



O TESOURO DA VIÚVA DE SANGUE

UMA AVENTURA DE NAVEGAÇÃO CAPA-E-ESPADA PARA
FATE CONDENSADO

LÚ CAVALHEIRO

2022

Lucretia Sforzato foi uma das piratas mais temidas dos Mares Ocidentais. Apelidada de *Viúva de Sangue*, ela impôs seu reino de terror por meio de um hábito macabro: ela não afundava os navios que saqueava nem deixava sobreviventes, mas empalava a tripulação do navio saqueado na amurada e o deixava à deriva. A Marinha Imperial fez de tudo para capturá-la, mas sem sucesso.

Entretanto, assim como ela surgiu do nada, ela desapareceu sem deixar rastros. Não demorou para surgir a lenda de que ela havia enterrado um tesouro, mas todas as buscas se mostraram infrutíferas. Quando quase todos haviam desistido de procurar o tesouro, Eleanora Treblinka apareceu em Hypherion, a maior cidade portuária do Império. Ela se apresentou como imediata do capitão Diophanes Augustus, que alegava ter sido imediato da *Viúva de Sangue* e tinha o mapa para o tesouro. Ela logo recrutou uma tripulação e partiu para a busca, prometendo a todos uma parte justa do butim – que, se as lendas fossem verdadeiras, seria o suficiente para que todos eles vivessem como reis até o resto de suas vidas.

Vocês, personagens, são parte da tripulação recrutada pela imediata Treblinka. Será que vocês conseguirão achar o *O Tesouro da Viúva de Sangue*?

A aventura *O Tesouro da Viúva de Sangue: Uma aventura de navegação capa-e-espada para Fate Condensado* usa as regras do Fate Condensado.

Aventura não recomendada para menores de 14 anos por retratar zumbis, cadáveres e possível sacrifícios humanos.



O TESOURO DA VIÚVA DE SANGUE

Uma aventura de navegação capa-e-espada para Fate Condensado

Lu Cavalheiro

2022

Aventura licenciada sob Licença Creative Commons
Atribuição-CompartilhaIgual CC-BY-SA 4.0 Internacional

Esta aventura é baseada no sistema Fate Condensado (disponível em <http://www.faterpg.com/>), um produto da *Evil Hat Productions, LLC* desenvolvido, escrito e editado por PK Sullivan, Lara Turner, Leonard Balsera, Fred Hicks, Richard Bellingham, Robert Hanz, Ryan Macklin e Sophie Lagacé, e licenciado para meu uso sob Licença Creative Commons Atribuição 3.0 Não Adaptada (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pt_BR).

A fonte Fate Core é © *Evil Hat Productions, LLC* e usada com permissão. Os ícones das *Quatro Ações* foram criados por Jeremy Keller.



DADOS DA AVENTURA

Título: O TESOURO DA VIÚVA DE SANGUE: UMA AVENTURA DE NAVEGAÇÃO CAPA-E-ESPADA PARA FATE CONDENSADO

Ano de publicação: 2022

Autoria, revisão e diagramação: Lu Cavalheiro

Artes:

- **Capa:** Sem título, domínio público (<https://www.hippopx.com/en/model-pirate-mysterious-fantasy-poring-lady-women-141696>)
- **Quarta capa:** Rennet Stowe, *Lake Yellowstone on a sinister morning*, 2018, licença CC-BY 2.0 (<https://www.flickr.com/photos/tomsaint/31664425847>)
- **Lucretia Sforzato:** Sem título, domínio público (<https://www.hippopx.com/en/model-pirate-mysterious-fantasy-poring-lady-women-141696>)
- **Eleanora Treblinka:** Victoria Akvarel, *Confident model in pirate costume on gray background*, 2021, domínio público (<https://www.pexels.com/photo/confident-model-in-pirate-costume-on-gray-background-7000091/>)
- **Lo Mar de los Muertos:** Rennet Stowe, *Lake Yellowstone on a sinister morning*, 2018, licença CC-BY 2.0 (<https://www.flickr.com/photos/tomsaint/31664425847>)

Ano de publicação: 2022

Licenças:

- **O Tesouro da Viúva de Sangue: Uma aventura de navegação capa-e-espada para Fate Condensado:** Licença Creative Commons Atribuição-CompartilhaIgual CC-BY-SA 4.0 Internacional (https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/deed.pt_BR)
- **Sistema Fate Condensado:** *O Tesouro da Viúva de Sangue* é baseada no sistema Fate Condensado (disponível em <http://www.faterpg.com/>), um produto da *Evil Hat Productions, LLC* desenvolvido, escrito e editado por PK Sullivan, Lara Turner, Leonard Balsera, Fred Hicks, Richard Bellingham, Robert Hanz, Ryan Macklin e Sophie Lagacé, e licenciado para meu uso sob Licença Creative Commons Atribuição 3.0 Não Adaptada (https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/deed.pt_BR).
- **Fonte Fate Core:** A fonte Fate Core é © *Evil Hat Productions, LLC* e usada com permissão. Os ícones das *Quatro Ações* foram criados por Jeremy Keller.

Esta é uma aventura de pirataria que usa elementos fictícios para contar uma história de capa e espada com elementos de horror e sobrenatural. Quaisquer semelhanças com a realidade são meras coincidências. Avisos: a aventura pode conter gatilhos para pessoas que tenham dificuldades para lidar com zumbis, necromancia e cadáveres.

Aventura não recomendada para menores de 14 anos por retratar zumbis, cadáveres e possível sacrifícios humanos.

ÍNDICE

Introdução: a <i>Viúva de Sangue</i>	1
Os Personagens	5
E a perícia <i>Saberes</i> ?	6
Por que vocês andam juntos?	6
A Aventura	9
Sinopse da aventura	9
Aspectos de cenário	9
Primeira cena: O mapa da imediata	10
Segunda cena: desembarque na <i>Isla de los Muertos</i>	11
Terceira cena: o ataque dos <i>mortos famintos</i>	13
Quarta cena: a caverna do tesouro	14
Pontas soltas	16
Eleanora Treblinka	16
Personagens Prontos	19
Jovem Lobo do Mar	20
Bandoleiro da Fortuna	21
Duelista	22
Ex-oficial da Marinha Imperial	23

INTRODUÇÃO: A VIÚVA DE SANGUE

Lucretia Sforzato foi uma das piratas mais temidas dos Mares Ocidentais. Pouco se sabe de sua vida antes do motim que ela, na época imediata do *NSM Intrépido*, liderou e no qual empalou e pendurou na amurada do navio todos os que não foram leais a ela. Como capitã do navio, rebatizado *Viúva de Sangue*, ela e sua tripulação foram forças encarnadas do terror. Eles não deixavam nenhum sobrevivente, mas também não afundavam os navios saqueados. Ao invés disso, eles empalavam os sobreviventes na amurada do navio saqueado e o deixava à deriva, como um recado e uma assinatura dos seus atos. Boatos corriam por todas as tavernas e portos do Império que **Lucretia** havia feito um pacto com uma força das trevas, e as pessoas que ela deixava para trás eram na verdade sacrifícios para seu patrono.

Seu reinado de terror durou cerca de treze anos, durante os quais as pessoas simplesmente tinham verdadeiro pânico em navegar e o comércio só não desapareceu porque o Império começou a fazer escolta dos navios mercantes. Então, tão subitamente quanto aparecera, **Lucretia Sforzato** simplesmente sumiu. Por anos especulou-se o porquê de ninguém nunca mais ter ouvido falar em seu nome ou em seu navio, e então os boatos sobre o possível acordo com a entidade maligna aumentaram. Dizia-se que **Lucretia** serviu a seu mestre por treze anos e então foi simplesmente abduzida por ele para atender a algum propósito nefasto que apenas uma entidade alienígena a este mundo entenderia.

Foi quando os rumores sobre o tesouro acumulado pela pirata sanguinária-

ria começaram a surgir. Vagos a princípio, eles foram repetidas tantas vezes que depois de um tempo não houvesse uma pessoa que lidasse com o mar que desconhecesse como a pirata escondeu seu navio em uma ilha desconhecida, sacrificou sua tripulação em honra ao seu mestre sombrio e depois foi levada por ele para um mundo desconhecido. Tripulações de aventureiros cruzaram todos os cantos dos Mares Ocidentais em busca da tal ilha, mas sem sucesso. Especulava-se várias razões pelas quais a ilha não era encontrada, ou como **Lucretia** desaparecera sem deixar rastro, mas o Império se limitou a dizer que a pirata deveria ter naufragado e que não havia tesouro nenhum para encontrar.



A temível capitã Lucretia Sforzato, a *Viúva de Sangue*

No momento em que todos já começavam a esquecer o nome de **Lucretia Sforzato**, apareceu em Hypherion um homem misterioso chamado Diophanes Augustus. Ele alegava ter sido imediato de **Lucretia Sforzato**, que ela havia feito um pacto com entidades das trevas para permanecer eternamente jovem e que sim, o tesouro era real e ele possuía um mapa para a localização da ilha. Muitos desdenharam de suas histórias, a princípio, mas quando sua imediata comprou uma caravela, a *Sereia dos Mares* à vista e com moedas de ouro e passou a recrutar uma tripulação para resgatar o tesouro perdido, as pessoas passaram a levá-lo mais a sério. Em Hypherion passou-se a comentar que o imediato de **Lucrezia** estava recrutando uma nova tripulação para o *Viúva de Sangue* e que a pirata sanguinária voltaria à ativa. Outros diziam que o imediato a abandonara e agora iria em busca do tesouro para ele próprio se tornar um pirata poderoso.

Qual é a verdade? Poucos sabem, na real. Todas as negociações em nome de Diophanes Augustus foram feitas por sua imediata, *Eleanora Treblinka*, e quase ninguém pode verdadeiramente dizer que já viu pessoalmente o capitão Diophanes. Há rumores de que ele não exista, que o nome seja apenas uma invenção de

Eleanora para ser levada mais à sério na hora de comprar a *Sereia dos Mares* e conseguir recrutar uma tripulação. Existe um mistério nessa história toda, mas é como todos dizem: onde há um mistério, há uma aventura...

OS PERSONAGENS

Para o bem ou para o mal, vocês são membros da tripulação de Diophanes Augustus. Pouco se sabe sobre o seu capitão, já que ele raramente é visto fora de sua cabine, e as decisões e afazeres cotidianos são deixados ao encargo de sua imediata, *Eleanora Treblinka*. Porém, vocês são tratados com muito respeito, e há fartura de tudo: água, comida, diversão, *companhia agradável*... Além disso, muito é prometido a vocês: uma parte justa no butim, grande o bastante para que cada um dos membros sobreviventes da tripulação possa largar tudo e viver como reis – e se tornar parte da esquadra pirata do capitão Diophanes, se assim desejarem.

Em termos de regras, os personagens devem ser construídos usando as regras do **Fate Condensado**, por enquanto disponível em português apenas no **Fate SRD Brasil**, acessível no endereço <https://fatesrdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-condensado/>. Em breve, a tradução será lançada pela **Ink Head Publishing**, cujo endereço no Facebook é <https://www.facebook.com/inkheadpublishing/> e será por lá que eles farão o anúncio.

Caso seu grupo esteja com mais pressa ou menos criatividade, ao final desta aventura vocês encontrarão quatro personagens prontos na seção *Personagens Prontos*. Propositalmente, tanto o aspecto **Relacionamento** quanto os **Aspectos Livres** estão em branco, para que você possa personalizar seu personagem e estabelecer a sintonia dele com o resto do grupo (veja a subseção *Por que vocês andam juntos?* para maiores informações). Sinta-se à vontade para usá-los nesta ou em outras aventuras, bem como parte do grupo criar seus próprios personagens

enquanto parte do grupo decidir usar um desses personagens prontos.

E A PERÍCIA *SABERES*?

No *Fate Condensado*, a perícia *Saberes* é definida como *Conhecimento arcano, fora do escopo da perícia Conhecimento, incluindo tópicos sobrenaturais de qualquer tipo*. Por padrão, ela é um misto de ocultismo com folclore, mas a grande graça do *Fate* é que podemos alterar as coisas e deixar tudo mais apropriado ao cenário a ser jogado.

Por essa razão, em *O Tesouro da Viúva de Sangue*, *Saberes* representa não o conhecimento sobrenatural e arcano, mas ainda assim algo fora do escopo da perícia *Conhecimentos*: o conhecimento das lendas marítimas sobre ilhas fantásticas, monstros terríveis e capitães cujos nomes atingiram o nível das lendas. De uma certa forma, é válido dizer que em *O Tesouro da Viúva de Sangue* que a perícia *Saberes* representa o folclore marítimo dos Mares Ocidentais.

POR QUE VOCÊS ANDAM JUNTOS?

Muitos de vocês podem pensar que já que vocês são parte de uma mesma tripulação, todos são membros de uma grande família feliz. Na verdade, como qualquer um que já tenha visto alguns filmes sobre piratas pode dizer, não é tão simples assim. Existem panelinhas, rixas e até mesmo ódios mortais entre os membros de uma tripulação, e apenas a disciplina militar, em um navio de linha, ou o carisma e a força pessoal do capitão, entre piratas, consegue manter os ânimos da tripulação em níveis aceitáveis.

Você já foram recrutados em uma taverna ou coisa do tipo, então não tem como evitar certos estereótipos associados a essa forma de juntar os personagens. Entretanto, vocês começarão a aventura já estando nos mares há alguns dias. Discutam se vocês já se conheciam antes ou se conheceram na hora de embarcar, quais

são as amizades e rixas pregressas ao recrutamento, se vocês já realizaram algum trabalho em comum antes, por que vocês decidiram formar um grupo dentro da tripulação do *Sereia dos Mares*, se vocês têm alguma inimizade com outros membros da tripulação, ou outros tópicos que parecerem relevantes para vocês.

O **Fate Condensado** enfatiza a importância dessa história pregressa por meio do aspecto **Relacionamento**, mas se vocês estiverem realmente investidos em criar uma história pregressa coletiva, vocês podem muito bem usar **As Três Fases** conforme descrito no **Fate Básico**, cuja descrição está disponível em <https://fate.srdbrasil.gitlab.io/fate-srd-brasil/fate-basico/tres-fases/>. No caso de *O Tesouro da Viúva de Sangue*, eu particularmente recomendo o uso das **As Três Fases** porque fica mais fácil introduzir membros da tripulação que sejam antagonistas do grupo de personagens como um todo.

A AVENTURA

SINOPSE DA AVENTURA

Os personagens são marujos recrutados para a tripulação do *Sereia dos Mares* por *Eleanora Treblinka*, imediata do capitão Diophanes Augustus. Eles estão em busca de um fabuloso tesouro, capaz de deixar a tripulação mais rica do que eles conseguem sequer imaginar.

ASPECTOS DE CENÁRIO

- **Questão iminente: A era da pirataria está chegando ao fim**
A morte ou o desaparecimento dos grandes capitães piratas, como a própria **Lucretia Sforzato**, deu à Marinha Imperial um novo ânimo para acabar com a pirataria nos mares. Desorganizados, os piratas restantes estão caindo como moscas perante os canhões e as forcas do Império. Será preciso um novo capitão pirata para impedir isso, e o *O Tesouro da Viúva de Sangue* seria uma boa forma para começar uma reação pirata...
- **Questão presente: Tripulação extremamente leal à promessa do tesouro**
A tripulação recrutada para o *Sereia do Mar* é extremamente leal ao capitão misterioso e à sua imediata, pelo menos enquanto houver a promessa de que eles encontrarão um fabuloso tesouro. Se porventura eles forem persuadidos de que foram enganados, o motim é líquido e certo.

PRIMEIRA CENA: O MAPA DA IMEDIATA

► Aspecto de cena: *Tripulação satisfeita é uma tripulação feliz*

Pergunte aos jogadores o que os personagens deles farão durante as duas primeiras semanas de viagem. Em nenhum momento eles foram informados sobre quanto tempo permaneceriam no mar, e possuem bastante tempo livre quando não estão realizando suas tarefas. Construa em cima das respostas dos jogadores, e peça rolagens se parecer apropriado.

Uma certa noite, depois dessas duas semanas nos mares e após todas as tarefas necessárias terem sido feitas e todos terem jantado, a imediata, *Eleanora Treblinka*, reunirá toda a tripulação no convés. Ela parecerá mais alegre e expansiva do que o normal, e a razão se torna óbvia quando ela declarar que finalmente um mapa para o mítico tesouro da *Viúva de Sangue* foi encontrado e está em sua posse. Ela mostrará o mapa para a tripulação, que reagirá em êxtase, dando gritos de felicidade e comemorando com intensa alegria.

Pergunte aos jogadores o que seus personagens vão fazer. É possível, caso alguém deseje, notar que há algo errado na postura de *Eleanora*, mas para isso será preciso realizar uma  **Ação de Superar** por *Empatia* oposta pela  **Ação de Defender** por *Enganar*. Um **Empate** revelará que há algo indefinido mas estranho, mas um **Sucesso** ou melhor revela o aspecto *Muito mais fria do que parece*. Consulte as estatísticas para *Eleanora Treblinka* na seção *Eleanora Treblinka*.

Após todos declararem suas ações, anuncie que a imediata está dando ordens imediatas para o navio mudar o rumo em direção ao ponto em que o mapa indica ser o tesouro. Ela explicará, caso alguém pergunte, que se trata da mítica *Isla de los Muertos*, uma ilha que só pode ser encontrada por quem sabe onde ela fica. Se alguém perguntar como ela sabe onde a ilha fica, ela simplesmente mostrará o mapa e dará de ombros, como se a resposta fosse óbvia o bastante. Entretanto, se alguém quiser notar algo a mais nessa atitude dela, será preciso fazer uma  **Ação de Superar** por *Empatia* oposta pela  **Ação de Defender** por *Enganar* da ime-

diata. Um **Empate** revelará que ela não está contando algo, mas um **Sucesso** ou melhor deixará o personagem com a certeza (e a ciência do aspecto) de que *Eleanora já esteve na Isla de los Muertos*.

Após os anúncios, deixe os personagens elaborarem seus planos. Caso eles sugeriram um motim, deixe claro que a maioria da tripulação irá contra eles, pois será muito mais fácil encontrar o tesouro com um grupo maior, e motins são famosos por reduzirem a tripulação de qualquer navio. Entretanto, se algum personagem realmente tentar persuadi-los, peça um  **Ação de Superar** contra dificuldade +8. Se a tripulação for persuadida a um motim, eles precisarão enfrentar *Eleanora* e os homens que forem leais a ela – cabe a você, Narrador, decidir quantos. Deixe claro aos jogadores que se os personagens deles forem **nocauteados**, eles serão mortos. Se *Eleanora* e seus homens vencerem, os amotinados, incluindo os personagens, serão empalados nas amuradas do navio. Fim da aventura.

Se os amotinados vencerem, cabe a eles decidirem o destino de *Eleanora* – Narrador, ouça os planos dos personagens e siga a decisão que eles tomarem. Porém, revirar o quarto da imediata revelará que o tal mapa nada mais é do que um pedaço de pergaminho rabiscado com giz de cera, e ficará claro a todos que *Eleanora já esteve na Isla de los Muertos* e por isso ela sabia o caminho. Se eles não mantiveram *Eleanora* viva, eles não terão como chegar ao tesouro, e muito provavelmente a situação vai degradingolar para uma pancadaria generalizada entre os sobreviventes. De qualquer modo, isso significa o fim da aventura.

SEGUNDA CENA: DESEMBARQUE NA *ISLA DE LOS MUERTOS*

► **Aspecto de cena:** *Oceano e névoa tóxicos, Ilha misteriosa sobrenaturalmente silenciosa*

Se houve o motim na cena anterior e os amotinados mantiveram *Eleanora* viva, será preciso persuadi-la a colaborar. Narradores, permitam que os personagens tentem convencê-la a ajudá-los a chegar à *Isla de los Muertos* pelos meios que

julgarem mais apropriados, porém se eles tentarem intimidá-la, dê a *Eleanora* uma invocação gratuita em seu aspecto **Conceito**, que pode ser lido em *Eleanora Treblinka*.

Em caso de:

- **Falha**, *Eleanora* ainda concordará em ajudar os personagens, mas o fará de um modo traiçoeiro. Dê a ela o aspecto **Minha vingança contra vocês será maligna!** com duas invocações gratuitas;
- **Empate**, *Eleanora* ainda concordará em ajudar os personagens, mas estará bem ressentida. Dê a ela um **impulso** que ela poderá usar a qualquer momento contra os personagens, da forma como ela julgar mais apropriado;
- **Sucesso**, *Eleanora* concordará sinceramente em ajudar os personagens, que terão para si o aspecto **A palavra de Eleanora Treblinka**, com uma (ou duas, em caso de **Sucesso com Estilo**) invocação gratuita.



Lo mar de los muertos

Com ou sem o motim, após alguns dias de viagem, durante os quais você pode inserir eventos se seus jogadores ou você mesmo acharem que vale a pena, vocês chegam a uma parte do oceano muito estranha. O oceano é negro, de tão escuro, parecendo mais piche do que água, e uma espécie de névoa densa e escura, mais parecida com fumaça, se ergue a mais ou menos um metro da superfície da água. Se alguém for burro ao ponto de provar a água ou aspirar a névoa, descobrirá que adquiriu o aspecto **Fatalmente envenenado**, que causará a **Consequência Suave: Intoxicado** até que ele possa receber tra-

tamento adequado. Se essa condição já estiver marcada, por alguma razão, marque a menos pior **Consequência** disponível, ou agrave a **Consequência Severa** caso todas elas já estejam marcadas.

Quando o navio chegar nessa parte do oceano, *Eleanora* irá para a proa

do navio e pessoalmente gritará as ordens necessárias para o timoneiro acertar o caminho. Será preciso uma  **Ação de Superar** por *Percepção* contra dificuldade +4 para notar que, apesar de estar segurando o mapa, *Eleanora* não o consulta em momento nenhum.

Depois de algumas ordens, o *Sereia dos Mares* chega nos arredores da *Isla de los Muertos*. A água volta a ter uma cor natural, e a névoa misteriosa desaparece. *Eleanora* ordena que toda a tripulação desembarque, e seis marujos aleatórios (nenhum deles personagens dos jogadores) são incumbidos de carregar uma caixa comprida, pesada e completamente fechada. Da praia em que a tripulação desembarcou é possível ver uma trilha entre as árvores, e é por essa trilha que *Eleanora* decide seguir. Caso o teste mencionado no parágrafo anterior não tenha sido feito, ele pode ser feito agora.

Narrador, se os personagens quiserem fazer alguma ação neste momento, diga a eles que terá de ser algo rápido, pois *Eleanora* está apressando a todos, mas deixe-os fazer o que parecer razoável para o momento. Peça os testes apropriados, se necessário.

TERCEIRA CENA: O ATAQUE DOS MORTOS FAMINTOS

► **Aspecto de cena:** *Mortos famintos espreitando por toda parte, Ilha misteriosa sobrenaturalmente silenciosa*

A ilha parece sobrenaturalmente silenciosa e vazia. Nem um pio de pássaro, nem um som de riacho. *Eleanora* parece tranquila, como se estivesse no sofá de casa, mas a tripulação começa a ficar cada vez mais nervosa. Narrador, ocasionalmente role 4dF. Enquanto não sair um resultado     ou pior, continue narrando a caminhada, enfatizando cada vez mais nos aspectos antinaturais da ilha.

No momento em que você conseguir essa rolagem, descreva como todos ouvem um som aterrador. Toda a tripulação, menos os personagens e *Eleanora*, saem correndo para dentro do mato deixando tudo para trás, incluindo a caixa pe-

sada. Os personagens e *Eleanora* automaticamente são bem sucedidos em resistir a esse medo enlouquecedor, mas toda a calma de *Eleanora* some, deixando uma tensão palpável no lugar. Ela ordena que os personagens peguem a caixa e sigam em frente.

Zumbis semidecompostos

Aspectos: *Mortos famintos bestiais e irracionais*

Razoável (+2): Atacar, Segurar

Ruim (-2): Defender

Façonha: *Segurando em equipe:* Quando um *zumbi semidecomposto* for realizar a ação de **Trabalho em equipe** com outro zumbi usando *Segurar*, ele concede +2 ao invés de +1 de bônus.

Não demorará muito para acontecer o que *Eleanora* temia. Do meio das árvores saem alguns cadáveres decompostos, zumbis que parecem ter ficado tempo demais embaixo d'água. Coloque um zumbi por personagem, mais um para *Eleanora*. Este conflito será composto por duas zonas: **Trilha de terra batida**, e **Árvores sinistras**. Será preciso derrotá-los em conflito físico para continuar.

Desnecessário dizer, se os zumbis vencerem este conflito, todos estarão mortos.

Uma vez que os personagens derrotem os zumbis, *Eleanora* vai se mostrar ainda mais tensa, e ordenará rispidamente para que todos apertem o passo. Visivelmente (ou seja, não será preciso realizar nenhuma ação para isso), *Eleanora está com medo de algo*.

QUARTA CENA: A CAVERNA DO TESOURO

► **Aspecto de cena:** *Tesouro por toda parte, Caverna mal iluminada com piso irregular, Sarcófago sinistro com símbolos misteriosos*

Após dois dias de caminhada forçada, *Eleanora* e os jogadores finalmente chegam em uma caverna. Ela é iluminada por umas fendas no teto, mas ainda assim ela ordena que tochas sejam acesas. Uma vez que a caverna esteja bem iluminada, será possível ver que ela está recheada com mais tesouros do que qualquer ser hu-

mano conseguiria imaginar: ouro, prata, joias, tudo. Também será possível notar um sarcófago totalmente marcado com símbolos misteriosos aberto no meio da caverna, rodeado pelo tesouro.

Eleanora então ordenará aos personagens colocarem o conteúdo da caixa dentro do sarcófago. A não ser que eles tenham um bom motivo para tal, será praticamente impossível não ficar enojado com o que eles verão: um cadáver semi-decomposto de uma mulher idêntica à *Eleanora*. Peça a todos os personagens uma  **Ação de Defender** por *Vigor* contra esse nojo, que realizará uma  **Ação de Atacar** com +2. Caso os personagens sofram dano desse ataque, eles poderão escolher se anotarão como dano físico ou mental.

Então *Eleanora* revelará seu plano: ela é a própria **Lucretia Sforzato**, mas sucumbiu a uma doença grave e precisou trocar de corpo para sobreviver. Agora que ela descobriu os rituais apropriados, que incluem a vida de sua própria tripulação, ela poderá reassumir seu antigo corpo e reiniciar seu reino de terror nos mares novamente. Provavelmente os personagens não pretendem sacrificar a própria vida dessa forma, então eles enfrentarão *Eleanora Treblinka*, cujas estatísticas estão na sessão *Eleanora Treblinka*.

Avise aos personagens que eles irão morrer caso percam este **Conflito**. Se eles vencerem, o corpo de *Eleanora* simplesmente se despedaçará, e o corpo de **Lucretia Sforzato** apodrecerá imediatamente no caixão. Eles poderão pegar o tesouro da caverna todo, se assim desejarem. Mas, se eles forem derrotados, *Eleanora* os sacrificará e retornará como **Lucretia Sforzato**, e um novo período de terror nos mares terá início.

Caso os personagens sobrevivam, faça algumas perguntas a eles sobre o que eles farão agora que recuperaram *O Tesouro da Viúva de Sangue*, e dê uma conclusão apropriada à aventura. Não custa nada enfatizar que o tesouro que eles encontraram é mais do que o suficiente para permitir que vivam como reis, mas também os tornará alvos de outros piratas e de perguntas *bem* incômodas da Marinha Imperial se eles não forem bem meticolosos com o plano.

Caso os personagens sobrevivam, eles poderão, a qualquer momento, substituir um de seus **Aspectos** por **Sei como chegar na *Isla de los Muertos***.

PONTAS SOLTAS

Quem é Diophanes Augustus? Isso é deixado para o Narrador decidir. Talvez ele não exista, e tenha sido apenas um nome ou uma marionete que *Eleanora* usou para recrutar uma tripulação sem chamar atenção para si. Quem sabe, ele pode ser até mesmo um aliado aos personagens contra *Eleanora*, se eles conseguirem convencê-lo disso. Se os personagens se interessarem por esta questão, transforme-a em uma subtrama, e crie os elementos de narrativa apropriados para iso.

De onde vieram os zumbis na *Isla de los Muertos*? A não ser que os personagens decidam investigar isso, deixe isso quieto. Entretanto, se eles decidirem fazê-los, só serão capazes após eliminarem *Eleanora*, pois ela não permitirá que ninguém pare de caminhar para saber de onde alguns meros zumbis estão vindo.

ELEANORA TREBLINKA



A temida capitã pirata **Lucretia Sforzato** e sua tripulação foi o terror dos Mares Ocidentais por treze anos. Seu navio, *Viúva de Sangue*, era uma visão aterradora, e todos que fossem atacados por ele sabiam qual era seria seu destino: serem empalados na amurada de seu próprio navio e permanecer à deriva, como um aviso e um manifesto dos horrores que **Lucretia** era capaz de conjurar.

Entretanto, ela descobriu que estava morrendo em virtude de alguma doença desconhecida. Ela tentou vários meios para impedi-la, mas nada que ela fizesse era capaz de devolvê-la a saúde. Então ela de fato firmou um pacto com uma força

das trevas, que a tornou uma feiticeira imortal, porém inferior ao que ela era em vida. Ela simulou a própria morte e passou décadas escondida, até que as pessoas começassem a esquecer o nome dela, então elaborou seu plano, que incluía o ritual que traria seu corpo original de volta, em toda a sua plenitude e com os novos poderes mágicos.

Eleanora é uma mulher de estatura mediana, ruiva, com cabelos longos e ondulados que mantêm levemente desgrenhados e presos por uma bandana. Ela se veste como um homem: camisa, calças, bota e chapéu. Ela usa um brinco de argola de ouro na orelha direita que quase toca seu ombro, sua única concessão à vaidade. Em seu cinto, ela tem uma bainha para um sabre e duas pistolas de grosso calibre, sempre carregadas.

Aspectos	
Conceito	<i>Capitã pirata indomável reduzida a feiticeira imortal</i>
Dificuldade	<i>Este meu corpo é muito inferior ao meu original</i>
Objetivo	<i>Retornar a ser o terror dos mares</i>
Aspecto Livre	<i>Magneticamente carismática</i>
Aspecto Livre	<i>Minha crueldade não é segredo para ninguém</i>

Perícias					
+5:	Comunicação				
+4:	Atirar	Atletismo			
+3:	Lutar	Provocar	Vontade		
+2:	Percepção	Saberes	Enganar	Contatos	
+1:	Vigor	Roubo	Ofícios	Condução	Recursos

Façonhas

- **Feitiçaria menor:** Uma vez por cena, Eleanora pode gastar **1 Ponto de Destino** e realizar uma  **Ação de Criar Vantagem** por *Saberes* para criar um efeito mágico menor ao seu favor.
- **Autópsia instantânea:** Quando Eleanora obtiver um **sucesso crítico** em uma  **Ação de Atacar** usando uma pistola, ela pode reduzir em um as tensões de dano causadas com o ataque para forçar o defensor a absorver as

tensões de dano apenas com **Consequências**. Se ele não conseguir absorver todas as tensões de dano apenas com as **Consequências**, ele será **nocauteado**.

- **Líder Nata:** Eleanora recebe +2 em *Comunicação* quando estiver liderando um grupo de pelo menos cinco pessoas.
- **Truques com Espadas:** Se Eleanora usar uma  **Ação de Criar Vantagem** usando uma espada para demonstrar sua habilidade marcial, ela recebe +2 na rolagem.

Estresses e Consequências

Estresse Físico

Estresse Mental

Consequências

Suave (2) _____

Moderada (4) _____

Severa (6) _____

PERSONAGENS PRONTOS

Como foi dito em *Os Personagens*, nesta parte da aventura você encontrará quatro personagens semi-prontos para uso. Os **Aspectos *Relacionamento*** e **Aspectos *Livres*** foram deixados propositalmente em branco para que você possa personalizá-los e ajustá-los ao seu grupo de jogo mais facilmente. Da mesma forma, os nomes, os pronomes e as descrições dos personagens serão deixados em branco, bem como não será fornecida nenhuma imagem de referência para a aparência deles. No lugar do nome, serão fornecidas *funções* para o personagem, mas não se sinta limitado a usar um personagem naquela função a ele atribuído. O objetivo é que vocês, jogadores, se apropriem dos personagens e os transformem em *sens*.

Abaixo segue uma lista com as funções dos personagens prontos e a página na qual eles podem ser encontrados. Caso você esteja lendo em um computador, essa lista é clicável: ao clicar sobre um dos personagens, você será redirecionado para a página em que ele se encontra.

Função	Página
Jovem Lobo do Mar	20
Bandoleiro da Fortuna	21
Duelista	22
Ex-oficial da Marinha Imperial	23

JOVEM LOBO DO MAR

Para algumas pessoas, a profissão é uma das heranças que elas recebem dos pais. No seu caso, foi a pirataria. Nascido em alto-mar e desde criança participando de assaltos e saques, você não conheceu outra vida. De grumete a marujo a pirata pleno, essa foi sua vida até o naufrágio do *Tubarão Raivoso*. Você foi um dos poucos sobreviventes, e quando *Eleanor Treblinka* começou a recrutar uma tripulação para procurar o lendário **Tesouro da Viúva de Sangue**, você não precisou de incentivo algum para se alistar.

Aspectos				
Conceito	<i>Famoso pirata de berço, de criação e de vida</i>			
Dificuldade	<i>O Código Pirata é a lei!</i>			
Relacionamento				
Aspecto Livre				
Aspecto Livre				

Perícias				
Excepcional (+5)				
Ótimo (+4)	Atletismo			
Bom (+3)	Lutar	Ofícios		
Razoável (+2)	Provocar	Roubar	Atirar	
Regular (+1)	Vigor	Contatos	Vontade	Recursos

Façonhas

- **Eu digo: *Matem todos eles!***: você recebe +2 em  **Ações de Atacar** por *Lutar* se estiver enfrentando mais oponentes do que você tiver aliados no conflito.
- **Sabe quem eu sou?:** Uma vez por cena, se você gastar **1 Ponto de Destino** para invocar seu aspecto **Conceito** em ações envolvendo a perícia *Provocar*, você pode escolher entre receber um bônus de +4 ao invés de +2; ou rolar novamente os dados e receber o bônus de +2.
- **Pirata de berço:** você pode usar a perícia *Ofícios* no lugar da perícia *Condução* para pilotar navios.

Estresses e Consequências

Estresse Físico

□□□□

Estresse Mental

□□□□

Consequências

Suave (2) _____

Moderada (4) _____

Severa (6) _____

BANDOLEIRO DA FORTUNA

Você é um verdadeiro bandoleiro da fortuna, conhecido por todo o Império como mercenário e aventureiro. Seus atos audaciosos são cantados por bardos e aumentados por seus admiradores, que não são poucos. Da mesma maneira, a Guarda Imperial é especialmente empenhada em pôr fim aos seus crimes. Você ri, dizendo que nem todas essas acusações são verdadeiras, mas também não se dá ao trabalho de negar nenhuma delas. Como a Guarda estava cada vez mais próxima de capturá-lo, você simplesmente aceitou ingressar na primeira tripulação que encontrou. Para sua sorte ou azar, era o *Sereia dos Mares*.

Aspectos				
Conceito	<i>Bandoleiro da fortuna caçada pela Guarda Imperial</i>			
Dificuldade	<i>Delicia-se na própria fama</i>			
Relacionamento				
Aspecto Livre				
Aspecto Livre				
Perícias				
Excepcional (+5)				
Ótimo (+4)	Atletismo			
Bom (+3)	Atirar	Enganar		
Razoável (+2)	Provocar	Investigação	Percepção	
Regular (+1)	Contatos	Recursos	Furtividade	Comunicação

Façonhas

- **Combate acrobático:** Se houver algum **Aspecto** em cena que possa ser usado para tal, você pode usar *Atletismo* no lugar de *Lutar*.
- **Você quer ser o próximo?:** Se você **Nocautear** alguém durante um conflito usando uma  **Ação de Atacar** por *Atirar*, ela receberá +2 em qualquer  **Ação de Atacar** por resto da cena.
- **Sou só uma pessoa comum:** Se você tentar uma  **Ação de Criar Vantagem** por *Enganar* visando criar um disfarce para se misturar a uma multidão sem reproduzir traços específicos, ela recebe +2 na rolagem.

Estresses e Consequências

Estresse Físico

Estresse Mental

Consequências

Suave (2) _____

Moderada (4) _____

Severa (6) _____

DUELISTA

Você era uma dos mais famosos duelistas da corte imperial. Seus oponentes tremiam apenas de ouvir seu nome, pois você nunca duelava por esporte, apenas até a morte. Seu estilo de combate é prático, valorizando golpes simples mas bem executados. Sua sorte acabou quando você precisou fugir da corte após matar em duelo um protegido de um dos Duques do Império. Para sua sorte, o *Servia dos Mares* estava recrutando uma tripulação...

Aspectos				
Conceito	<i>Ex-duelista da corte fugindo de inimigos poderosos</i>			
Dificuldade	<i>Toda luta é até a morte!</i>			
Relacionamento				
Aspecto Livre				
Aspecto Livre				
Perícias				
Excepcional (+5)				
Ótimo (+4)	Lutar			
Bom (+3)	Atletismo	Vigor		
Razoável (+2)	Provocar	Comunicação	Percepção	
Regular (+1)	Ofícios	Lutar	Vontade	Empatia

Façonhas

- **Demonstração de habilidade:** Você usa uma rapieira, uma arma estilosa de corte. No início de qualquer **Conflito físico**, como uma ação livre e antes que qualquer outra pessoa possa agir, você pode tentar realizar uma  **Ação de Criar Vantagem** por *Lutar* para mostrar o quão impressionante você é como um lutador. A dificuldade desta ação é o maior valor de *Vontade* entre seus oponentes.
- **Tedioso, mas eficiente:** Uma vez por cena, você pode negar o uso contra você de qualquer **Aspecto** que envolva o uso de manobras ou armas elaboradas, complicadas ou firulentas.
- **Arremesso de espadas:** Se você estiver com uma espada em suas mãos, você pode usá-la para realizar uma  **Ação de Criar Vantagem** por *Lutar* em uma zona que não seja a qual você esteja, desde que arremessar a espada possa criar a dita vantagem. Você receberá o aspecto **Desarmado**.

Estresses e Consequências

Estresse Físico

□□□□

Estresse Mental

□□□□

Consequências

Suave (2) _____

Moderada (4) _____

Severa (6) _____

EX-OFICIAL DA MARINHA IMPERIAL

Você era um contramestre na Marinha Imperial até ver um de seus companheiros de tripulação ser injustamente punido por um erro cometido por um oficial superior apadrinhado por um nobre com boas conexões na corte. Indignado, você desertou e passou a trabalhar como oficial de reparos em navios mercantes até receber a proposta de recrutamento para a tripulação do *Sereia dos Mares*. A possibilidade de fazer muita fortuna de uma vez só foi um argumento mais do que suficiente para convencê-lo a aceitar a proposta de *Eleanora Treblinka*.

Aspectos				
Conceito	<i>Contramestre da Marinha Imperial tornado pirata</i>			
Dificuldade	<i>Incapaz de manter-se quieto perante injustiças</i>			
Relacionamento				
Aspecto Livre				
Aspecto Livre				
Perícias				
Excepcional (+5)				
Ótimo (+4)	Ofícios			
Bom (+3)	Atletismo	Vigor		
Razoável (+2)	Provocar	Atirar	Percepção	
Regular (+1)	Comunicação	Lutar	Vontade	Empatia

Façonhas

- **Se foi feito, pode ser desfeito:** Você recebe +2 em qualquer  **Ação de Superar** por *Ofícios* para desmontar ou destruir qualquer item que tenha sido construído por mãos humanas.
- **Durão:** Uma vez por cena, você pode ignorar uma **Consequência Suave** que ele tenha acabado de receber.
- **Atirar no ponto fraco:** Você recebe +2 em  **Ação de Atacar** contra objetos construídos por mãos humanas, incluindo armas ou armaduras.

Estresses e Consequências

Estresse Físico

□□□□□□

Estresse Mental

□□□□

Consequências

Suave (2) _____

Moderada (4) _____

Severa (6) _____

MEUS CONTATOS

- **Bazar Verde:** <https://www.bazarverde.com.br/Lu%20Cavalheiro>
 - **E-mail:** lu.cicerone.cavalheiro@gmail.com
 - **Facebook:** <https://www.facebook.com/lu.cicerone.cavalheiro>
 - **Instagram:** <https://www.instagram.com/lu.cicerone.cavalheiro/>
 - **Itch.io:** <https://lucavalheiro.itch.io>
 - **Loja Kindle:** https://www.amazon.com.br/s?k=%22Lu+Cavalheiro%22&i=digital-text&__mk_pt_BR=%C3%85M%C3%85%C5%BD%C3%95%C3%91&crd=1MOZZGOF3VCP&sprex=lu+cavalheiro+%2Cdigital-text%2C171&ref=nb_sb_noss
 - **Twitter:** <https://twitter.com/luRPGcavalheiro>
-

A aventura **O Tesouro da Viúva de Sangue: Uma aventura de navegação capa-e-espada para Fate Condensado** foi escrita usando o editor de textos *VIM – Vi IMproved*, versão 8.2, disponível nos repositórios oficiais do **Debian Bullseye** (<https://www.debian.org/>), diagramada usando \LaTeX e compilado usando o comando `lualatex`, versão 1.12.0, disponível nos repositórios oficiais do **Debian Bullseye** (<https://www.debian.org/>).

As fontes utilizadas no corpo do livro foram a *EBGaramond* e *LiberationMono*, ambas disponíveis sob *SIL Open Font Licence*, cujo texto pode ser lido em <http://scripts.sil.org/OFL>, ambas com tamanho base 11pt.

Diagramado, editado e publicado no Brasil