

Piratas, Lasers e Dinossauros

Introdução

Essa é uma aventura criada pela comunidade de blogs de RPG do Brasil, membros da Iniciativa GURPS. Esse movimento teve origem quando os diversos autores de blogs de RPG que partilhavam o gosto por esse sistema começaram a trocar e-mails e se organizar para promover o material gerado nos blogs. Como forma de incentivo foi instituída a Iniciativa GURPS com um tema mensal para a geração de material de jogo que seria publicado em todos os blogs e depois reunido no blog colaborativo da Iniciativa. Com a notícia da tradução da Quarta Edição de GURPS pela Devir, uma novo impeto foi adicionado. Começamos a discutir na comunidade a criação de uma aventura colaborativa, voltada aos iniciantes, que pudesse ser mestrada apenas com o GURPS Lite, atraente para ser jogada em eventos de RPG. E que fosse, acima de tudo, divertida.

A mente coletiva dos autores amadores de GURPS começou a pensar em um tema para essa iniciativa, e resolvemos apostar naquilo que GURPS faz de melhor. E o que GURPS faz de melhor? TUDO! Embora exista RPGs de fantasia medieval mais populares do que ele, ou de horror pessoal, ou de super-heróis, ou de comédia, não há RPG capaz de fazer tudo melhor do que GURPS. Então pensamos em entregar uma aventura que tivesse de tudo, ou pelo menos que tivesse o que fosse divertido. Começamos a fazer uma tempestade de ideias. O que era tão bom que merecesse ser colocado na aventura?

Piratas, obviamente. Todos adoram piratas! E dinossauros, tudo fica melhor com dinossauros! Piratas e dinossauros pareciam a combinação infalível. E lasers, claro, quem não gosta de poder de fogo? E que poder de fogo dá mais satisfação do que lasers, esses raios de luz flamejante capazes de partir dinossauros ao meio? Claro que só **Piratas, Lasers e Dinossauros** ainda não são o suficiente, precisávamos de um inimigo carismático (sem ofensas ao T-Rex, mas ele não é carismático o suficiente.) pensamos longamente (cerca de um minuto e meio) em qual seria o inimigo preferido de todos e a resposta nos atingiu como um raio: Nazistas! Todos odeiam nazistas, são o inimigo perfeito! Como o título da aventura é **Piratas, Lasers e Dinossauros**, recomendamos ao mestre que guarde os nazistas como uma surpresa. Anuncie que vai mestrar **Piratas, Lasers e Dinossauros** (ou se você for um mestre maligno, anuncie somente que vai mestrar “uma aventura com piratas”) e de repente... BLAM! Nazistas!

O que esperamos da aventura é que seja, repetimos, divertida. Tenha isso em mente quando jogar seus amigos no meio dos dinossauros e nazistas para serem devorados e massacrados. Fazendo isso direito essa será uma das melhores coisas que você pode fazer com eles. As pessoas que eu joguei para serem devoradas por dinossauros e massacradas por nazistas hoje são meus melhores amigos, e isso é alguma coisa. Se alguém passar alguns momentos com seus amigos se divertindo, gritando, jogando os dados e criando boas histórias juntos, essa é a recompensa.

Tiago Hackbarth, o Capitão.

Os Autores:

Alexandre Fnord

Alexandre Guimarães

Andre Cuthalion

Daniel Dias Rodrigues

Gabriel Reis

Igor Bone

Leonardo Costa

Marcelo Cortimiglia

Rodrigo Soares Semente

Tiago Hackbarth

Mestrando Piratas, Lasers e Dinossauros

Essa aventura foi criada para demonstrar o sistema Gurps para jogadores iniciantes, com uma ênfase em ser jogada em eventos de RPG e similares. Para ajudar o mestre e facilitar o primeiro contato dos jogadores com o RPG essa aventura vem acompanhada de uma série de props: personagem prontos para os jogadores, fichas de equipamento para os jogadores e o mestre controlarem quem está com o quê, fichas de PNJs (personagens não jogadores) para o mestre ter sempre a mão as estatísticas dos oponentes nos combates. Dê para os jogadores apenas as fichas dos piratas e o equipamento pirata (as props no estilo de pergaminho antigo) e esconda deles, atrás do escudo se tiver um, para só mostrar na hora em que aparecerem na aventura as fichas dos oponentes e do equipamento de alta tecnologia (as props no estilo de fichas científicas), afinal a revelação de quem são os vilões da aventura antes da hora diminuiria a diversão.

Mestrar **Piratas, Lasers e Dinossauros** é não deixar os jogadores respirarem, não deixar o ritmo da aventura cair. Após cada capítulo da aventura os jogadores devem ter apenas um pouco de tempo para planejar os próximos passos antes do mestre leva-los até a próxima cena de ação. Caso os jogadores fiquem muito tempo discutindo ou planejando, interrompa-os com um ataque de dinossauros, uma patrulha nazista ou outra emergência que os leve ao próximo ponto da aventura. Esse é um filme de ação, o espectador não deve ficar somente olhando os personagens conversar, deve haver lutas, criaturas perigosas, tiros e explosões!

Como a aventura contém uma profusão exagerada de tiros de laser e mordidas de dinossauros, recomendamos ao mestre deixar junto com a tripulação alguns PdMs (Personagens do Mestre, claro), para serem devorados e massacrados. Quando a narrativa pedir um ataque surpresa ao grupo, seja leniente com o grupo e mate os PdMs primeiro, dando ao grupo um momento para se preparar apropriadamente para a carnificina com a morte de um dos seus companheiros. Mas não seja leniente a ponto de os personagens se acharem imortais, o perigo constante é uma das emoções da aventura, se um personagem de jogador morrer, dê a ele uma cena de morte grandiosa (devorado por T-Rex, partido ao meio por um raio laser e despencar do alto da plataforma do Zeppelin enquanto compra tempo para os outros escaparem são grandes maneiras de deixar este mundo) e lhe entregue a ficha de um dos PdMs para continuar jogando.

Para os que estão mestrando GURPS pela primeira vez, não se intimide pela quantidade de regras e testes. Use apenas o GURPS Lite a aventura foi escrita para funcionar apenas com ele, todos os personagens foram feitos apenas com as regras do GURPS Lite. Não se preocupe com estatísticas dos itens, por exemplo, não existem regras de carga, os únicos itens pesados já tem as penalidades descritas na ficha. As fichas foram pensadas justamente para ninguém precisar ficar anotando estatísticas durante a aventura.

Não é obrigatório usar os personagens feitos para essa aventura, qualquer grupo de personagens construídos com aproximadamente 150 pontos, de nível tecnológico inferior ao dos nazistas, vai achar a aventura bem emocionante. É indicado que o grupo não seja otimizado para o combate, afinal os oponentes não estão esperando problemas e uma patrulha de fuzileiros estragaria rapidamente os planos dos nazistas sem dificuldades. Habilidades sobrenaturais também podem prejudicar o andamento da aventura, de preferência construa os personagens utilizando apenas o GURPS Lite.

Essa aventura, as fichas de personagem, equipamentos, criaturas e PdMs podem ser baixadas do site:

<http://rpgista.com.br/pld>

Cena 1 - A Tempestade

"O navio aderna e range. Relâmpagos parecem rachar o céu em dois, ventos sopram carregando esguichos de espuma salgada para o ar, a chuva cai torrencialmente ensopando os homens e equipamentos até as almas, para aqueles que ainda as têm..."

Os piratas estão a bordo do seu navio, o *The Adventure Galley*, enfrentando uma tempestade repentina. A tempestade castiga o barco que range e estala, quase virando com cada onda. Devido à chuva, vento e escuridão, todas as jogadas estão sujeitas a um redutor de -5.

- *O que o capitão deve fazer:*

O capitão deve fazer um teste de **Marinhagem**. Em caso de sucesso ele sabe o que fazer: Baixar as velas, virar o barco contra as ondas e remover a água do navio. Assim, todas as jogadas para guiar o barco em segurança ganham um bônus de +2 pela liderança do capitão. Caso o capitão não passe, todos jogadores devem fazer o teste e o primeiro que passar deverá dar as mesmas ordens, mas a tripulação não ganha o bônus. Caso ninguém passe o mestre anuncia que estão todos desorientados e pergunta aos jogadores o que farão. Após os jogadores se decidirem, o navio irá emborcar.

- *O que a tripulação deve fazer:*

Dois homens devem subir ao mastro (teste de **Escalada**) e baixar as velas (**Marinhagem** ou **Faca**).

Um Homem deve pegar o timão e virar o barco (**Navegação** ou **Marinhagem**).

Dois homens devem operar as bombas de água. (**Marinhagem**+2)

Se pelo menos duas das três tarefas forem bem sucedidas, o barco corcoveia, cavalga as ondas e depois de um tempo, que parece horas para a tripulação, o barco se parte em terra, em meio a um barulho estrondoso. Caso contrário o barco vira e afunda no mar, e os personagens terão que fazer testes de **Natação** para chegar em terra firme. Mesmo quem rodar no teste chegará à praia, mas em pior condição que os demais.

"Vocês se encontram exaustos na praia, a carcaça do barco está partida ao meio na areia. Depois da tempestade o que sobrou foi só um amontoado de madeira podre no formato de um barco. Vocês estão cansados, famintos e sedentos. Nenhum barril de água está à vista, vocês precisam entrar na floresta para achar uma nascente."

Cena 2 - A Floresta

"A tempestade já passou, deixando para trás um céu azul limpo, de sol causticante. O 'Adventure' não existe mais."

"Vocês erguem suas caras da areia, tendo a impressão de que cada orifício e fio de cabelo do seu corpo foram preenchidos por ela. Sua impressão é de que cada um de vocês deve ter comido metade do fundo do oceano, tamanha quantidade de areia presente na sua saliva e em seus olhos. Levantando-se vagarosamente, vocês avistam uma floresta tropical à sua frente. O zumbido dos insetos que moram lá contrasta com o leve som das ondas na praia, sobre os destroços do 'Adventure'."

O grupo está em meio a uma praia deserta. Os piratas estão famintos e sedentos e não existem coqueiros desse lado da ilha.

Caso os tripulantes tenham conseguido salvar o barco com os testes de **Marinhagem**, ele se

encontra partido em dois na praia, impossível de ser consertado, mas com todo o equipamento disponível.

Caso o navio tenha naufragado e eles tenham chegado em terra nadando, os piratas que passaram no teste de **Natação** podem escolher um item de equipamento para ter trazido consigo. Os que não passaram recebem um item aleatoriamente, e perdem 5 pontos de fadiga.

Os itens de equipamento que podem ser recuperados do naufrágio:

- Vinte metros de corda
- Um barril de pólvora
- Cinco garrafas destampadas de rum (sem rum, mas com água salgada e areia)
- Quatro facas
- Quatro sabres
- Dez metros quadrados de tecido das velas
- Um pequeno caco de espelho
- Quatro pistolas
- Uma bússola
- Uma luneta (bônus de +1 nos testes de **Observação** e, quando usada para espionar de longe o inimigo, **Tática**)
- 2d velas de gordura (produzem luz suficiente para leitura, fazem barulho e produzem muita fumaça)
- 1d velas de cera (produzem luz suficiente para leitura)
- Um fio de prumo (40 metros de corda fina com um peso de chumbo na ponta, usado a bordo para medir profundidade)
- Uma sacola do médico (2kg, bônus de +1 em **Primeiros Socorros**, permite cirurgias de campo usando **Medicina**)

Um teste bem sucedido de **Sobrevivência** dará a informação aos jogadores de que a prioridade é encontrar uma fonte de água doce.

"O sol tórrido e o vento do mar contrastam com o ar úmido da floresta tropical à sua frente. Suas gargantas secas e salgadas suplicam por água doce. Não existem coqueiros visíveis na margem da praia e a melhor decisão é entrar na floresta. As folhas largas, as samambaias e o chão recoberto de raízes fecham o caminho dificultando a caminhada. O barulho da floresta é alto. Zumbidos, guinchos e chiados acompanham sua marcha mata à dentro."

O grupo pode decidir subir em alguma árvore para tentar ver mais longe. Nesse caso, um teste de **Escalada** deve ser feito. A mata fechada não revela muita coisa no topo das árvores. Caso o vigia que está no topo da árvore seja bem sucedido em um teste de **Observação**, ele reconhecerá uma clareira que provavelmente abriga um lago.

Um teste bem sucedido de **Naturalista** ou **Sobrevivência** mostrará frutas e sementes comestíveis, que podem ser usados para saciar a fome dos piratas temporariamente. Uma falha crítica nesse teste levará os marinheiros a comerem frutas e folhas venenosas.

Todos os que comerem as frutas e folhas deverão ser bem sucedidos em testes de **HT** para evitarem passar mal. Caso falhem, terão redutores de -2 em todas as suas jogadas até o dia seguinte.

Um teste bem sucedido de **Primeiros Socorros** para cada um dos infectados corrigirá esses sintomas e eliminará o redutor.

"O grupo segue abrindo caminho em direção ao centro da floresta, até que descobre uma grande trilha. A terra batida parece ligar o centro da ilha ao seu lado oposto."

"O ar úmido e abafado faz com que a respiração se torne difícil. Suas roupas ainda estão úmidas e os mosquitos teimam em lembrá-los de que vocês estão vivos, com picadas que parecem agulhas nas suas nuças e braços."

Um teste bem sucedido de **Rastreamento** ou **Sobrevivência-3** revelará rastros de uma criatura pesada passando por ali. Aparentemente, esta é a trilha de caça de alguma criatura, o que pode ser provado pelos restos de ossos quebrados escondidos na trilha.

"Os sobreviventes do naufrágio, bravamente, continuam sua caminhada. Ao longo do caminho, o barulho de água corrente começa a se sobressair sobre os ruídos da floresta. A medida que o som aumenta, vocês têm certeza de que existe um córrego próximo. Não demora muito até que a mata revele um pequeno e raso curso d'água em seu caminho."

O grupo decide parar, beber e estocar água. Caso deixem alguém de guarda enquanto bebem, serão avisados do aparecimento repentino de três criaturas. No entanto, caso se descuidem, um dos piratas será atacado e os personagens descobrirão o ataque com os gritos de terror da vítima dos Deinonicos.

Deinonychus (Deinonico)

ST 16 **DX** 16 **IQ** 3 **HT** 12
HP 16 **FP** 12 **Esq.**10
SM +2 **RD** 1
Ataques: Mordida 1d corte [15]
 Garras 1d+1 corte [15]

"Finalmente vocês encontram água para beber. Enquanto matam a sede e começam a encher seus cantis improvisados, ouvem um urro forte. Ao se virarem, conseguem ver de relance grandes avestruzes, com pele de jacaré e estranho olhos reptilianos. Um amigo de vocês é arrastado para o meio da mata fechada e luta por sua vida. As criaturas parecem ter uma habilidade incrível, pois de outra forma não conseguiriam se entranhar e movimentar-se tão facilmente naquele matagal."

Após um breve combate com os Deinonicos, os répteis fogem.

"Passos poderosos podem ser ouvidos a poucos metros do grupo. Uma árvore se parte e cai sobre o riacho, enquanto um urro monstruoso ameaça explodir seus tímpanos. Um lagarto gigantesco surge em meio à floresta. Parece um gigantesco dragão, grande como o próprio Leviatan, urrando como um leão, seus dentes parecem uma fileira de sabres, sua boca aberta desafia a mandíbula de qualquer tubarão e seus olhos sedentos por carne estão fixos em vocês."

Tyrannosaurus (Tiranossauro)

ST 34 **DX** 13 **IQ** 3 **HT** 12
HP 34 **FP** 12 **Esq.**10
SM +5 **RD** 2
Ataques: Mordida 4d perf [13]
 Garras 4d corte [13]
 Cauda 4d Cont [13]

Todos devem ser bem sucedidos em uma **Verificação de Pânico** para se controlarem. Quem falhar fica atordoado, em caso do falha crítica, o personagem larga suas coisas e foge, desesperado. O grupo pode tentar se dividir, atravessar o córrego leva três turnos. O Tiranossauro pode passar pelo riacho em apenas um turno. Dificilmente eles vencerão o dinossauro e a decisão mais acertada será fugir. O Tiranossauro seguirá os personagens que puder.

Caso o grupo se divida, os grupos menores serão rendidos rapidamente por soldados do Reich-5 da seguinte forma:

"Vocês correm pela mata, tropeçando e se cortando nas folhas da floresta. Agora, a selva tropical está silenciosa, e o único ruído que se ouve são os roncões furiosos do lagarto gigantesco atrás de vocês, a mata se quebrando sob as suas patas e a batida forte de seus próprios corações, que parece querer saltar pela boca. Nesse exato momento, vocês pisam em falso e acreditam que

vão tropeçar. O mundo vira de cabeça para baixo e vocês percebem que caíram em uma armadilha."

Os personagens que optaram por se separar são pegos em armadilhas e algumas redes os envolvem. Agora estão dependurados à cerca de 10 metros do chão. Eles podem tentar rasgar as cordas das redes, mas cairão dessa altura e sofrerão 3D de dano de queda. Caso desejem, podem aguardar e serão resgatados pelos soldados do Reich-5.

Ao grupo que estiver fugindo do Tiranossauro:

"O grande dragão é muito mais veloz que suas pernas pobres e fracas. O bafo quente do lagarto pode ser sentido no seu encalço, apesar do calor da selva. No entanto, quando a bocarra do monstro se abre, um raio de luz corta o ar, explodindo na carranca do dinossauro, que urra de dor e se volta ao novo inimigo. Um punhado de homens fardados surge no meio da mata. Homens de estranho uniforme cinza, sem nenhum friso ou decoração. Eles circundam o lagarto e o fuzilam com armas que disparam raios de luz flamejante, cortando e queimando o réptil furioso. O corpo do monstro gigante tomba, o chão treme e o cheiro de carne assada embrulha seus estômagos."

Depois de o Tiranossauro derrotado, os soldados do Reich-5 amontoam-se sobre os piratas, jogando-os no chão e imobilizando-os. Qualquer resistência é inútil, tanto pela superioridade numérica quanto pela superioridade tecnológica.

Os personagens agora são prisioneiros dos nazistas.

Cena 3 – Capturados

"Os homens em uniformes cinzas, esbravejam em uma língua estranha, apontando suas estranhas armas para vocês."

O grupo foi capturado por nazistas armados com lasers, restando aos jogadores apenas as opções de se render ou combater homens com superioridade numérica e tecnológica. A tropa é formada por oito Soldados liderados por Bierhoff Gras. Caso o grupo não queira se render, quem tentar atacar os soldados e é abatido pelas armas laser. Isso servirá para mostrar que resistir é inútil.

Soldados

ST 11 **DX** 12 **IQ** 13 **HT** 12
HP 11 **FP** 12 **Esq.**9 **Aparar 6** (Faca)

Ataques: Laser 3d Burn [15]
Faca 1d-2 perf [12]

Hipoalgia, Furtividade 12, Arremesso 11, Natação 12, Primeiros Socorros 11

"- Verlieren Sie Ihre Waffen, gekreuzt!!"

Essas são as palavras de homens estranhos, lhes ameaçando. Eles apontam suas armas e colocam vocês em fila indiana. Parece que eles voltam de uma missão, pois já fizeram um prisioneiro: Facilmente nota-se que se trata de uma cigana. Ela é levada amarrada pelas mãos e consegue comunicar-se com vocês.

- Não os irrite, ou eles perderão a paciência e nos matarão de uma vez! – Diz a cigana prisioneira"

Os prisioneiros são levados em fila, com os nazistas apontando armas para alguns dos prisioneiros enfileirados. Qualquer revolta no meio do caminho é punida com tiros.

Aqueles que não estiverem conscientes, são carregados por outros piratas. Aqueles que carregam os desmaiados também são penalizados, perdendo três ponto de fadiga para cada homem que tenham que carregar. Eles estão amarrados, mas podem se soltar com um teste de **Fuga+2**, e um

teste de **Faca** permite livrar um companheiro. Depois de cada teste, é necessário disputar **Furtividade** contra **IQ** do guarda mais próximo, caso falhe, a tentativa de fuga é percebida e punida com coronhadas do rifle (**Briga**, dano **GeB**).

Quando pensam em puxar assunto com a cigana, 1d6+2 pterossauros atacam o grupo. Para perceber a aproximação das criaturas, um teste de **Observação** será necessário, quem tiver sucesso notará que eles não demorarão para chegar em vôo rasante e terá a chance de avisar aos aliados antes do ataque, permitindo que todos se protejam adequadamente. Leia a seguinte descrição nesse caso:

“Durante a subida de um monte, onde a mata é mais baixa, vocês conseguem observar alguns pássaros voando de forma estranha. Observando mais atentamente vocês veem que eles começam a descer e de forma estranha aproximam-se cada vez mais! Criaturas enormes com cabeça de lagarto e asas de couro descem sobre vocês em grande velocidade, pronta para atacar os invasores de seus ninhos. Em poucos segundos eles chegam até vocês e por pura sorte a primeira vítima é um dos seus captores, que é levado até uma certa altura e derrubado num rio, no fim do desfiladeiro.”

Os nazistas estão concentrados demais em vigiar os piratas para perceberem e são pegos de surpresa, a não ser que algum dos personagens alerte-os de forma direta e escandalosa, fazendo-os olhar para o céu.

Hatzegopteryx (Pterosauro)

ST 10 **DX** 13 **IQ** 3 **HT** 11

HP 10 **FP** 11 **Esq.** 10

SM +3

Ataques: Mordida 1d-1 corte [13]

Decida aleatoriamente quem os pterossauros irão atacar, personagens que tiverem se jogado no chão ao perceber a aproximação das feras não serão atacados. Com esse combate inesperado os nazistas deixam de prestar atenção aos prisioneiros para lutar com os répteis alados. É a chance para o grupo fugir ou atacar seus captores.

O combate é realizado em uma área estreita, na encosta de um penhasco, onde os piratas podem adotar as seguintes estratégias:

Atacar a distancia: Melhor forma de atacar os Pterossauros, mas é necessário resgatar as próprias armas ou roubar as dos nazistas.

Ataque corpo a corpo: Aqui é necessário esperar a aproximação de um deles para atacar.

Agarrar: Ação bastante perigosa. O personagem pode tentar agarrar a criatura, talvez com o intuito de descer ou subir de forma rápida e relativamente segura. Uma disputa de **DX** seguido de um teste de **ST**, se bem sucedido, permite agarrar a criatura e subir com ela. Para controlar o vôo o pirata deve fazer um teste de **Adestrar Animais-4**.

Três sucessos chegam até o ponto que o cavaleiro desejar. Uma falha significa uma queda resultando em 1D de dano para cada turno que passou em cima da criatura. Outro problema é a possibilidade do Pterosauro ser alvo de uma arma e cair, fazendo com que o cavaleiro caia da mesma altura.

Fuga: Os piratas poderão tentar fugir desesperadamente, bastando se esquivar dos dinossauros. A rota mais adequada será para baixo. Em dois turnos os personagens poderão chegar a um ponto seguro para pular no rio. Um teste de **Natação** bem sucedido, garante a chegada segura na outra margem do rio.

Resgatar a prisioneira: a prisioneira dos nazistas é uma cigana. Para resgatá-la é necessário derrotar dois soldados. Ela possui informações valiosas para os personagens e deixa isso bem claro, influenciando o grupo a levá-la com eles. Se os personagens não a libertarem e fugirem, ela se desvencilha dos guardas e se joga no rio.

Cada nazista derrotado possui uma arma que pode ser tomada dele e, caso os personagens fujam para o rio, cada nazista que foi derrubado pelos dinossauros permite que uma arma seja recuperada procurando pelas margens mais tarde.

Se o grupo conseguir escapar, vá para **Cena 5: Planejando uma vingança**. Caso contrário, vá para **Cena 4: Presos no acampamento**.

Cena 4 – Presos no Acampamento

Se derrotados na cena anterior, os personagens não serão mortos, mas os nazistas derrotam os dinossauros e espancam os prisioneiros até desmaiarem, acordando no acampamento, talvez no dia seguinte.

Eles acordam com um soldado jogando baldes d'água em suas faces, ainda roxas pelos espancamentos. Estão dentro de celas construídas com bambus amarrados por cipós e cordas bem presas, no centro do acampamento.

"O sol escaldante dos trópicos toca-lhes a face, despertando-os, mas já não mais os queima, acostumados que estão com a vida do mar. O que não deixa de ser reconfortante. Os soldados de uniforme cinzento atiram baldes de água fresca sobre vocês trazendo-os à dura realidade: presos aos pares, em celas improvisadas e feitas de feixes de bambu unidos por cipós e algumas cordas."

Cada cela tem o formato de um cubo. Estão posicionadas três de cada lado, formando um corredor entre elas, e afastadas cerca de um metro e meio umas das outras. O interior das celas, cavadas a pouco mais de um metro de profundidade e com apenas meio metro acima do solo os coloca em situação de inferioridade. O chão é de terra, contida nas paredes pelos bambus. Uma das celas contém um Deinonico.

Após atirarem água sobre suas faces, os dois soldados nazistas se retiram, rindo muito e conversando em alemão. Resta um Soldado andando lentamente por entre a fileira que separa cada grupo de três celas, à intervalos regulares.

A prisioneira que os ajudou na selva no dia anterior, presa em uma das cela do meio, explica-lhes a situação:

"- Meu nome é Aisha Luljeta e sou uma princesa cigana! Eu sei que parece um bocado estranho tudo isso, mas vou tentar explicar de forma simples."

Nesse ponto conte aos jogadores **A História de Aisha Luljeta**.

"- Já escapei daqui uma vez, eles vieram atrás de mim e então vocês apareceram!"

Aisha Luljeta

ST 9 **DX** 11 **IQ** 10 **HT** 10
HP 9 **FP** 10 **Esq.** 8 **Aparar** 7 (Faca)

Ataques: Faca 1d-2 perf [11]
Faca (arremessada) 1d-2 perf [11]*

Acrobacia 12, Boemia 10, Fuga 11, Primeiros Socorros 10, Jogo 11, Manha 11, Salto 11, Sex Appeal 11, Naturalista 12, Punga 10, Natação 11, Furtividade 11, Sobrevivência 11.

Ela aponta adiante e vocês veem um Zeppelin, fixado ao solo por seis amarras. Ele é completamente prateado e bem grande, uns cem metros de ponta a ponta. Logo abaixo está o que parece um convés, com uma boa parte coberta. No corpo do 'tubarão prateado' está uma cruz negra de braços tortos, em fundo branco e circular, sobre um retângulo vermelho.

"- Aquela é nossa saída daqui! Eu já estive lá dentro e sei como escapar!"

A História de Aisha Luljeta

“Meu nome é Aisha Luljeta e sou uma princesa cigana! Eu sei que parece um bocado estranho tudo isso, mas vou tentar explicar de forma simples.”

“- Esta ilha que lhes parece amaldiçoada é algo muito próximo disso, na verdade. Os nossos capttores são conhecidos por "nazistas", soldados de uma nação dominada por mentes perversas: o império do 3º Reich(), que colocou o mundo de onde venho sob um julgo terrível, em uma grande guerra. Assim como vocês, nossa nau foi tragada por uma tempestade e viemos parar aqui.*

- Eu era prisioneira e estava sendo transportada para um campo de extermínio juntamente com minha tribo. Assim que chegamos, o Doutor da Morte, Hans Krauger, e sua equipe começou a estudar o lugar e descobriu o que lhes contei.

- Eles planejam usar a ilha, levá-la ao 3º Reich, para conquistar outros mundos. Temos que impedi-los! Do contrário farão o que fizeram com minha tribo: Krauger os usou em experimentos bárbaros. É um açougueiro! Eles estão estudando esta ‘ilha amaldiçoada’ e fazendo experimentos em suas criaturas, são coisas terríveis! Temos que sair daqui antes que chegue nossa vez! Temos que impedi-los ou o próximo mundo pode ser o de vocês!”

***Mundos Infinitos**

Essa aventura se passa em uma ilha “perdida no espaço-tempo”. Isso explica porque ela é habitada por dinossauros. O navio dos piratas, de alguma forma, foi transportado durante a tempestade para este local. Os nazistas que eles encontram são de uma realidade alternativa à nossa, um mundo chamado de Reich-5 (já que é um dos cinco mundos conhecidos em que a Alemanha ganhou a Segunda Guerra). Para maiores informações sobre o Reich-5 ver o Módulo Básico: Campanhas ou o suplemento Infinite Worlds.

A Fuga

Agora os personagens precisam decidir o que fazer e escapar de suas celas. Eles não estão amarrados dentro das celas, de modo que podem se mover livremente em seu interior. Dependendo da quantidade de jogadores, o mestre deve distribuí-los pelas celas, não mais que dois por cela.

Os prisioneiros podem adotar uma abordagem furtiva para escapar das jaulas, sem ferramentas um teste de Arrombamento-2 é necessário para abrir uma pequena saída. Se o plano dos personagens envolve distrair o guarda será necessária uma disputa de Dissimulação contra a IQ do soldado. Um outro pirata pode então tentar roubar a chave do cadeado das celas, ou a faca na bota do soldado, com um teste de Punga, ou dominar o guarda com Briga seguido por uma disputa de ST para imobilizá-lo. Soltar o Deinonico pode fazê-lo atacar o soldado, mas a chance dele atacar um dos piratas é grande.

Após escaparem todos os jogadores tem que ter sucesso em um teste de **Furtividade-2** se quiserem escapar desapercebidos, a falha no teste (ou falha em dominar o guarda) disparará o alarme. Caso consigam dominar o guarda, ele possui uma arma laser e uma faca em sua bota.

Caso consigam escapar e neutralizar o soldado, o mestre deverá seguir para a **Cena 6: O Combate**.

Cena 5 – Planejando uma vingança!

Na cena anterior o grupo consegue derrotar (ou escapar de) nazistas e dinossauros, pegar algumas armas laser e ganhar o reforço de uma prisioneira dos nazistas. A bela cigana, Aisha Luljeta, explica que existe um meio de escapar da ilha, através de uma bruxaria dominada pelos nazistas. Assim, os personagens se dirigem ao acampamento, conduzidos por Aisha.

A prisioneira resgatada, que lhes ajudou na escaramuça com as estranhas feras e soldados, explica-lhes a situação falando no idioma que vocês conhecem, mas com forte sotaque alemão:

“- *Ei, Irmãos da Costa! Boa a briga aqui hein! Muito obrigada!*”

Nesse ponto conte aos jogadores **A História de Aisha Luljeta**.

“- Eu sei onde fica o acampamento, já escapei de lá uma vez. Eles vieram atrás de mim e então vocês apareceram! Vamos até lá para que eu lhes mostre a nau, é a única maneira de sair daqui. Antes, peguem essas armas de fogo, são fáceis de usar, eu lhes mostro. Juntos conseguiremos.”

(1) Os piratas caribenhos se autointitulavam "Irmãos da Costa", e Aisha sabe disso, o que pode estranhar aos personagens, já que ela tem sotaque alemão.

Aisha os conduzirá em segurança até as proximidades do acampamento, descrito em detalhes na **Cena 6: Combate**. Ela os levará pelo lado sul. Aisha conhece relativamente bem o acampamento, pois já escapou de lá uma vez, mas desconhece a disposição dos guardas, afinal era prisioneira e não viu tudo.

Missão Opcional De Reconhecimento: Aisha improvisará um desenho no chão, com um graveto, indicando as tendas dos guardas, do comando, dos cientistas, a central de força e o Zeppelin. Ela não conhece muito bem quais são as posições dos guardas e irá sugerir uma abordagem furtiva, para reconhecimento de como chegar ao Zeppelin.

Caso os jogadores aceitem uma Missão de Reconhecimento antes de decidirem o que fazer (e ela vai sugerir isso), eles deverão fazer disputa de **Furtividade+3** devido à noite que cobre o acampamento contra a **IQ** das sentinelas.

Todo cuidado é pouco e uma falha, poderá disparar um alarme. Caso sejam notados por um sentinela, eles podem brigar rapidamente e nocauteá-lo ou matá-lo. Se não o dominarem em 3 turnos, o sentinela irá gritar para todos ouvirem. Se usarem lasers ou armas de fogo, ao invés de armas brancas, o alarme dispara.

Deixe o grupo andar um pouco e passar alguns momentos de tensão, depois diga que eles já têm o suficiente para retornar ao local onde estavam e fornecer as informações para Aisha completar o mapa.

Próximo do acampamento o grupo se depara com grandes vultos na selva. Caso se aproximem os descreva como “Rinocerontes com uma coroa de chifres”. São Estiracossauros, mas não importunarão os piratas a menos que sejam atacados. Eles podem ser usados mais tarde para causar alguma distração durante o ataque.

Styracosaurus (Estiracossauro)

ST 34 **DX** 12 **IQ** 3 **HT** 11

HP 34 **FP** 11 **Esquiva** 8

SM +3 **RD** 6 (cabeça e pescoço)

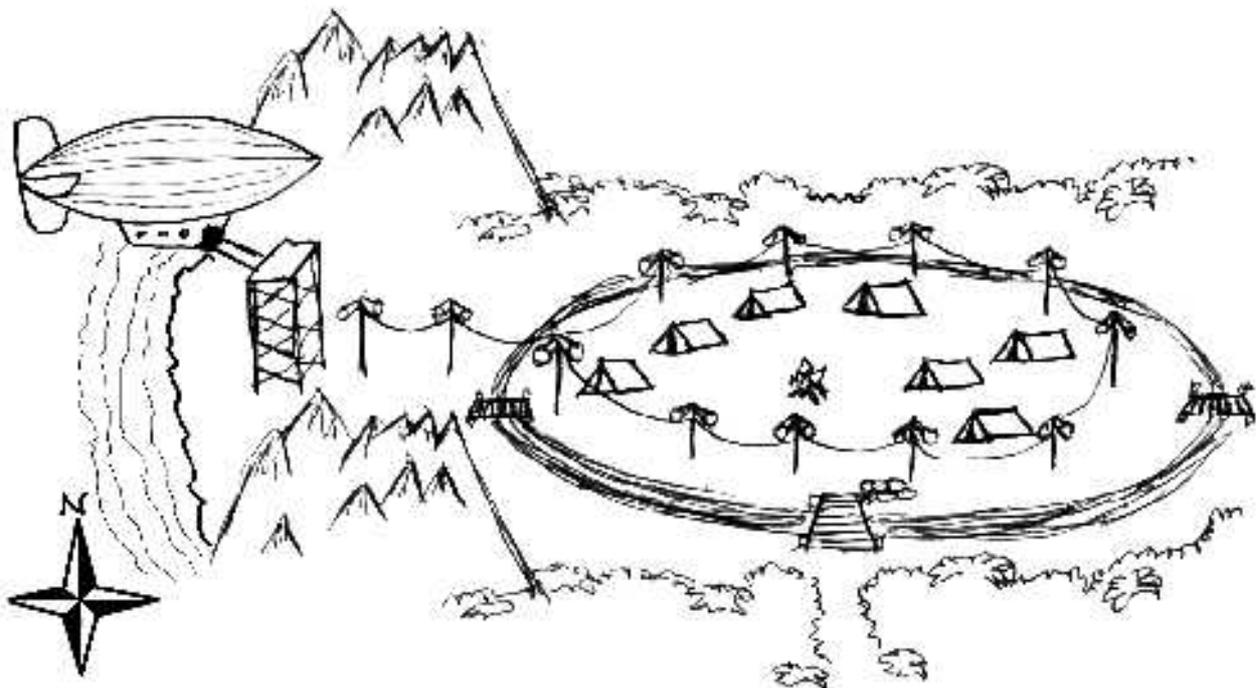
Ataques: Chifre 3d+5 cont [12]

Cena 6 - O Combate

O Efetivo Nazista no Acampamento

O destacamento nazista na ilha é composto por dois grupamentos de combate de infantaria da Divisão SS Raven, uma seção de comando e uma unidade de pesquisa científica da agência Amt Z da Gestapo. O grupo de pesquisa é chefiado pelo Dr. Hans Krauger e conta, além do cientista, com cinco auxiliares de pesquisa que também operam o único meio de transporte aparente: um Zeppelin de transporte militar. O efetivo de 26 homens é liderado pelo Capitão Wilhelm Kleffel, conforme detalhado abaixo. Os próprios soldados da SS se ocupam das tarefas de apoio e suporte do destacamento. O comando é, nominalmente, de responsabilidade de Kleffel, mas na prática as prioridades da missão de pesquisa fazem com que a palavra final normalmente seja do Dr. Krauger.

Seção de Comando	Capitão (Hauptsturmführer) Wilhelm Kleffel Tenente (Obersturmführer) Philipp Friedrich Soldado (Rottenführer) Operador de comunicações Soldado (Rottenführer) Médico 2 Soldados (Sturmmann)
Grupamento de Combate A	Sargento (Scharführer) Bierhoff Gras 9 Soldados (Sturmmann)
Grupamento de Combate B	Cabo (Unterscharführer) Anton Burkhard 9 Comandos (Rottenführer)



O Acampamento

Os nazistas montaram seu acampamento em uma clareira a cerca de dois km de distância ao norte do pequeno riacho no qual os jogadores foram atacados e capturados. A clareira tem uma forma ovalada, com cerca de cem metros de largura, e é delimitada a oeste por uma praia de areias brancas. Ao redor da clareira, a vegetação é espessa, alta e selvagem; duas trilhas adentram na mata a Sul e Leste do acampamento, e uma terceira trilha vai em direção à praia, a Oeste. A clareira é plana e elevada com relação ao terreno ao redor, com exceção da faixa de terra que vai até a praia, que é suavemente inclinada até encontrar o mar. A praia onde se encontra o dirigível é pequena, limitada por dois afloramentos de penhascos rochosos (cerca de vinte metros de altura). Desta forma, a partir da selva, o único caminho para a praia passa pelo acampamento nazista.

Na clareira, seis tendas de campanha camufladas foram dispostas em forma de semicírculo ao redor de uma área comum, na qual uma fogueira arde durante a noite e onde um mastro foi erguido para ostentar a bandeira Nazista. Duas das grandes tendas nas extremidades do semicírculo alojam os soldados. As duas tendas centrais abrigam o comando militar do destacamento (identificáveis pelas grandes antenas que se erguem de seu interior) e o alojamento da unidade de pesquisa, enquanto nas tendas restantes estão dispostos um pequeno hospital de campanha e a cozinha, que também faz as vezes de área de recreação. Atrás da tenda que abriga a cozinha, uma tenda menor serve como dispensa de mantimentos. Atrás da tenda do QG foi instalado um gerador de energia, o qual alimenta, além dos equipamentos elétricos dos nazistas, uma rede de quinze postes de luz dispostos em um perímetro circular ao redor do acampamento, estendendo-se em linha até a praia. Pouco a frente do círculo de postes de luz os nazistas escavaram um fosso de proteção (dois metros de largura e dois de profundidade) que circunda todo o acampamento, atravessado em dois pontos por pontes de madeira improvisadas: uma ponte principal levando à trilha ao sul da clareira (diretamente à frente do semicírculo de tendas) e uma ponte secundária a leste, em direção à praia. Ao lado da ponte principal foi escavado um posto de observação para uma sentinela, protegido por sacos de areia. Um segundo posto de observação defende a ponte secundária, a cerca de vinte metros de distância do gerador. Os Vigias estão tensos, pois depois do acampamento ter sido construído, uma manada de uma dúzia de Estiracossauros aproximou-se. Até agora os animais não se mostraram agressivos, mas o grupamento teme (corretamente) que o fosso não seja suficiente para deter um estouro.

Na praia onde se encontra o dirigível, uma tenda menor foi erguida pouco antes da areia, a qual serve para proteger do sol um terceiro posto de observação. O dirigível se encontra amarrado em uma torre, a qual está por sua vez posicionada em uma plataforma elevada de terra. Uma cobertura de lona protege tambores metálicos em uma das extremidades da plataforma de terra. A torre é uma estrutura de madeira de dez metros de altura, composta de quatro postes principais, com uma dezena de travessões para dar estabilidade. Um dos postes tem calços de madeira pregados a intervalos regulares. No alto da torre, há uma plataforma de observação. O dirigível está ligado à plataforma por uma rampa.

Neste ponto da aventura, os jogadores têm pela frente duas abordagens: passar furtivamente pelo acampamento, de preferência sob a cobertura da noite e/ou aproveitando-se de distrações; ou atacar frontalmente, esperando causar confusão suficiente para tomar o dirigível.

Ataque frontal

Em se tratando de piratas, a solução mais óbvia é um corajoso ataque frontal ao acampamento. Porém um ataque frontal não precisa ser sinônimo de suicídio. Há uma série de alternativas táticas que os jogadores podem considerar.

Antes de tudo, lembre aos jogadores que eles possuem a vantagem da surpresa e que podem planejar com cuidado as circunstâncias do ataque. Lembre também que os oponentes estão bem armados e que provavelmente são soldados treinados. Reforce a idéia de que o objetivo tomar o dirigível.

Durante o período de planejamento do ataque, caso os personagens façam barulho demais na selva ou chamem a atenção de alguma outra forma, uma patrulha com três Soldados é enviada para investigar. Caso a patrulha não retorne ou não faça contato pelo rádio, o acampamento entra em estado de alarme (ver a seção Alarme!).

Caso um segundo teste de **Tática** seja bem sucedido, as seguintes sugestões de plano de ataque podem ser passadas aos jogadores:

Emboscar uma patrulha nazista: Assim que o sol se põe, o perímetro externo do acampamento é protegido por uma patrulha de nazistas formada por três Soldados armados com rifles e equipados com lanternas. Um teste de **Camuflagem** ou **Furtividade** permite a um personagem se esconder no caminho da patrulha externa, e um sucesso em um teste de **Tática** permite ao pirata escolher um esconderijo longe o suficiente do acampamento de modo a não chamar a atenção. Na resolução do combate, soldados nazistas atacados enquanto patrulham ficam atordoados por um número de turnos igual a margem de sucesso no teste de **Camuflagem** ou **Furtividade** ou até sofrerem dano. Se os nazistas não forem eliminados em até cinco turnos, eles gritam por ajuda, o que coloca o acampamento em estado de alerta (ver a seção Alarme!).

Utilizar distrações para criar caos no acampamento: Se os jogadores estiverem sem idéias, você Mestre pode dar as seguintes sugestões (desde que algum jogador tenha sucesso em um teste de Tática):

Incendiar um ponto chave do acampamento, ou da mata ao redor. Causar uma explosão na selva para atrair os nazistas (caso a tripulação tenha se apoderado de pólvora do navio). Lançar granadas ou explosivos improvisados contra as tendas dos nazistas (caso a tripulação tenham recuperado pólvora no navio ou se apoderado de equipamento dos soldados nazistas durante a aventura) ou;

Atrair um dinossauro para o acampamento: Um bravo – ou insano – pirata pode tentar correr na frente de um Estiracossauro abanando as mãos, ou os personagens podem encontrar um dinossauro capturado em alguma das armadilhas que os nazistas espalharam pela selva. Uma manada de 18 Estiracossauros está próxima do acampamento e pode ser usada para esse fim. Se os personagens atraírem um Estiracossauro sozinho causarão uma distração momentânea. Se conseguirem atrair a manada inteira eles podem destruir o acampamento e causar muitas baixas no grupamento.

Jogadores criativos certamente terão outras idéias para distrair os nazistas. Se forem bem sucedidos na sua tentativa de chamar a atenção fora do acampamento, os nazistas enviam uma patrulha com três Soldados para investigar. Caso a patrulha não retorne ou não faça contato pelo rádio, o acampamento entra em estado de alarme (ver a seção **Alarme!**). De qualquer forma, a tentativa de chamar a atenção pode distrair um número suficiente de defensores de modo a facilitar um assalto surpresa. Neste caso, considere que os nazistas precisam de alguns turnos a mais para se organizar do que o indicado na seção **Alarme!**.

Eliminar as sentinelas com armas de mão: Procurando fazer o mínimo de barulho possível. O acampamento é constantemente patrulhado por três Soldados, que fazem a ronda próximo do fosso de proteção. Um Disputa Rápida entre **Furtividade-3** e a **Percepção** das sentinelas internas permite surpreender a sentinela em um ponto do acampamento onde ele não esteja visível aos outros vigias.

Sentinelas pegas de surpresa ficam atordoadas até passarem em um teste de **IQ**.

Posicionar armadilhas ao redor do acampamento: De preferência no caminho das rotas de contra-ataque dos nazistas. O ponto mais óbvio para armadilhas é a trilha na selva que leva ao acampamento. Um teste de **Tática-3** é necessário para prever outras rotas de contra-ataque dos nazistas, de acordo com a direção do ataque dos piratas. A perícia **Armadilhas** é necessária para criar e executar uma armadilha apropriada, o que pode envolver desde poços cobertos com bambus e folhas até troncos e pedras acionados por fios escondidos.

Explodir uma das pontes sobre o fosso de proteção: Caso os personagens tenham acesso à pólvora, podem pensar em explodir uma das pontes de madeira para isolar os nazistas dentro do seu próprio acampamento, dificultando assim uma perseguição e livrando o caminho para o Zeppelin na praia. Neste caso, o pirata carregando os explosivos deve vencer uma Disputa Rápida de **Furtividade-6** versus a **Percepção** de uma sentinela para chegar até o fosso de proteção. Finalmente, deve ter sucesso em um teste de **Explosivos** para armar a detonação e escapar o mais rápido possível, para voltar rapidamente e em segurança para a cobertura da selva.

Posicionar atiradores de modo a cobrir a saída das tendas dos nazistas: Mais uma vez, um sucesso em um teste de **Tática** permite ao atirador posicionar-se de modo a ter um ângulo de tiro favorável. Se estiver usando uma arma laser pega de um nazista durante a aventura, um atirador escondido pode disparar sem ser visto por um número de vezes igual à margem de sucesso em um teste de **Camuflagem**. Caso esteja usando um arcabuz, uma disputa entre **Furtividade** ou **Camuflagem** e a **Percepção** dos vigias é necessário para esconder a centelha e a fumaça do disparo.

Eliminar os postes de luz: Além de distrair os nazistas, essa ação tem o efeito de facilitar os testes de **Furtividade** nas proximidades do acampamento: o bônus devido à escuridão se torna +2 nas proximidades de um poste de luz danificado, ou +5 caso todos os postes de luz sejam desativados (lembre-se de aplicar um redutor correspondente a todas as demais perícias!).

A maneira mais óbvia de eliminar um poste de luz é com uma arma de fogo: o redutor total devido à distância e tamanho do alvo é -5. Alternativamente, os piratas podem tentar lançar pedras nas lâmpadas: faça um teste de **Arremesso-6**.

Para inutilizar todos os postes de luz de uma só vez, é necessário desativar o gerador (o que pode não ser óbvio para os piratas, mas pode ser óbvio para a cigana se esta ainda estiver viva). O gerador tem 30 pontos de vida e RD 5.

A Abordagem Furtiva

Jogadores mais cautelosos podem preferir uma abordagem furtiva, esgueirando-se pelo acampamento na expectativa de não serem notados.

A aproximação ao acampamento através da clareira requer os testes descritos no plano 3 do Ataque Frontal. Uma vez dentro do acampamento, a maneira mais fácil de mover-se é dentro do fosso de proteção. Chegando no lado oeste do acampamento. Porém, os piratas terão que sair do fosso se quiserem chegar à praia. Nesse momento, eles devem vencer uma Disputa Rápida entre **Furtividade-3** e **Percepção** contra a sentinela do posto de observação oeste; caso contrário, a sentinela soará o alarme.

Outra opção é tentar chegar à praia através dos penhascos rochosos ao sul ou norte da praia. Este caminho é mais difícil, pois requer testes bem sucedidos de **Escalada-4** (dois testes, um para a subida e outro para a descida) e **Furtividade-3** (as sentinelas no posto de observação próximo do Zeppelin estão vigiando atentamente todas as entradas da praia). Neste caso, siga para a **Cena 7 - O Zeppelin**.

Alarme!

Nas indicações acima, são diversas as oportunidades nas quais os jogadores podem ser descobertos. Nesse caso, soará o alarme, e o acampamento entrará em estado de combate. Nesse caso, os SS fora de serviço imediatamente pegam suas armas e se colocam em posição de combate. Cada um dos três postos de observação são reforçados, passando a ter dois Soldados em cada, e um perímetro de atiradores é formado ao redor do fosso de proteção, com quatro Soldados distribuídos uniformemente, ajoelhados, ao redor do acampamento. O Sargento Bierhoff Grase e mais dois Soldados se posicionam de joelhos aos lados da ponte que leva até a praia. O Cabo Anton Burkhard e seis Comandos correm até a praia para estabelecer um perímetro na plataforma do dirigível (Burkhard e mais quatro sobem na plataforma para terem uma visão de tiro privilegiada enquanto os outros dois ficam no nível do terreno, ajoelhados). O Capitão Wilhelm Kleffel e três Comandos cercam a tenda dos pesquisadores; os pesquisadores que porventura estiverem fora da tenda serão escoltados rapidamente para a segurança da tenda. Caso a situação piore, o Capitão Kleffel e seus soldados de confiança escoltam os pesquisadores de volta ao Zeppelin.

Cena 7 - O Zeppelin

“Flutuando sobre a pequena praia está o monstro prateado, maior do que qualquer coisa que vocês já tenham visto. Mas, ao invés de temor, sentem esperança e alegria porque sabem que esse barco dos céus é sua passagem para fora da ilha. Porém, primeiro precisam se livrar dos guardas na torre que segura a nau no chão, os últimos inimigos que estão entre vocês e sua liberdade.

Não há mais tempo para pausas nem hesitação. É hora do sabre em punho, da faca entre os dentes, dos golpes e urros. É hora de tomar mais um navio.”

A plataforma tem dez metros de altura e está apoiada em quatro postes de madeira, com travessões entre eles. Um desses postes tem calços em sua extensão. Para subir por esse poste é necessário um sucesso em **Escalada+2**, pelos outros postes um teste de **Escalada -1**.

Cada poste tem um distancia de quatro metros dos outros, fazendo a plataforma ser um quadrado de quatro por quatro metros. E por toda a extensão há uma murada de um metro de altura, exceto no lado de onde sai uma rampa para o Zeppelin.

Caso os piratas tenham passado pelo acampamento sorrateiramente, sem que o alarme tenha soado eles encontram os guardas em maneira mais relaxada, os jogadores enxergam quatro Comandos em cima da plataforma da torre, sendo que outros dois e o Cabo Anton Burkhard estão dentro do Zeppelin. Apesar de distraídos eles estão acostumados a ficar de guarda contra dinossauros então qualquer barulho mais alto chamará a atenção deles. Para escalar a torre despercebidos os personagens têm que passar por uma disputa de **Furtividade-2** (ou Furtividade se for noite) contra a **IQ** dos soldados.

Se atacados, os Comandos vão lutar com facas e tentar se posicionar entre os invasores e a plataforma, depois de 2d turnos de combate os outros dois Comandos e o Cabo Burkhard sairão do Zeppelin e se juntarão ao combate.

Se os piratas conseguiram causar alguma distração no acampamento para se aproximar da torre, dois Comandos descerão da torre e irão investigar. Os piratas podem evitar os Comandos, deixando-os passar, se tiverem sucesso em uma jogada de **Camuflagem+4** seguida de **Furtividade+4** (os soldados estarão com a atenção voltada ao acampamento). Eles voltarão depois de alguns minutos e se notarem combate na torre, soarão o alarme.

Caso o alarme do acampamento tenha soado durante a passagem dos personagens, a situação da torre será a mesma descrita acima, adicionado de dois soldados armados com laser e estarão alerta, não só na direção do acampamento, mas em toda a extensão da praia e atirarão em qualquer intruso, a não ser que os piratas se coloquem em uma posição que o tiro possa atingir o Zeppelin.

O Combate na Plataforma:

Se o combate for durante a noite todas as ações de combate tem -2 por causa da iluminação ruim.

Na rampa que une a plataforma ao Zeppelin dois homens podem lutar lado a lado. Burkhard considera esse o melhor ponto para lutar com os invasores e envia seus seis Comandos para combatê-los com facas. Ele não quer que um tiro perdido danifique o dirigível.

Cada golpe que causar mais do que metade do **HT** de dano pode jogar o combatente para fora da plataforma: Faça um teste de **DX**, em caso de falha, faça um teste de **Acrobacia** para se agarrar na borda da rampa. O dano pela queda é de 3D, pode ser diminuído pela metade com outro teste de **Acrobacia**. Os lutadores que falharem em testes de **HT** para se manter conscientes não têm direito a tentar se agarrar na rampa ou suavizar a queda.

Comandos

ST 12 **DX** 12 **IQ** 10 **HT** 12
HP 12 **FP** 12 **Esq.**10 **Aparar** 11 (Briga)
Ataques: Faca 1d-1 perf [14]
Faca 1d corte [14]
Chute 1d+2 cont [13]
Soco 1d cont [15]

Reflexos em Combate, Hipoalgia, Senso do dever: seu esquadrão, Furtividade 12, Primeiros Socorros 10, Arremesso 11.

Quando Burkhard perder quatro homens ele avança e ataca com suas pesadas chaves inglesas. Se ele perder mais homens ele começa a fazer Ataques Totais, dando duas maçadas por turno ou dando mais dano. As chaves dele são pesadas o suficiente para quebrar um sabre ou faca que apare um dos golpes. Role um dado para cada aparar. Um resultado 1 ou 2 significa que a arma usada para aparar se quebrou (no caso do sabre do capitão este só estará quebrado num resultado igual a 1 no dado).

Cabo Anton Burkhard

ST 14 **DX** 11 **IQ** 10 **HT** 14
HP 14 **FP** 14 **Esq.**10 **Aparar** 10 (Chave)
Ataques: Chave 2d+2 cont [14]

Hipoalgia , Gula, Operação de Equipamentos Eletrônicos: Sistema Hidráulico 12.

Ao vencer este o combate eles podem avançar para o Zeppelin.

Cena 8 – O Fim

"As amarras são cortadas com golpes destros e a estranha nave se lança ao ar. Abaixo o acampamento é tomado por uma nova comoção, um grupo dos grandes dragões foi atraído pelo barulho e cheiro de sangue. A maligna tropa de homens desalmados teve, afinal, o fim que merecia. À medida que nave sobe e é levada pelo vento, a ilha desaparece em meio à névoa. Vocês conseguiram! Sobreviveram! Estão livres daquela ilha demoníaca e enfim são senhores do próprio destino novamente."

E assim termina essa aventura. Agora, cabe a você criar a sua próxima. Tudo pode acontecer! Você decide para onde (e quando) o grupo de piratas vai seguir, quais serão seus próximos desafios, seus próximos aliados e seus próximos inimigos.