# ThordeZilhaS

## Sabres & Caravelas

# Esquadra dos Malfeitores

Um suplemento colaborativo

# Esquadra dos Malfeitores

**Um projeto colaborativo**
**www.guildadosmestres.com.br**

# Créditos

Este suplemento não veria a luz do dia se não fosse pelo espírito colaborativo dos membros da comunidade nacional de RPG, em especial a galera do grupo de Old Dragon no facebook.

Na verdade, eu tive apenas o trabalho de convocar os rpgistas espalhados pelo facebook, editar seus textos e diagramar todo o conteúdo recebido em um PDF apresentável. O trabalho pesado mesmo foi de vocês!

Eu fico muito feliz por conseguirmos terminar mais um suplemento colaborativo, pois isso mostra que a comunidade nacional é criativa e colaborativa. Vocês são fera!

Além da comunidade, é preciso agradecer aos redatores da Guilda dos Mestres pelo trabalho no blog, ao Luiz Claudio pelo Thodezilhas, ao Dan - Maravilhoso - Ramos, por me ajudar com a capa e tipografia do projeto, ao Thomas Brissot, artista da capa, ao sites de image stock gratuitos e a galera da wiki do Scribus. Vocês todos são fera!

Sem mais delongas, desejo um feliz 2018 para todos vocês...

Seus cães sarnentos de uma figa!

Felipe PEP

# Sumário

*A lista dos piratas mais famosos dos sete mares.*


5 Da Introdução
6 Adolph Strauss, Comandante
7 Ana Trovoada, Capitã
8 Anne Rackham, Capitã
9 Arsenius Hemlock, Capitão
10 Atlas, O cruel Cunning Waves
11 Barba Branca
12 Carter, Capitão
13 Charlie Hop e as flores no fogo
15 Diego Rodriguez Catchia
16 DM, o deus astronauta
17 Douglas Adão, Capitão
18 Emmanuelle Bardot, Mariée de satan
19 Fernão Alves
20 Glim, Capitão
21 Grinmer Jonw, Capitão
22 Henry Fromage, Capitão
23 Hirana Hogun
24 Jacky, a vespa dos mares
25 Anne Braziliana, Lady
26 Lanied, Capitão
27 Laurent Mathiez, Capitão
29 Lawson Sutter
30 Lorenzo, O dentada
31 Miéville Verne
32 Morris W. Khan, O Víbora,
33 Oisin, O Antigo
34 Ragnarson, O pequeno gigante
35 Rancor, Capitão
36 Redrick Foley Goldeye, Capitão
37 Rivalen Tissu, Capitã
38 Roger W. Robertson, O capitão Morto
39 São Richard, O ruivo
40 Savage "Açougueiro" Tompson
41 Thomas Wilkville, O voz Aveludada
42 Ulo Malala, Capitão
43 Virgulinus Lamparina
44 Wallace Windsor, sir.
45 Yemojá, Capitã
47 BÔNUS DE FIM DE ANO

# Da Introdução

SAUDAÇÕES, QUERIDO LEITOR QUE ACABA DE ABRIR AS PÁGINAS DESTE PEQUENO LIVRO.

AQUI TU ENCONTRARÁS INFORMAÇÕES SOBRE AS PESSOAS MAIS PERIGOSAS E TEMIDAS EM TODOS OS SETE MARES... OS FAMIGERADOS PIRATAS!

APROVEITE SUA LEITURA E FIQUE A VONTADE PARA UTILIZAR O CONTEÚDO QUE GOSTAR, EM SUAS PRÓPRIAS CAMPANHAS DE RPG.

NOS DESCULPEM CASO SEU TEXTO NÃO ESTEJA AQUI. CREIA, FIZEMOS DE TUDO PARA COLOCAR O TEXTO DE TODOS, MAS INFELIZMENTE TIVEMOS QUE CORTAR O QUE NÃO ESTAVA DE ACORDO COM A PROPOSTA DO PROJETO.

# Adolph Strauss

*Humano, caótico, nível zero.*
*Navio: Stolzer Kaiser.*
*Tipo de navio: Couraçado alemão da Classe Bismarck (mais de 20 metros).*
*Autor: Felipe PEP.*

Talvez o navio mais exuberante, extenso e poderoso do mundo! Ele possui um sistema de armamentos e blindagem superior aos navios mitológicos. Entretanto não é movido pela força dos ventos, mas consome algum tipo de combustível mágico que não existe mais em nenhum lugar deste mundo.

Sua tripulação veste um uniforme de estilo exótico e seu idioma é completamente diferente do que os povos civilizados utilizam. Tão estranha quanto suas vezes e língua são seus costumes. Parecem homens de outro tempo.

O comandante Adolph Strauss conduz seu navio furiosamente pelos mares em uma busca por uma forma de produzir mais do combustível mágico de seu navio extraordinário, pois precisa fazer uma viagem muito longa, praticamente para outro mundo ou outro tempo.

Entre os piratas dos sete mares existem muitos boatos que insinuam que o navio e sua tripulação viajaram pelo tempo, pelo espaço e ate pelas estrelas, mas a única unanimidade nestes rumores é que o capitão morre de medo de algo chamado de Triângulo das bermudas.

# Ana Trovoada

*Humana, caótica, alquimista, nível 6.*
*Navio: Cascavel das Tormentas.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Sérgio Gomes.*

O Cascavel das Tormentas era apenas mais uma das banheiras velhas deste mar sem fim, mas um encontro fez dele uma lenda. Após um embate com uma criatura voadora desconhecida a embarcação recebeu um dom especial: Voar por curtas distâncias!

Munida desta grande vantagem tática, Ana Trovoada passou saquear de surpresa, vinda de onde menos se espera: Do alto! Por isso o Cascavel das Tormentas é caçado incessantemente pelas autoridades marítimas e por outros bucaneiros, que sonham com um navio que possa voar.

Alguns boatos dizem que a criatura foi aprisionada no navio, outros que foi encontrado um cristal mágico em seu cadáver e uns poucos levantam a hipótese de que a própria Ana Trovoada seja a responsável pelo efeito fantástico. Seja como for, Ana e seus cães do ar causam prejuízos a vários reinos e uma recompensa carnuda foi posta por sua preciosa cabeça.

# Anne Rackham

*Humana, neutra, ladra, nível 5.*
*Navio: La Belle.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Tite A. Martins.*

Comandado pela Capitã Rackham, o La Belle tem a peculiaridade de ter uma tripulação composta somente por mulheres de aparência delicada. Porém enganam-se aqueles que se deixam levar pelos seus sorrisos e fala suave. Todas possuem a língua tão afiada quanto um sabre e suas histórias de abuso e atrocidades lhes tornaram mais fortes que a própria força.

As tripulantes do La Belle são recrutadas por todo mundo e sua fama atravessa os mares. Mulheres que buscam sua liberdade, cortesãs abusadas, meretrizes agredidas, filhas de nobres oprimidas, todas podem embarcar no La Belle, desde que abandonem suas origens, adotem novos nomes e abracem a doutrina da Ruiva.

Além da perigosa capitã, o destaque da tripulação do La Belle vai para Poderosa Valentina, a imediata conhecida pelo seu direto de esquerda que derruba qualquer homem, a anã ferreira Torá e a misteriosa Maga Clehe que faz o fogo queimar a carne dos inimigos do La Belle.

# Arsenius Hemlock

*Humano, caótico, marujo, nível 6.*
*Navio: O Abioto.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Julio Batista.*

O capitão Hemlock e seus flibusteiros Ébanos são os corsários mais sorrateiros dos sete mares. Obcecados pelo butim alheio, o Abioto singra os mares no encalço de navios piratas e os aborda tão logo tenham findado seus ataques, aproveitando-se assim de suas fraquezas, em um ataque rápido e mortal.

Não é preciso ser um gênio para perceber que Hemlock e sua tripulação são vistos como patifes covardes pelo resto dos piratas do mundo, mas ninguém pode negar que seus métodos são efetivos e que seu ouro vale tanto quanto o do mais honrado capitão.

O Cérebro no jarro detesta esses patifes!

Alguns dizem que era um amaldiçoado navio escravista Lusitano outros que o navio não pode ser avistado à distância, mas como diz a cantiga "Se apossou do ouro maroto, será presa fácil do Abioto".

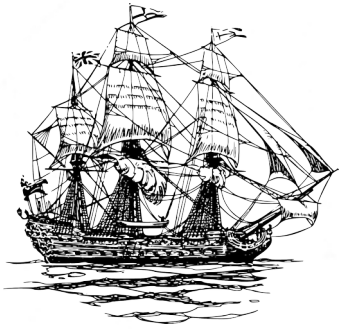
# Atlas, "O cruel" Cunning Waves

*Humano, caótico, bárbaro, nível 11.*
*Navio: Memento Mori.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Herick Moreira.*

Atlas, está entre os piratas mais sanguinários e brutais do mar Tenebroso. Ele é um bárbaro indomável de Salgariam e o nome de seu navio remete a morte, Memento Mori.

Conhecido como "O Cruel", Atlas e sua sádica tripulação não deixam nenhum inimigo sobreviver, fazendo questão de torturá-los até a morte antes de pilhar seus tesouros.

Sua bandeira traz horror aos que conhecem sua reputação e mais do que a pilhagem, parece que Memento Mori navega mais em busca de vítimas do que ouro. Para Atlas,  espalhar o caos e o terror parece ser tão ou mais gratificante do que o brilho do ouro.



# Barba Branca

*Anão, caótico, ferreiro, nível 3.*
*Navio: El Obreiro.*
*Tipo de navio: Barca (até 10 metros).*
*Autor: Marujo Bruno Tamassia , vulgo Mojito.*

El Obrero é conhecido pelos sete mares como o delírio das Ondas. É nesta pequena barca onde se encontra o prazer no Mar Sereno. Barba Branca, exilado de Ghovannon, promete uma trégua em todas as dores e sofrimentos que afligem aos pobres diabos de alma atormentada. Como o próprio pirata diz, sua barca é o oásis das meretrizes e o remédio para os marujos esgotados.

Piote ou "carne dos deuses" é a droga ilícita contrabandeada por Barba Branca e seu imediato Mojita. Eles saciam os desejos de boa parte dos viciados do Novo Mundo, abastecendo não só cidades, como navios em alto mar.

Barba Branca possui a inimizade de Wiliam Drake, dono do boteco Jabuti Caolho, que propaga uma recompensa a quem "jogar ao mar" a carga do El Obreiro. No entanto o anão não tem rotas fixas e possui uma lista de clientes importantes em Versalhes, o que dificulta o trabalho dos interessados nesta recompensa.

Mesmo assim, o velho lobo do mar já teve problemas com saqueadores, por isso que El Obreiro é equipado com um sistema mecânico que permite um despejo rápido de sua carga ao mar. É como Barba Branca sempre diz, “Quem ri por último, ri melhor!”. Ele perde a carga, mas ninguém vai receber uma moeda de ouro por isso.

# Carter

*Humano, caótico, marujo, nível 16.*
*Navio: Dragão Vermelho.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Gustavo Vidal Marques*

Quem não conhece sua história pensa que o capitão Carter é apenas mais um pirata ganancioso a navegar pelos sete mares, mas existe uma verdade obscura por trás da tripulação do Dragão vermelho, um dragão vermelho!

A verdade atordoante é que o Capitão Carter não é um ser humano, mas sim um antigo e poderoso membro da magnífica e exuberante raça dos dragões cromáticos.

Para muitos, os dragões estão completamente extintos, mas o apoteótico dragão vermelho que aterrorizou nas ilhas ao leste de Czarian no passado, ainda vive. Ele não foi morto por Baba Yaga, mas apenas aprisionado em uma forma humana.

Desde então, o dragão assumiu o nome de Carter e vem tentando reunir poder suficiente para enfrentar a bruxa que roubou seu tesouro, destruiu seu lar e pisoteou seu orgulho dracônico. O problema é que ele agora não tem seus poderes e nem longevidade, ao contrário de sua rival, ele está morrendo.

# Charlie Hop e as flores no fogo

*Trans-Ébano, neutra, mosqueteira, nível 11.*
*Navio: Victoria.*
*Tipo de navio: Barca Ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Franz.*

O mundo é um lugar selvagem e perigoso, principalmente se você for uma mulher. A maldade parece singrar os sete mares, entranhada no coração dos homens, e a capitã Charlie Hop jurou aniquilar aqueles que buscam saciar suas paixões lascivas às custas das lágrimas de mulheres inocentes.

Apesar de todo pecado e injustiça que existem na terra, ainda existe lugar para esperança. É assim que centenas de mulheres enxergam as histórias sobre a Nau Victoria e sua tripulação de guerreiras Ébanos. A crença é de que a capitã Charlie Hop conduz uma barca mágica pelos quatro cantos do mundo, libertando mulheres dos grilhões da servidão e dos caprichos depravados de homens detestáveis.

Em verdade, a visão é realmente apavorante! Um navio em chamas se aproximando rapidamente ao som de gritos de guerra de guerreiras ébanos, com armas em punho e o corpo totalmente em chamas.

O Victoria salva mulheres de seus cárceres e as abriga em uma ilha escondida, mas as mulheres ébanos são convidadas a participar da tripulação, pois poderiam sobreviver ao navio flamejante.

A relação de Hop com sua nau, Victoria, beira uma amizade verdadeira. Hop resgata mulheres oprimidas e Victoria impede que homens subam em seu convés. A magia de Victoria avisa sua capitã quando existe algum criatura do gênero masculino em seu convés e pode inflamar-se em chamas por todo o convés com um comando.

Charlie Hop é temida nos sete mares, mas nenhum homem a teme tanto quanto  o capitão Laurent Mathiez. Quando Charlie resgatou uma irmã ébano com a língua mutilada e a dignidade roubada,  sua ira subiu até a ursa maior e com ela o clamor por vingança inflama Hop e toda a sua tripulação. Enquanto Sang Vierge, seu capitão Mathiez e sua tripulação não sumirem do mapa, não haverá descanso no convés de Victoria.

# Diego Rodriguez Catchia

*Humano, neutro, marujo, nível 7.*
*Navio: Velha Meretriz (Brigg).*
*Tipo de navio: Barca Ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Dennys Diego Almeida de Lyra.*

Como todo bom bucaneiro, Diego Rodriguez sempre se gabou de ter vivido aventuras fantásticas, sobrevivido a tempestades homéricas, enfrentado criaturas inimagináveis, vislumbrado tesouros dignos de um rei. Entretanto, é provável que nenhum de seus feitos possam ser comparados ao que fala sobre sua origem. Isso porque Diego alega ter nascido e crescido nas Ilhas Galápagos.

Sua embarcação "A velha meretriz", é um Brigg que sem dúvida alguma já viu dias melhores. Sempre necessitando de reparos urgentes, "A velha meretriz" segue a íntegra que seu nome sugere.

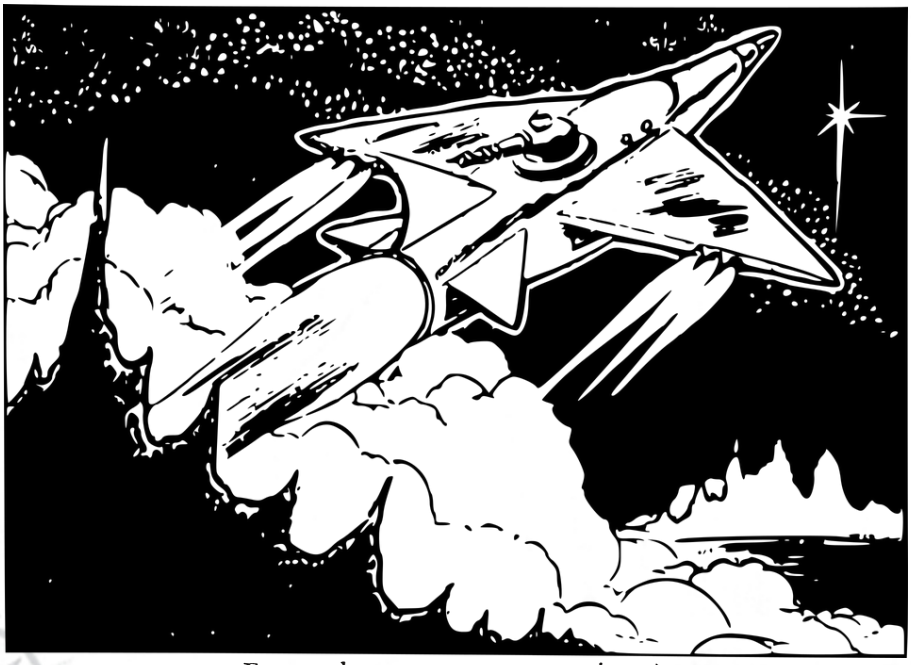
Diego fez fama como atravessador e ainda hoje é muito procurado devido a suas boas noções sobre as rotas marítimas. Sua tripulação conta com homens insatisfeitos e resmungões, mas que no fim compreendem o conceito de família como poucos dos "cães sarnentos" que fazem dos oceanos seu lar.

Sua palavra não vale um tostão furado e já quebrou mais acordos do que cumpriu sua palavra. Já saqueou mais vezes do que decidiu dar de bom grado e já negou a paternidade mais vezes do que assumiu um filho. Este velho lobo do mar realmente não é flor que se cheire.

# DM, o deus astronauta

*Entidade cósmica proveniente dos planos do Caos.*
*Navio: N.A.V.E.*
*Tipo de navio: Nau de linha (mais de 21 metros).*
*Autor: Daniel "DM" Martins.*

N.A.V.E. é a sigla que se percebe no casco desta inimaginável Nau alada que realiza Viagens interestelares. Sua natureza é desconhecida, mas o seu propósito é transportar uma entidade cósmica que viaja pelo universo auxiliando pessoas em seus problemas, extraindo delas todo o seu potencial criativo.



Eram os deuses astronautas.... ou piratas?

# Douglas Adão

*Humano, caótico, menestrel, nível 5.*
*Navio: Coração Dourado.*
*Tipo de navio: Nau de linha (mais de 21 metros).*
*Autor: Victor Burgos.*

Tão impressionante quanto imprevisível, o Coração Dourado é uma embarcação capaz de aparecer em qualquer lugar do globo, a qualquer hora, de qualquer forma, mas sem o controle de ninguém!

Dizem nas cantinas que Coração Dourado foi criada a partir de materiais extraídos da região do Magnum Chaos. Deveria servir como uma arma perfeita, mas para o alívio do mundo, ninguém consegue controlar seu rumo.

Atualmente o menestrel Douglas Adão é o capitão dessa nau e tenta usá-la para juntar conhecimento para a humanidade. Catalogando, preservando e transportando livros e animais raros para Alexandria,

Douglas ainda possui em seu acervo pessoal outros dois artefatos mágicos, um que ele chama de a Enciclopédia do Malandro (facilmente reconhecida pelos dizeres "Não criemos pânico!" em sua contracapa) e um barril encantado que transforma água salgada em uma bebida alcoólica quase parecida com rum...quase!

# Emmanuelle Bardot, Mariée de satan

*Humana, caótica, demonologista, nível 11.*
*Navio: Atalantis.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Felipe PEP.*

Como todos da seita dos Demonologistas, Emmanuelle foi expulsa da Irmandade Esotérica. Entretanto, ela nunca compartilhou dos ideais da irmandade, sempre procura encontrar algo maior do que tudo que as mentes da irmandade poderiam elucubrar, os segredos arcanos de Atlândida.

Sem contar com a compreensão de seus próprios colegas de seita, Emmanuelle abraçou cegamente a busca por todo e qualquer vestígio da cidade perdida. Crendo que somente os atlantes poderiam ter conhecimento para invocar e controlar a abominação destruidora conhecida como Leviatã, a demonologista navega pelo mundo sozinha.

Sua tripulação é composta por piratas, cultistas e seus discípulos nas artes da demonologia e todos servem Emmanuelle com grande empenho, devido à sua generosidade na partilha do bontim e conhecimentos arcanos.

Conhecida como a esposa do diabo, a única coisa que aguça a cobiça de Emmanuelle Bardot é o poder mágico oriundo de Atlândida.

# Fernão Alves

*Humano, caótico, marujo, 8° nível.*
*Navio: O Ceifador.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Silas Alves, o pai do Heitor.*

O lusitano Fernão Alves um dia foi membro da companhia de comércio marítimo, mas o destino o fez negar sua posição e mergulhar em uma vida de pirataria, vingança e ódio.

Quando a Igreja liberou terras do novo mundo para Castelha, seus negócios fracassaram e seu ódio por feéricos elevou-se além da estrela D'álva. Pouco tempo depois, Fernão Alves se tornou um capitão pirata terrível e Gonçalo Dias o seu fiel contramestre.

Eles lideram uma tripulação terrível a bordo do sombrio Ceifador, uma nau negra, que navega pelos mares caçando Castelhanos e ostentando uma assustadora escultura da morte na proa.

Fernão não tem o costume de fazer prisioneiros e sua fama de carrasco de Castelha é reforçada pelo colar de orelhas élficas que carrega em seus pescoço.

Na verdade, toda sua tripulação é composta por lusitanos perigosos, dos quais destacam-se: o contramestre Gonçalo, que desenvolveu uma fórmula de pólvora mais poderosa; o imediato Afonso Lopes, lusitano condenado à forca por vários assassinatos e o médico Artur da Costa, conhecido como o açougueiro de Trás-os-Montes.

# Glim

*Duende, caótico, ilusionista, nível 13.*
*Navio: Diabo Cantor.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Iuri Martins (O Andarilho do Infinito).*

O Diabo Cantor é conhecido nos sete mares por ser comandado com mão de ferro por um pirata impiedoso e sanguinário, o Capitão Glim. Do alto de seus 2,10m de altura, Glim instiga medo e respeito por onde quer que passe.

Seu navio é aparenta ser um galeão de madeira vermelha com a bandeira da caveira com cavanhaque. Armado com 30 canhões, incluindo um traseiro e um frontal, faz com que até mesmo a marinha pense duas vezes antes de abordar.

O que não se sabe, é que na verdade, Glim e sua tripulação, não passam de ladrões covardes, que se utilizam das magias de ilusão de seu capitão, um duende de 50 centímetros de altura, para enganar seus oponentes no mar e em terra.

Aqueles afetados pelas ilusões do pequeno duende ficam severamente atormentados. Os que escapam com vida dão conta de espalhar os mais absurdos e temíveis boatos sobre o poderoso Capitão Glim e sua tripulação de assassinos brutamontes.

# Grinmer Jonw

*Humano, neutro, mosqueteiro, nível 8.*
*Navio: Lady Willow.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Alexandre Gomes.*

Abandonado à própria sorte nos destroços do navio que tripulava, Grinmer achou que iria morrer boiando em alto mar, até que então, Rackantyls apareceu em sua frente.

O lendário demônio das profundezas firmou um pacto com Grinmer dando-lhe o navio da morte e o poder para vingar sua tripulação aniquilada, em troca reclamaria dez mil almas coletadas em alto mar.

Lady Willow era o navio da morte que sugava as almas dos inimigos e fortalecia seu capitão Grinmer. Havia um elo entre capitão e nau, de forma que a existência de ambos estava relacionada ao consumo de almas, mas as primeiras dez mil foram do demônio, ficando as demais para Grinmer usar como bem entendesse.

Liderando uma tripulação de mortos-vivos, sua existência se tornou solitária e monótona. Sua fome por almas cresceu vertiginosamente, e a cada ano se tornava mais e mais insaciável.

Após décadas nesta existência, o sombrio capitão Jonw vive consumido pela culpa e arrependimento, de modo que voltaria no tempo e aceitaria o abraço da morte ao invés do pacto demônio das profundezas, se isso fosse possível. Talvez seja, dependendo do número de almas sacrificadas para tal.

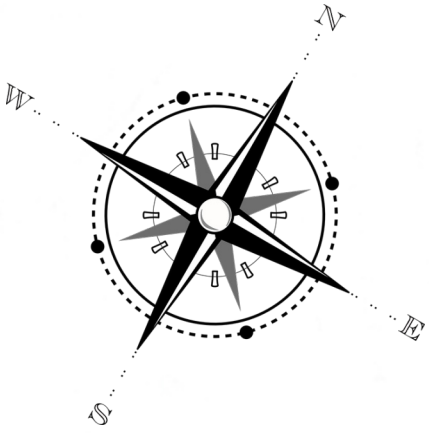
# Henry Fromage

*Humano, ordeiro, ladino, nível 3.*
*Navio: Pedaço da Lua.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Rafael Beltrame.*

Este é o maior navio transportador de queijo de todos os mares. Seu aroma pode ser sentido a léguas de distância!

O capitão Henry é um grande comerciante, e viaja por terras longínquas em busca de queijos exóticos. Sua tripulação é composta por esguios licantropos, homens com a habilidade monstruosa de se transformarem em ratos humanóides!

Chamados de "Ratos do Mar", essa tripulação luta como ninguém, temendo apenas cair no mar. Se tem algo que detestam, é se molhar, mas fora isso, defendem sua carga e "família" com unhas e dentes.



# Hirana Hogun

*Humana, neutro, druida, nível 16.*
*Navio: Stormpiercer.*
*Tipo de navio: Nau de linha (mais de 21 metros)*
*Autor: Guilherme Melendi*

Hirana era uma simples pescadora, mas uma sucessão de eventos caóticos a levaram para o convés de Stormpiercer, um navio pirata.

Sua vida como capitã pirata se iniciou quando uma tempestade avassaladora colocou um fim à vida do capitão e dos marujos que tentaram enfrentá-la.

Temendo pelo naufrágio e fascinada pelo som da tempestade, Hirana animou os marujos sobreviventes com um canto de esperança. Com o moral elevado a tripulação conseguiu viver mais um dia para contar história.

Agora, com quase cinquenta anos, Hirana guia frotas por rotas que ninguém mais ousa ir e mesmo os marujos que a acompanham desde o início não entendem o encanto que ela exerce sobre as águas, os ventos e até mesmo os animais.

Boatos dizem que ela possui uma ligação empática poderosa com o navio, os elementos e os animais, talvez seja por isso que ela tenha conquistado a amizade de Vishkar, uma serpente marinha que costumeiramente é vista próxima de Stormpiercer.

# Jacky, a vespa dos mares

*Humano, neutro, druida, nível 12.*
*Navio: Tarântula-Falcão.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Matheus Garcia.*

Desde a infância se mostrava esquisito e perigoso. Esquisito por conta dos olhos heterocromáticos, o direito azul como o oceano e o esquerdo vermelho com sangue pulsante. Perigoso por ter matado um homem aos oito anos de idade. Ninguém zomba de sua origem infame, como um filho de meretriz e um pirata.

Jacky se tornou um pirata como o pai, mas o que lhe rendeu renome não foi uma aventura, mas uma invenção. Após um grande esforço de engenharia e mecânica, ele conseguiu desenvolver asas capazes de fazer seu navio voar e uma arma em forma de ferrão capaz de afundar ou puxar outros navios. Surgia assim a lendária Vespa dos mares.

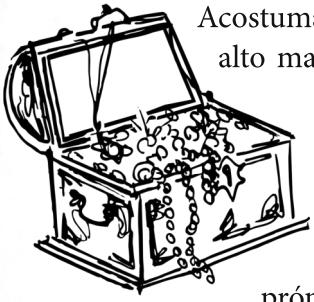
Depois de sete anos a Vespa naufragou em uma tempestade e todos morreram no evento, menos Jacky. Ele conseguiu nadar até uma ilha que não constava em mapa algum de Alexandria e por dez anos viveu na ilha. Ali a natureza parecia mais viva que o normal, praticamente uma companheira consciente para ele.

Ninguém sabe o que aconteceu de fato, mas quando Jacky retornou ao mundo civilizado possuía um navio novo, Tarântula-Falcão, incríveis poderes mágicos sobre as forças da natureza e o dom de assumir a forma de animais. Tudo isso lhe garantiu mais de 400 batalhas vitoriosas e uma reputação invejável entre toda a corja de piratas.

# Anne Braziliana

*Humana, neutra, guerreira, nível 5.*
*Navio: The Flying Mermaid.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Daniel "Talude" Paes Cuter.*

Poucos piratas dos sete mares possuem um legado familiar na pirataria como Lady Anne. Ela vem de uma linhagem de piratas Alexandrinos que concentram sua área de atuação nos mares turbulentos de Galápagos.



Acostumada com a vida entre piratas, Anne se casou em alto mar com um capitão pirata promissor, mas com o passar do tempo o arrependimento tomou seu coração. Seu marido possuía um estilo de liderança muito diferente do que aprendeu em sua família, sendo muito mais autoritário, egoísta e cruel do que deveria ser com a sua própria tripulação.

Por fim, Anne liderou um motim contra o marido e usurpou a liderança da tripulação. A forma precária com que a tripulação era obrigada a viver a revoltou e com seu carisma, não houve ninguém que se opusesse ao seus planos de motim.

Revoltada com o rumo que seu casamento teve e todo o seu envolvimento no motim, ela mudou de nome para manter o legado de sua família incólume e hoje singra os mares apenas com um nome novo, Lady Anne Braziliana.

# Lanied

*Humano, neutro, Ladino, nível 10.*
*Navio: Desbravador.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Daniel Muniz.*

A muito tempo o Capitão Lanied movimentou o comércio de escravos, fazendo negócios por todos os continentes. Os nobres do ocidente da Alexandria e colonos do Novo Mundo o desprezavam, masse beneficiavam bastante de seu trabalho sujo.

Lanied  ficou muito conhecido, tanto ele quanto o Desbravador, seu grande navio. Porém, não era a fama que ele gostaria de ter e o dinheiro nem era tanto assim, que cubrisse o fardo de uma honra suja.

Cansado de se submeter aos ricos hipócritas de Alexandria por pouca miséria, o capitão Lanied decidiu libertar todos os escravos nas Colônias Lusitanas e novo mundo.

Não demorou muito até que a notícia se espalhasse pelos sete mares e em pouco tempo Lanied tenha uma grande recompensa lançada por sua cabeça.

Hoje não se sabe onde está o Desbravador e nem seu capitão, mas há boatos que dizem que escravos continuam sendo libertados por um pirata destemido e sua tripulação composta por homens fortes e conhecedores de magia.

# Laurent Mathiez

*Humano, caótico, homem de armas, nível 2.*
*Navio: Sang Vierge.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Rafael Platero.*

Esta barca não se destaca das milhares que navegam os sete mares. Na realidade, não é do interesse de seu capitão que ela chame atenção. Mathiez sobrevive às custas de um negócio repulsivo e hediondo que mantém sob o manto de atividades na companhia do comércio.

A coloração avermelhada de todo madeiramento, cordas e velas do navio não é questão estética. A cúrcuma usada no tingimento escarlate tem propriedade medicinal e ajuda a manter a embarcação limpa, algo incomum, mas necessária à carga que Mathiez esconde sob o convés.

O que ele transporta faria qualquer um acusa-lo de possessão demoníaca, mas o fato é que Mathiez é a prova cabal de que homens podem ser piores que demônios. Jovens virgens tem suas línguas mutiladas e se tornam escravas sexuais, para garantir que suas famílias não sejam assassinadas pelos asseclas de Mathiez em terra firme.

Enquanto busca o ouro de homens depravados, com desejos nojentos e mente doentia, Mathiez precisa se manter longe do alcance da ira das mulheres mais perigosas dos setes mares. Anne Rackham e Charlie Hop. Elas dividem suas forças entre os saques e a luta para livrar outras mulheres das garras de gente imunda como Mathiez e seus clientes detestáveis.

# Lawson Sutter

*Humano, caótico, ladrão, nível 12.*
*Navio: Dragão do Mar.*
*Tipo de navio: Nau de linha (mais de 21 metros).*
*Autor: Alexandre Lins de Albuquerque Lima.*

Lawson Sutter é um sádico que ficou famoso por torturar e matar seus prisioneiros. É um homem frio, que se deleita com o sofrimento alheio e um oponente perigoso.

Como nunca joga limpo, acaba atraindo os homens mais vis e cruéis para a sua tripulação. Só mantém a lealdade de seus homens através de ameaças e violência. Quem já teve o desprazer de pisar no Dragão do Mar diz que este navio cheira a sangue.

Os rumores são de que Sutter esconde toda a sua riqueza em uma ilha misteriosa, oculta por brumas e protegida por rochas afiadas o suficiente para destruir os cascos dos melhores navios. Há quem afirme que ela fica em outro mundo e que a rota para lá é acessível apenas com um mapa encantado, que Sutter guarda a sete chaves.

O Dragão do Mar saqueia navios mercantes e cidades portuárias há quase duas décadas e se destaca por um engenho em sua proa, na forma da boca de um dragão, capaz de lançar jatos de fogo alquímico capazes de incendiar navios e construções com facilidade.

# Lorenzo, O dentada

*Licantropo Tyburon, ordeiro, mosqueteiro, nível 19.*
*Navio: Alexandrino voador.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Felipe PEP.*

A maldição sobre o capitão Lorenzo e a tripulação do Alexandrino voador é confirmada por vários boatos, mas a sua origem ainda causa discórdias.

Há quem diga ter sido por conta de um caso de amor mal resolvido com uma bruxa do mar, outros afirmam que foi um tesouro amaldiçoado. Seja como for, a verdade absoluta é que ninguém navega sossegado durante as luas cheias a mais de 100 anos.

Durante as noites de lua cheia o Alexandrino voador emerge das profundezas do oceano para matar, pilhar e destruir todos os navios que encontrar.

Sua tripulação é composta por poderosos Tyburons, de várias subespécies diferentes e o próprio capitão Lorenzo surge como um espécime raro, de pele negra como o abismo e olhos vermelhos como o sangue.

Sua selvageria e violência são lendárias e seu navio é um dos mais rápidos que se tem notícia. A sorte do mundo é que o Alexandrino voador submerge de volta às profundezas do mar quando a lua cheia se despede da vista dos homens.

# Miéville Verne

*Humano, caótico, marujo, nível 8.*
*Navio: Ismael.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Victor Burgos.*

Com a descoberta recente de que certas partes das baleias podem ser usadas para a confecção de especiarias, a caçada aos grandes animais se tornou uma profissão comum.

Os piratas do navio Ismael vivem do saque a baleeiros, mas seu capitão tem um alvo muito mais perigoso em mente.

Motivado tanto pelo lucro quanto por uma rixa pessoal, o capitão Verne quer caçar um grupo de cetáceos incomuns, os Illhvelis, dez baleias monstruosas que se escondem pelas águas do mar sereno.

Seu objetivo maior é matar o Skeljúngur, a baleia de ferro, que lidera este baleal e fora responsável pela morte de uma Zaratan, com todas as pessoas que viviam nela. Isso inclui a família de Verne e seus amigos mais chegados.

# Morris W. Khan, o Víbora

*Humano, caótico, ladino, nível 10.*
*Navio: Marogoloro.*
*Tipo de navio: Barca (até 10 metros).*
*Autor: Glauber Khan.*

O Capitão Morris W. Khan ganhou sua alcunha de Víbora Atuando como espião e sabotador em favor de nobres ricos, o que fez bem antes de se lançar ao mar. Morris é um homem de ambições curiosas. Nunca ansiou por fortunas e ouro demasiado, mas seu maior prazer está na ruína alheia.

Ele possui uma admiração especial por venenos e mais ainda pelo desespero que causam nas pessoas. O sofrimento alheio é como uma terapia para Morris e os membros da sua tripulação comentam que ele já teve relações sexuais com pessoas sofrendo pelos horrores de doses letais de veneno.

Com quase dois metros de altura e um corpo esguio, Morris possui cabelos negros sob um turbante ornamentado e uma barba bem grande, como é costume dos homens em sua terra natal.

Sua habilidade com facas é notável, em sua barba esconde uma pequena lâmina de sete centímetros e duas ampolas de veneno: "Suave, sutil e eficaz" é o que costuma dizer. O nome do seu navio, "Marogoloro" é um palavra de seu dialeto natal, que significa "Aquele que une".

# Oisin, O Antigo

*Humano, neutro, druida, nível 11.*
*Navio: Estrela Vespertina.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Mestre Gabriel.*

Oisin é um velho druida de Salgariam, que atendeu ao chamado do mar após uma longa peregrinação pelo Deserto de Vidro. O cheiro do mar deu outro sentido à vida do cansado druida e um novo ímpeto de juventude invadiu seu corpo. Wstava decidido que seria um homem do mar e nada o impediria.

Iniciando sua jornada sozinho em uma jangada e aos poucos Oisin foi criando intimidade com mar e com a fauna costeira, o que lhe rendeu informações valiosas sobre o esconderijo do tesouro de piratas no Mar do Meio. Assim conseguiu comprar seu primeiro navio e recrutar uma tripulação exótica, tudo ao custo do ouro roubado de piratas .

Seus inimigos o temem pois é capaz de controlar magicamente os mares ao redor de seu navio. Seu imediato é um ébano intimidador e sua tripulação é composta por sereianos, pucks, halflings, mas nenhum anão, pois um anão chegou a roubar A Estrela Vespertina no passado.

O objetivo de vida de Oisin é se tornar o Senhor dos Mares, mas para isso tem que superar outros mais poderosos que ele, sem quebrar o código dos piratas. Em alguns cantos do mundo ele já leva o título de o Antigo, o Velho, o Ancião, mas nas selvas de Salgariam ele sempre será Oisin, o filho da selva.

# Ragnarson o pequeno gigante

*Gigante do gelo, caótico, 10 dados de vida.*
*Navio: Mjolnir.*
*Tipo de navio: Drakkar gigante (até 20 metros).*
*Autor: Felipe PEP.*

Oriundo das gélidas terras de Nilfheim, Ragnarson é um gigante do gelo que foi banido de sua tribo por causa de uma deficiência física. Ele era anão! O bruto povo gigante não suporta a existência de crianças deficientes e por isso Ragnarson foi obrigado a viver sozinho nas geleiras, sem contar com o apoio de ninguém.

A sorte ou os deuses sorriram para Ragnarson e ele conseguiu sobreviver. O ódio por seu povo crescia em seu coração e o desprezo por sua tribo o fazia querer abandonar Nilfheim. Foi todo este amargor na alma e desejo de vingança que criou nele a coragem necessária para encarar o alto mar em busca de novas terras.

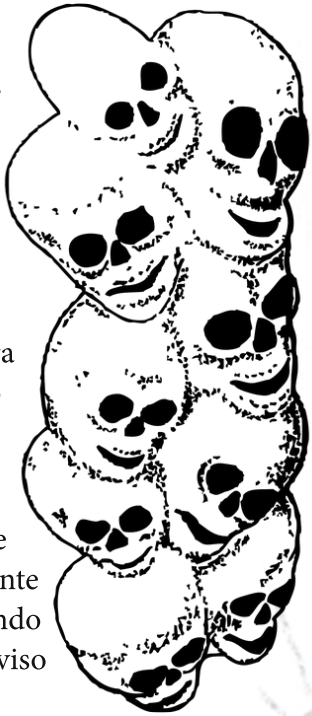
Ragnarson roubou um Drakkar e fugiu para o desconhecido. No mundo dos humanos, o gigante se destacou muito. Mesmo sendo anão para o seu povo, perante os humanos ele era enorme com seus 3 metros de altura.

Com a auto-estima renovadas, dedicou-se a vida de crimes, saques e violência exagerada, fazendo com que todos tremam diante da mera visão de sua vela com o símbolo do martelo de guerra.

# Rancor

*Humano, ordeiro, bárbaro, nível 10.*
*Navio: Justa Retribuição.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Jefferson Neves.*

Um século se passou desde que os exploradores de Alexandria travaram contato com os nativos do Novo Mundo. Abusando da ingenuidade dos nativos, os Alexandrinos foram cruéis e desumanos. Exploram a terra, abusaram dos nativos e usaram de violência desmedida contra eles.



Tupanz foi o líder de uma tribo de nativos que hoje está praticamente extinta. Quando aprendeu o idioma dos colonizadores "civilizados", adotou um nome novo, um nome que dissesse aos estrangeiros o que ele sentia em seu coração, no caso Rancor!

Mobilizando alguns nativos, Tupanz, agora chamado Rancor, conseguiu tomar um navio Lusitano e iniciou uma retribuição na mesma moeda.

Justa Retribuição seria o novo nome da nau e sua nova tripulação seria composta inteiramente por nativos vingativos. A costa do Novo Mundo está vendo a vingança dos nativos e um aviso claro foi dado aos Alexandrinos.

# Redrick Foley Goldeye

*Humano, neutro, espadachim, nível 8.*
*Navio: O Rubro.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: João Antonio O.Q.*

O Rubro não possui grande poderio bélico, não é o navio mais rápido dos sete mares e não possui nenhuma característica marcante, além da cor vermelha de sua madeira. Entretanto, a Família Vermelha é o real motivo de seu nome ser conhecido por todos os piratas.

Redrick Goldeye é o capitão desta eficiente tripulação. Ele é um homem corajoso que luta na linha de frente sem temer a morte. Com suas quatro pistolas douradas, lidera os ataques ordenados de sua tripulação bem treinada.

Sophia Vece, é a imediata, uma maga talentosa a qual Redrick confia a própria vida. Sua calma e inteligência tornam ela uma perfeita aliada. Outros dois perigosos tripulantes são a dupla de druidas, Menolir e Mei, crianças salvas em um naufrágio e que hoje protegem toda a Família Vermelha, nome dado à tripulação do Rubro. Como em toda família, sempre existe um inútil. No Rubro este papel cabe a Rusty, o menestrel medroso. Sua presença cômica anima os tripulantes, mas ele é um inútil em batalhas.

A força da tripulação é a confiança. Estes piratas possuem valorizam a lealdade e nunca deixam um companheiro para trás. O espírito de fraternidade potencializa suas habilidades e os tornam inimigos letais. Por isso Rusty sempre tem uma nova história para cantarolar por ai.

# Rivalen Tissu

*Golem de pano, caótica, 10 dados de vida.*
*Navio: Beija-flor das Ondas.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Eduardo Soares.*

Rivalen é uma golem de pano muda criada por uma bruxa. Quando pensou que havia se livrado da escravidão, foi capturada por um mercador, que lhe ensinou a falar, mas a vendeu como escrava.

A "boneca de pano" conseguiu escapar da escravidão, mas pensou que viveria na miséria para sempre, até que um dia foi avistada pelo Marquês de Caudacurta e foi amor à primeira vista.

O Marquês ficou perdidamente apaixonado por Rivalen, que enxergou sua oportunidade de ganhar o mundo. Ela convenceu o nobre a abandonar sua esposa e fugir com ela, levando todas as sua jóias é claro. Assim montou uma tripulação com os piores bucaneiros da região e ganhou o mar.

A Marquesa ficou revoltada e em seu ódio sem fim, lançou uma maldição no Marquês. Sua aparência representaria o que sua alma o havia tornado, uma besta animal. Desta forma, toda vez que se afasta do mar se torna um Homem-Javali .

A partir de então, ele se tornou o imediato de Rivalen em seu navio e principal aliado em seu reinado de terror, caos e morte. Por onde quer que o destino leve o Beija-flor das Ondas, lá estarão a sádica Boneca de Pano e seu consorte bestial.

# Roger Wells Robertson, o Capitão Morto

*Cavaleiro da morte, ordeiro, 15 dados de vida.*
*Navio: A Metalcraca do Tenebroso.*
*Tipo de navio: Nau de linha (mais de 21 metros).*
*Autor: David Harrison Nadotti.*

O navio tem esse nome devido a sua estrutura revestida de metal e craca, parecendo mais uma fortaleza flutuante do que um navio convencional. Enquanto o navio desbrava os mares sem o uso de ventos ou remos, uma névoa verde segue em seu rastro.

A tripulação é composta por mortos-vivos que trajam armaduras de metal e armas grandes, alguns carregam canhões debaixo do braço servindo como morteiros ambulantes. Todos os mortos-vivos estão sob o comando do lendário Roger Robertson, o capitão morto.

Os boatos que se ouvem dizem que Roger é o desaparecido irmão mais velho do Rei Baldhur VI de Nova Camelot. Nobres de Castelha, Lusitan e Fhaeron teriam conspirado para enfraquecer Nova Camelot com um rei jovem e imprudente, mas o tiro teria saido pela culatra e Roger teria ressurgido como um cavaleiro da morte, que busca se vingar dos responsáveis por sua desgraça.

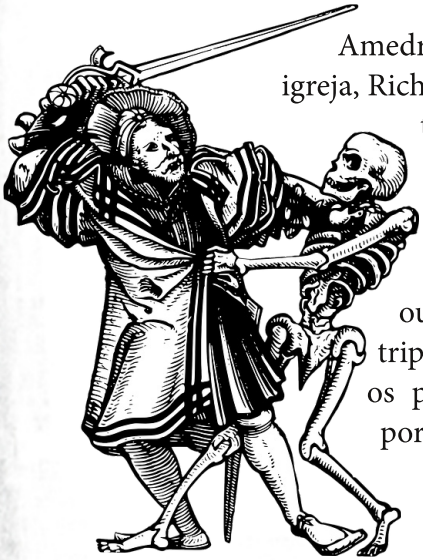
Verdade ou não, cada vez mais a frota de Roger cresce e com navios revestidos de metais pesados, guiados por magia e tripulados por mortos-vivos ele vem erguendo um verdadeiro reinado nas imediações de Galápagos.

# São Richard, o ruivo

*Meio-dragão, ordeiro, puritano, nível 12.*
*Navio: Lágrima de Leviatã.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: David Dornelles.*

Dizem os boatos que o capitão Richard, outrora cidadão de Nova Camelot, até hoje é caçado pela Inquisição da Santa Igreja por ter sangue de dragão.

Seja como for, após ter sido protegido por clérigos na infância, juntou-se à Igreja Purificadora. Contudo, sua paz não durou muito e o pequeno monastério em que vivia foi incendiado. Sendo o único sobrevivente, foi considerado herege e por não ter queimaduras lhe atribuíram a qualidade de filho de dragão!



Amedrontado e sentindo-se abandonado pela igreja, Richard fugiu de Nova Camelot e anos depois tornou-se um famigerado pirata. Richard passou a pregar a sua visão pessoal da fé e a fazer justiça com as próprias mãos.

Tido como santo por uns e herege por outros, Capitão Richard lembra sua tripulação todos os dias que os humanos são os piores monstros existentes, responsáveis por tornarem o mundo o inferno que é.

# Savage "Açougueiro" Tompson

*Meio-Orck, caótico, ladrão, nível 8.*
*Navio: Lamento das Viúvas.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Raphael Xavier Barbosa.*

"O que nos faz dignos de nota? Nada de especial, a não ser pelo fato de que nosso capitão é um psicopata sem coração. Ele manda cartas para as viúvas dos infelizes que matamos, depois de um verdadeiro banho de sangue." - Cutelo, Contra-mestre do Lamento das Viúvas

Pouca coisa pode-se falar sobre Savage. Ele é um pirata como os tantos outros que navegam pelos sete mares, mas se existe algo de diferente nele é seu prazer mórbido em notificar as famílias de suas vítimas sobre as mortes de seus parentes. Ele diz que isso é misericórdia, mas ninguém encara dessa forma.

# Thomas Wilkville, O Voz Aveludada

Elfo, caótico, bardo, nivel 10.
Navio: Som Profano.
Tipo de navio:  Barca ligeira (até 15 metros).
Autor: Vagner Romeiro (Batousay).

Uns dizem que é um menestrel feérico, outros alegam que em seu barco sempre há música, massua existência é um enigma. A única verdade nesta história é que em qualquer taverna imunda pode-se ouvir uma canção sobre, O voz aveludada.

*Nos confins da noite,*
*Quando achas que está tudo bem*
*Aparece uma embarcação veloz,*
*tão rápida que não sabes donde vem!*

*Olhe para um lado e para o outro*
*e por onde vem esse som?*
*É o Voz Aveludada,*
*invadindo com sua canção.*

*Se existem tesouros,*
*seus homens vão limpar,*
*Se existem belas donzelas*
*elas vão se apaixonar.*

*Como todo bom pirata,*
*existe um cartão de visitas,*
*Com o capitão Thomas Wilkiville*
*é uma prazer ser sua vítima.*

*Com combates ou sem,*
*todos ouvem uma bela canção*
*Voz aveludada corteja as mulheres*
*e  os cavalheiros beijam o chão.*

# Ulo Malala

*Anão, caótico, ladrão, nível 2.*
*Navio: O Tigre-do-mar.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Rodolfo Vieira Maximiano.*

Este é o único navio, dentre todos nos mares, controlado por um usurpador assumido. Contando com os poderes mágicos de uma pedra Ulo consegue controlar toda a tripulação e os manipula como escravos encantados.

Sua pedra mágica brilha, pulsa e sussurra na mente dos outros que precisam jurar lealdade ao seu portador. Esta é a tripulação mais forte, determinada e leal que um anão poderia ter. Considerando que eram todos os parentes de seu maior rival, existe um prazer extra em tê-los como seguidores fanáticos.

Ninguém sabe que o segredo de Ulo reside em sua pedra mágica, mas é notório a todos que existe algo de errado com sua tripulação, pois pirata nenhum se submeteria aos maus tratos e humilhações que eles passam nas mãos deste anão do clã Malala.

# Virgulinus Lamparina

*Humano, caótico, mosqueteiro, nível 10.*
*Navio: O Cangaceiro dos Mares.*
*Tipo de navio: Nau (até 20 metros).*
*Autor: Newton Nitro.*

O Capitão Virgulinus Lamparina comanda uma tripulação dos mais sanguinolentos bandidos oriundos de Vera Cruz. Ele mesmo, um mestiço de lusitano com povo nativo de Vera Cruz, conquistou seu navio depois de um motim bem sucedido em um navio negreiro.

Os escravos libertos foram a sua primeira tripulação. Fazendo questão de atacar os navios mais ricos que seguem para Vera Cruz, o Capitão Virgulinus é famoso pela sua generosidade com os povos miseráveis das colônias lusitanas do nordeste de Vera Cruz.

Tão famoso quanto o Capitão Virgulinus é o seu Primeiro Imediato, ou melhor Imediata, a poderosa Maria Feia, uma assustadora bruxa dos mares de origens misteriosas.

# Wallace Windsor

*Humano, caótico, pistoleiro, nível 17.*
*Navio: Fúria da Tempestade.*
*Tipo de navio: Nau de linha (mais de 21 metros).*
*Autor: Marcos N. M. Jr.*

Todas as tavernas falam que Sir Wallace Windsor era um nobre de Nova Camelot que abandonou sua terra natal em busca de uma vida livre das amarras da alta sociedade.

Entretanto, existem rumores que dizem que ele e sua tripulação tentam fugir ou evitar o despertar de algum tipo de monstro chamado Cthulhu, ou algo semelhante.

Ninguém sabe a verdadeira motivação de Wallace, mas ele investiu parte da riqueza de sua família em Fúria da Tempestade, uma Nau de linha, armada com diversos canhões e que ostenta velas negras e azuis, assim como a bandeira dos Windsor.

Neste navio ele desbrava o mundo e ganha reputação como capitão destemido, embora alguns piratas duvidem de seus propósitos desconhecidos e desprezem sua origem abastada.

Hoje ele não é mais conhecido como nobre, mas como o destemido capitão que avança quando os outros fogem das tempestades. O segredo de Sir Wallace é levar consigo três magos que controlam o clima e o Colar do Trovão, medalhão mágico capaz de proteger o navio das piores tempestades, incluindo as criadas por Cthulhu.

# Yemojá

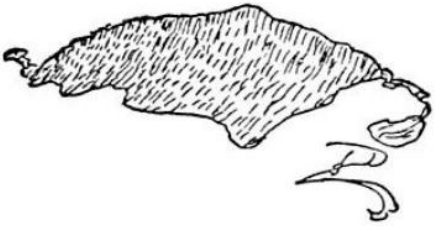
*Avatar, Neutra, 12 dados de vida.*
*Navio: Abébè.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros).*
*Autor: Felippe Bardo*

Aqueles que avistaram Abébè relatam seu aspecto brilhante como a luz da lua. O esplendor prossegue com a presença de uma tripulação de pessoas negras, ostentando adornos brancos, azuis e prateados, tais como a cor do navio. Apesar da cor da pele, a tripulação não é dramuriana, mas sim da indomável Salgariam. Eles adoram uma deusa desconhecida em Alexandria e reputada como Mãe das Águas.

Atacam embarcações que pescam em épocas de reprodução da fauna marinha, que poluem os mares ou causam algum impacto ambiental. Os sobreviventes dizem que a tragédia se inicia com a agitação do mar, seguida de uma imensa espuma borbulhante, que culmina com a visão aterradora do navio prateado brilhante emergindo das águas.

A voz de sua comandante ressoa como o bater das ondas e intimida o coração dos mais valente marujo. Os guerreiros munidos de lanças, facões e escudos destroem o navio e eliminam sua tripulação, sumindo em seguida na mesma espuma misteriosa que os trouxe.

Alguns dizem que a capitã Yemọjá é uma deusa dos povos Yorubanos de Salgariam e que ela concede poderes aos tripulantes do Abébè, para que possam se vingar pessoalmente dos homens de pele alva, por sua crueldade e maldade com a natureza e toda a criação.



# BÔNUS DE FIM DE ANO

PARA COMEMORAR ESTE PROJETO NÓS PREPARAMOS UMA CONTEÚDO SURPRESA PARA VOCÊS!

PRIMEIRO UMA HOMENAGEM A RED BOX, EM NOME DAQUELES QUE PARTICIPARAM DO PROJETO E ADORAM OLD DRAGON.

A SEGUNDA SURPRESA É UM MATERIAL ESCRITO PELO MEU CAMARADA LUIZ CLAUDIO GONÇALVES, O AUTOR DE THORDEZILHAS! ELE ADOROU NOSSO PROJETO E SE ANIMOU PARA PARTICIPAR.

ASSIM TERMINAMOS ESTE SUPLEMENTO E O ANO DE *2017*, COM UMA SENSAÇÃO DE DEVER CUMPRIDO E UM GOSTINHO DE QUERO MAIS!

FELIZ ANO NOVO E ATÉ A PRÓXIMA!

# Frota do Baú Vermelho e os Três demônios

*Autor: Felipe PEP.*

Os Três demônios lideram a frota pirata que abastece o novo mundo com os melhores produtos dos sete mares. Sejam especiarias, tapeçarias, joias, armamentos ou o famoso licor do Velho Dragão, tudo pode ser encontrado com os piratas da frota do Baú vermelho.

Alguns dizem que os Três demônios são homens de grande sorte, outros os acusam de oportunismo e há quem julgue seus feitos desnecessários. A verdade é que Antônio Magnata, Dany Pena-divina e Nemeth, o cultista, conquistaram seu lugar ao sol e hoje despertam a atenção da Companhia do comércio e a inveja de piratas na costa de Vera Cruz.

O navio do capitão Antônio Magnata lidera a frota e lhe concede o nome de seu item mais precioso, o Baú Vermelho, um artefato mágico que tem capacidade de armazenamento infinita, servindo de estoque para mercadorias e abrigo para centenas de pessoas.

Todos os navios da frota possuem pinturas belíssimas em suas velas, que lhes garantem resistência à magia, obra do talentoso Dany Pena-divina e as entidades adoradas por Nemeth, o cultista, lhe ensin, oapazes de dotar as lâminas de sua tripulação com o poder das lendárias armas vorpal. Sendo assim, a frota do Baú Vermelho e os três demônios figuram entre os mais poderosos seres que navegam

pelos sete mares. Motivo pelo qual outros capitães conduzem seus navios sob sua bandeira e muitos piratas talentosos buscam um lugar em suas fileiras, que a cada dia crescem em poder e renome.

A companhia do comércio não sabe mais como impedir o crescimento do Baú Vermelho.

# Capitão Pedro "Carranca" de Ataíde

*Humano, ordeiro, marujo, nível 18.*
*Navio: Cobra Fumante.*
*Tipo de navio: Barca ligeira (até 15 metros)*
*Autor: Sensei Luiz Claudio Gonçalves*

"Escarneço de quem treme diante das intempéries da vida. Quem tem medo dos ventos jamais será capaz de navegar".

Thordezilhas favoreceu os orelhudos de Castelha concedendo aos ignóbeis elfos todo ouro do Novo Mundo, enquanto Lusitan agoniza com as escassas riquezas de Vera Cruz.

"Vocês são rústicos demais para administrar a navegação", afirmou o Papa Richelier, "Mais fácil uma cobra fumar que os Lusitanos conquistarem o Novo Mundo". Tal afronta não passou impune pelo bravo coração lusitano. Ao ouvir este desaforo, o capitão Pedro de Ataíde, serrou os punhos e bradou: "Então, a cobra vai fumar!".

Hoje, os castelhanos borram as calças quando vislumbram a bandeira da cobra com um cachimbo despontando no horizonte! "Malditos sejam os cobras fumantes", gritam pouco antes de encontrar seu destino no aço rustico dos corsários lusitanos.

# O NAVIO COBRA FUMANTE

O Cobra Fumante não navega o oceano, ele serpenteia por sobre as águas. Tamanha sua velocidade e manobrabilidade, consegue se aproximar com velocidade incomum à uma barca do seu tamanho.

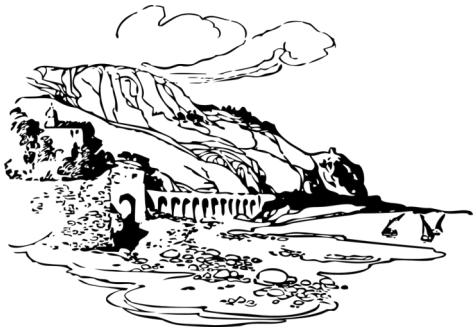
Seu projetista, o anão Piotro Welardo, da cidade dos Forjadores em Lusitan, é um dos mais renomados engenheiros náuticos do mundo e o fez especialmente para Ataíde. Todo seu casco é feito em formato agulhar e sua madeira é revestida por um verniz especial, semelhante a escamas de cobra, garantindo maior resistência. Na proa, há uma carranca assustadora de cascavel cujos olhos incandescem quando os canhões fazem fogo.

O Cobra Fumante aporta sempre em uma das majestosas feitorias de Vera Cruz. Ninguém sabe qual. Sendo protegido pelo governo Lusitano, suas ações são sempre camufladas pela espessa neblina da sórdida diplomacia alexandrina.

O Cobra Fumante não pode ser considerado apenas um navio pirata. Sua tripulação declarou guerra contra Castelha e todos estão dispostos a beijar os pés da morte antes de se renderem a este inimigo.

## *Dispositivos*

**Canhões**: munição inflamável.
**Náutico**: Movimento Ampliado e Resistente.



Feitoria em Vera Cruz.

# TRIPULAÇÃO

## Capitão Dom Pedro "Carranca" de Ataíde

*Humano, ordeiro, marujo, nível 18.*

Este pirata nasceu fidalgo da casa de Avis. Apaixonado pelo mar e amante da batalha, decidiu abandonar o glamour da corte para servir como corsário.

Trata-se de um homem firme, orgulhoso, instruído e meticuloso. Dono de abordagens implacáveis e quase nunca cruéis. Destinando sua violência aos raros momentos onde perde a paciência.

No passado, o capitão foi feito prisioneiro dos castelhanos onde foi torturado até ser resgatado por Clóvis. Desde então, quando tomado pela fúria, assume uma carranca tão transtornada de ódio que ninguem duvida que ele seja  capaz de cometer atos que façam corar até Belzebu.

Dom Pedro, o capitão mais carrancudo dos sete mares.

# Imediato Clóvis de Alvarenga

*Humano, caótico, marujo, nível 15.*

Clóvis nasceu num pequeno vilarejo na Capitania de São Vincente em Vera Cruz. Fruto do amor entre um alexandrino e uma salgariana, o rapaz nasceu com pele amorenada e jeito amalandrado que lhe valeu o amor de muitos homens. Até o dia que se apaixonou por Carranca.

Ambos se conheceram em um duelo amigável de espadas. Uma luta empatada pela intervenção dos alcaides. Os duelistas fugiram para as matas onde desenvolveram uma forte amizade e, em seguida, um tórrido romance.

O capitão lhe transmitiu seus conhecimentos náuticos e logo o jovem de pele morena mostrou competência suficiente para assumir o posto de imediato no Cobra Fumante.

Faz alguns anos que o capitão e seu imediato assumiram sua relação amorosa. Atitude que causou desconforto aos rústicos lusitanos.

A situação teria gerado problemas maiores se o capitão não fosse lépido em degolar todos que ousaram confundir sua relação amorosa com capacidade de comando. Desde então valente algum é corajoso para criticar o romance dos seus comandantes.

# Mago de Bordo e Cozinheiro Pai Santo

*ordeiro, humano, mago, nível 15*

Alaba Dayo, conhecido como Pai Santo, é um orgulhoso herdeiros das tradições religiosas e místicas de Iorubá que foi escravizado por Lusitan. Reconquistando sua liberdade, anos depois, através da determinação de seu espirito e da força dos orixás.

Conheceu Pedro de Ataíde na Capitania de São Vicente e logo tornaram-se amigos. Hoje o Pai Santo atua como mago de bordo e cozinheiro. Quando perguntado o motivo de um mago se envolver com culinária, sua resposta é um sorriso seguido pela frase: "Magia Ioruba se faz na cozinha".

## Médico de Bordo Santa Miriam

*ordeira, humana, clériga, nível 12.*

A clériga Miriam de Betencur nasceu Jaciara, filha de Ubirajara da poderosa nação Guarani, mas trocou seu nome e abdicou de sua cultura quando se converteu ao mitraísmo. Tamanha sua fé, terminou entrando no seminário e se consagrando uma clériga do Grande Deus.

Quem estranha sua presença a bordo não imagina seu ódio contra os castelhanos, "aqueles infiéis que propagam a falsa fé". Miriam faz parte dos Vetruvianos, organização que prega a supremacia humana no culto ao Grande Deus. Quando ela esmaga a cabeça dos elfos com seu martelo, não o faz por ouro ou política. Trata-se de fé. Uma Guerra Santa contra aqueles que profanam sua religião.

## Contramestre e canhoneiro Ajaguara

*caótico, humano, mosqueteiro, pistoleiro, nível 12.*
Os Tamoios pertencem a uma nação nativa extremamente desenvolvida que conseguiu impor seus territórios aos invasores lusitanos e edificar o acordo da Tríplice Paz findando as hostilidades entre nativos, lusitanos e curupiras de Vera Cruz.

Ajaguara é fruto desta aliança. Ostentando boas relações com os lusitanos e mantendo firme as tradições tamoias. Ele pinta seu corpo para batalha, conversa com espíritos e devora a carne dos seus

inimigos, enquanto mostra profundo interesse pela tecnologia naval. Tanto que logo se se tornou um competente marujo e o devotado contramestre do Cobra Fumante.

Clóvis, o imediato da tripulação e caso amoroso do capitão Carranca.

LICENÇA OPEN DRAGON / CREATIVE COMMONS by-sa v3.0
Com esta licença você tem a liberdade de:
Compartilhar — copiar, distribuir e transmitir a obra.
Remixar — criar obras derivadas.
Sob as seguintes condições:
Atribuição — Você deve creditar a obra da forma especificada pelo autor ou licenciante (mas não de maneira que sugira que estes concedem qualquer aval a você ou ao seu uso da obra).
Compartilhamento pela mesma licença — Se você alterar, transformar ou criar em cima desta obra, você poderá distribuir a obra resultante apenas sob a mesma licença, ou sob uma licença similar à presente.

THIS LICENSE IS APPROVED FOR GENERAL USE. PERMISSION TO DISTRIBUTE THIS LICENSE IS MADE BY WIZARDS OF THE COAST - OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved. **1. Definitions:** (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.**2. The License:** This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License. **3.Offer and Acceptance:** By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License. **4. Grant and Consideration:** In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content. **5.Representation of Authority to Contribute**: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License. **6.Notice of License Copyright:** You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.**7. Use of Product Identity:** You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity. **8. Identification:** If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content. **9. Updating the License**: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License. **10 Copy of this License:** You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute. **11. Use of Contributor Credits:** You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so. **12 Inability to Comply:** If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected. **13 Termination:** This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License. **14 Reformation:** If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable. **15 COPYRIGHT NOTICE** Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. System Reference Document, Copyright 2000-2003, Wizards of the Coast, Inc.; Autores: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Rich Baker, Andy Collins, David Noonan, Rich Redman, Bruce R. Cordell, John D. Rateliff, Thomas Reid, James Wyatt, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson. Old Dragon, Copyright 2010, Antonio Sá Neto e Fabiano Neme. EM RESPEITO AO ITEM 8 DA OPEN GAME LICENSE v1.0a, INDICAMOS COMO CONTEÚDO ABERTO, TODO ESTE MATERIAL COM EXCEÇÃO DE NOMES LUGARES, PERSONAGENS, ARTES, ILUSTRAÇÕES, ESQUEMAS, DIAGRAMAÇÕES E QUALQUER OUTRO MATERIAL QUE CONFIGURE PROPRIEDADE INTELECTUAL DOS SEUS AUTORES.

*Em memória da guerreira Lilica, poodle do Pep, que infelizmente faleceu na madrugada de hoje.*

*Rio de janeiro, 01 de janeiro de 2018.*

# Piratas, Bucaneiros e Malfeitores

Muitos são os navios que singram os mares ostentando uma bandeira negra, espalhando o terror e o caos.

Piratas! eles são a escória dos sete mares. criminosos imundos que merecem morrer no anonimato de suas forcas.

entretanto, alguns piratas parecem estar acima da carne podre. Existem capitães que viraram lendas e suas histórias seduzem jovens à pirataria.

Confira neste livro uma relação com mais de 40 piratas dignos de nota e canções.

Um suplemento criado pela comunidade de Old Dragon, para o cenário de campanha Thordezilhas, sabres e caravelas.

Um projeto feito de fãs para fãs.

Guilda dos Mestres