uma ação de movimento para alcançar as aberturas pelas quais entraram, se estas estiverem disponíveis (a partir da terceira rodada).

CARACTERÍSTICAS DA ÁREA

Iluminação: Nenhuma além daquelas que os personagens trouxeram consigo.

Pórticos: As passagens na face sul e norte da câmara possuem pouco mais de um metro de largura e permitem a passagem de um único personagem por vez.

Portas Reforçadas: Os mecanismos da porta são de soltura rápida, o que permitem que as pesadas portas de ferro caiam como se fosse uma ação preparada. As portas não possuem vãos, mas existem três fechaduras idênticas em cada uma. Elas possuem CA 5; Fortitude 10; Reflexos 5; e 80 pv.

Aberturas: Somente criaturas de tamanho diminuto, ou com corpos alongados (como as serpentes) poderiam transpor as aberturas em direção a fonte da água. Os desembocadouros da sala possuem pouco mais de 40 cm de diâmetro e não são isolados por grades. As escotilhas estão ocultas muito além e são abertas no mesmo instante que a placa de pressão é pressionada. 

Câmara que se enche D'água Armadilha

Blaster de Nível 8
350 XP

Quando um personagem move-se através do centro da sala, portas de metal reforçado lacram as saídas, e das aberturas nas paredes começa a jorrar água para a câmara. As portas de metal podem ser aberta através de três fechaduras, postas por segurança contra um disparo acidental.

Armadilha: A câmara selada enche-se de água quando a placa de pressão é disparada.

Percepção

- CD 14: As aberturas nas paredes parecem conter mais limo e umidade do que o restante da câmara.
- CD 14: Existem pequenos buracos sob cada porta, sugerindo que algo deva cair ou encaixar ali.
- CD 19: Uma porção do assoalho move-se quando pressionada. Isto pode ser um alçapão ou uma placa de pressão.

Iniciativa +2

Gatilho

A armadilha é disparada quando uma criatura entra no quadrado com a placa de pressão (marcado com T no mapa), fazendo com que as portas de metal selem as entradas. Role iniciativa. Na iniciativa da armadilha, água começa a jorrar das aberturas nas paredes.

Ataque

Ação Padrão - Área toda a câmara

Alvos: Na iniciativa da armadilha, o nível d'água sobre. Cada nível possui os seguintes efeitos (por rodada):

Rodada 1 - Sem efeito sobre criaturas medianas. A câmara é considerada terreno difícil para criaturas pequenas. Rodada 2 - A câmara é considerada terreno difícil para criaturas medianas. Criaturas pequenas devem nadar (PHB 183).

Rodada 3 - Todas as criaturas devem nadar (PHB 183).

Rodada 4 - A câmara está completamente cheia d'água. Toda movimentação das criaturas é considerada como nadar submerso. As fontes de luz por chamas (como tochas e lanternas) serão apagadas.

Contra Medidas

- Um personagem adjacente a placa de pressão pode atrasar o gatilho com um teste de Ladinagem CD 14.
- Um personagem adjacente aos pórticos pode destravar a porta de ferro com um teste de Ladinagem CD 19. Isto faz com que a câmara se encha duas vezes mais lentamente, usando o resultado da rodada 1 para a segunda rodada, a rodada 2 para a quarta rodada e assim por diante.
- Um personagem adjacente aos pórticos pode usar uma chave para abrir um das três fechaduras da porta de ferro como uma ação menor, assumindo que ele possuía a chave correta.
- Um personagem adjacente aos pórticos pode abrir uma das três fechaduras da porta de ferro com um teste de Ladinagem CD 19.
- Um personagem adjacente aos pórticos pode forçar a porta de ferro com um teste de Força CD 24.
- Um personagem adjacente aos pórticos pode atacar a porta de ferro (CA 5; Fortitude 10; Reflexos 5; 80 pv).

MESTRE OCULTO DOS MARES

JEFERSON "SHIN" LEITE BORGES

TOMO 4E

"Nunca se perguntou porque o oceano é tão escuro?"



Tomo 4 



Para esta edição da Iniciativa 4e, preparei para vovês meus leitores uma Tilha Exemplar para a classe Bruxo, um mestre do desconhecido do fundo do mar.

Pre-Requisito: Classe Bruxo

Preso em uma maré de conhecimentos sombrios e profundos dos mares, usando a força ancestral ligada a si mesmo, invoca os segredos e forças sinistras para auxiliar as capacidades físicas e mentais, mostrando o mais profundo medo e terror aos inimigos e adversários.

CARACTERÍSTICAS DO CAMINHO TRILHA MESTRE OCULTO DOS MARES

Ação Sombria (Level 11): Quando usar um ponto de ação para realizar um ataque, pode também como uma ação livre sua *Eldritch Blast* em um alvo que sofra os efeitos de sua *Warlock Curse*.

Conhecimentos Profundos (Level 11): Sempre que realizar um teste de conhecimento de monstro, adiciona um bônus de +2 nos testes.

Pavor das Profundezas (Level 16): Recebe +2 de bônus por poder em todos os ataques com a palavra chave *Fear* em alvos que sofram os efeitos de sua *Warlock Curse*.

MAGIAS DO MESTRE OCULTO DOS MARES

Pesado Marinho Ataque Nível 11

Com um olhar profundo, você envia uma imagem para a mente do alvo, fazendo o alvo ter uma visão pavorosa de sua morte por uma criatura abissal oceânica.

Encontro * Arcano, Implemento, Psíquico

Menor Distância 5

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Car vs. CA

Acerto: 2d8 + Carisma de dano Psíquico.

Conjuração do Abismo Utilidade Nível 12

Conjurando das mais profundas fossas abissais dos oceanos, uma criatura formada de tentáculos negros, água azul escuro e um frio que somente o mais fundo dos oceanos pode abrigar, ataca todos os inimigos adjacentes.

Encontro * Conjuração, Arcano, Implemento, Frio (Cold)

Reação Imediata Pessoal

Gatilho: Ao receber um ataque corpo a corpo.

Efeito: Conjura uma criatura no espaço ocupado por si mesmo, e ajuste (shift) a si mesmo um quadrado. Qualquer inimigo que inicie o turno adjacente a Conjuração do Abismo recebe um ataque de Carisma vs Reflexo, no acerto causa 1d8 + Mod. de Carisma de dano Frio. Como uma ação menor pode ajustar a Conjuração do Abismo um quadrado.

Despertar do Abismo Ataque Nível 20

O alvo de sua maldição é enviado para uma fossa abissal, onde pode conhecer de perto uma ou mais criaturas que habitam o mais profundo abismo oceânico.

Encontro * Arcano, Implemento, Teleportação Menor Distância 5

Alvo: Uma Criatura

Ataque: Car vs. CA

Acerto: Teleporta o alvo para um abismo oceânico.

No início de cada rodada daquele alvo, cause 1d10 de dano, no final de cada rodada daquele alvo ele deve realizar um teste de resistência (save throw) com uma penalidade de -2, no caso de sucesso o alvo é teleportado de volta para o mesmo lugar de onde saiu (caso este quadrado esteja ocupado, use o quadrado adjacente mais próximo), e não sofre mais nenhum efeito desde poder. 