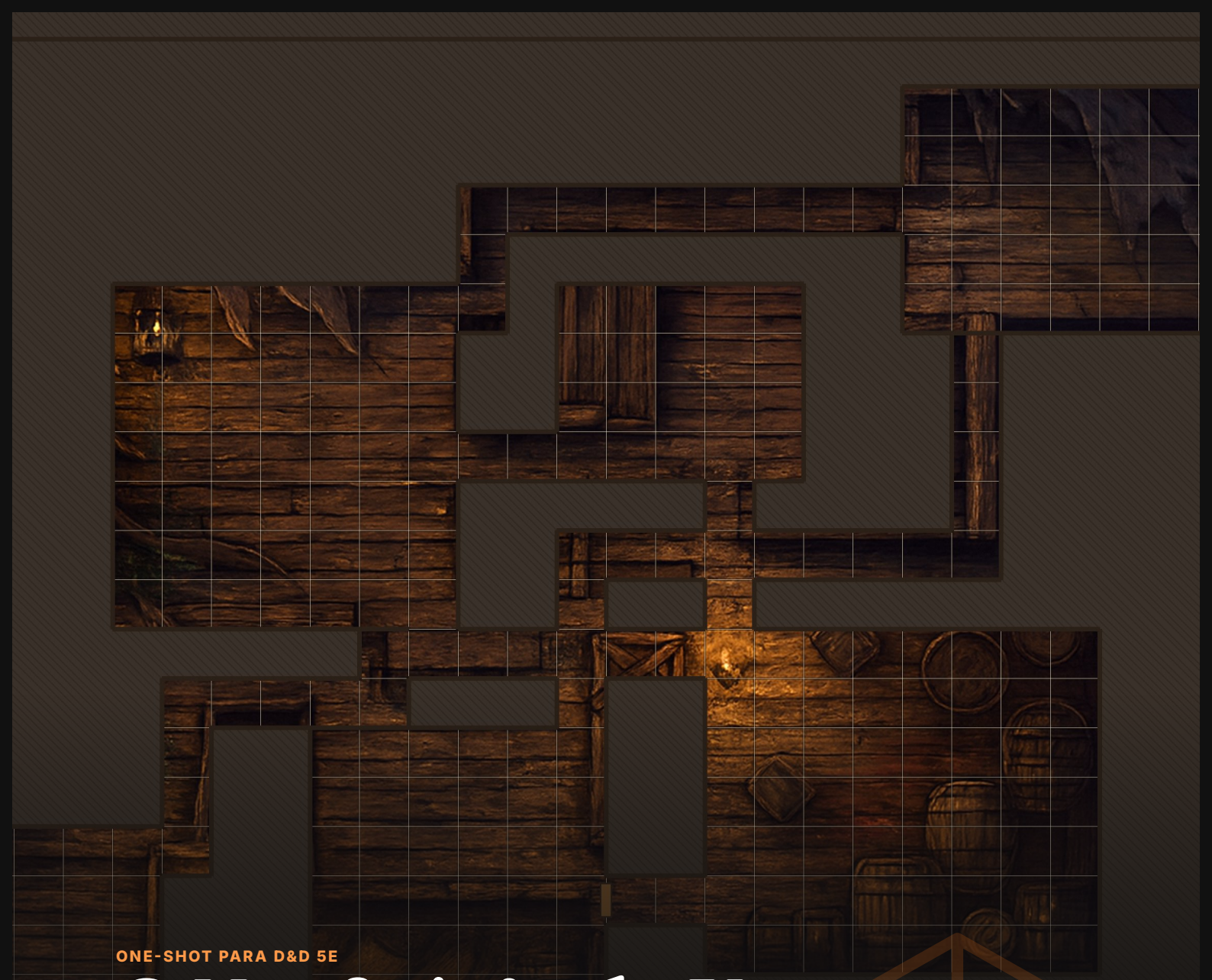


ONE-SHOT PARA D&D 5E

O Naufrágio do Voto Sangrento

Um navio pirata fantasma encalhado guarda um capitão que jurou guerra eterna.

Nível 5 | 4 personagens | Combate difícil | 3–4 horas | 6 áreas · 3 rotas

SOLENE

RESUMO DE 1 MINUTO

O que está acontecendo

EM UMA FRASE

Um navio pirata fantasma encalhado guarda um capitão que jurou guerra eterna.

O OBJETIVO

Entrar no navio encalhado, alcançar o convés de popa e pôr fim ao capitão espectral antes que ele possa espalhar sua maldição. Recuperar a relíquia do clérigo para quebrar o vínculo que mantém a tripulação presa.

O VILÃO · ARDUL HARK, O VIGÁRIO DE SAL

Um antigo capelão de guerra transformado em Wraith pelo próprio juramento; seu espírito comanda a tripulação e vê cada invasor como um herege a ser purgado. Ele luta com disciplina marcial e manipula o medo do mar para controlar aliados e terreno.

COMO TERMINA

Se os personagens destruírem ou recuperarem a relíquia e derrotarem Ardul, a tripulação oscila e muitos restos se dissipam, libertando almas e permitindo que o mar recupere o casco. Caso contrário, o vínculo persiste: o navio continuará a atrair incautos e a serviço do juramento morto. O Mestre decide desdobramentos locais e possíveis ganchos para aventuras futuras.

Rotas

1 → 2 → 5 → 6 **Rota Direta pelo Convés.** Avança pelo convés principal até a popa; risco médio de patrulhas, rota mais rápida e óbvia.

1 → 2 → 3 → 5 → 6 **Rota das Escotilhas (Furtiva).** Usa a escotilha para mover-se pelo porão e subir na popa através de passagens internas; menor visibilidade por alarmes mas mais armadilhas e portas trancadas.

1 → 2 → 4 → 6 **Rota Secreta do Capitão.** Entra pela cabine do capitão e usa a escotilha secreta até a popa; arriscada se a cabine estiver trancada, mas permite surpresa total.

Leia em voz alta

> *A névoa se abre sobre um casco escuro cravado em recifes farpados; o cheiro de mar podre e vela queimada pesa no ar. Do convés descem sussurros e uma oração metódica que arrepia a pele. O barco parece vivo e ao mesmo tempo morto — cuidado: algo ainda patrulha suas tábuas.*

Contexto para o Mestre

O navio 'Voto Sangrento' encalhou décadas atrás durante uma expedição que misturou saque e um ritual de guerra conduzido por seu capelão-chefe, Ardul Hark. Hark jurou sacrificar a tripulação ao serviço de um ideal marcial e, ao morrer no convés, a oração o ancorou como um Wraith, mantendo

a tripulação como esqueletos e sombras que seguem ordens. A relíquia do capitão — um estandarte encharcado com um símbolo de guerra — alimenta o vínculo; destruí-la ou recuperá-la com um rito adequado quebra a maldição. Os fanáticos sobreviventes (agora mortos) ainda rezam e mantêm formações: eles não fogem, mas podem reagrupar-se, usar pontos elevados (borda do navio, escada do mastro) e sacrificam peões para proteger o capitão.

TÁTICAS DO VILÃO

Ardul invoca a presença da guerra em oração, usa incorporeidade para atacar zelar por sua própria segurança, posiciona esqueletos em cobertura e tenta forçar passagens estreitas; se pressionado, ele prioriza manter distância, usar Life Drain e forçar os personagens a atravessarem áreas que favorecem seu alcance e mobilidade.

Mapa do Mestre

GRID DE 1,5 M (5 FT)



S porta secreta · ▲T armadilha · porta com ponto = trancada · seed 202

A MASMORRA

Áreas

1 Proa Encavalada (Entrada)

> *Você sobe por tábuas quebradas até a proa encalhada; a água bate baixa entre as pedras do recife. Cordas úmidas pendem de mastros partidos, e pegadas vermelhas secas marcam o caminho. Uma oração curta é audível lá adiante, repetida por uma voz sem sopro.*

Ponto seguro inicial. Há restos de cordame e barris vazios, possível cobertura. Uma vigia (skeleton) pode patrulhar conforme horários; cuidado com alertas sonoros ao mover barris soltos (Percepção passiva 12).

Saídas: passagem para 2

2 Convés Principal

> *O convés principal é uma extensão de tábuas podres que range sob seus pés; lanternas apagadas pendem de ganchos. Fragmentos de bandeiras ensanguentadas ainda tremulam, presos em pregos corroídos. Vozes em oração ecoam de cabines sem portas à popa.*

Área central de tráfego, contém rota óbvia para popa e acesso a porões. Patrulha de 1-2 esqueletos costuma fazer ronda; possíveis barricadas improvisadas (barris empilhados) dão cobertura.

Saídas: passagem para 1 · passagem com armadilha para 3 · porta para 4 · passagem para 5

3 Escotilha da Via de Fuga (Túnel de Porão)

> *A escotilha abre para um corredor estreito e úmido, com cheiro forte de querosene velho e peixes. O ar é mais frio aqui; gotas ritmadas caem nas tábuas contra o metal. Você percebe marcas de arrasto e cordas cortadas levadas ao porão.*

Corredor estreito que leva ao porão e à casa de máquinas do navio; ideal para emboscadas ou passagem furtiva. Conexão 2↔3 está armada (trapped).

Saídas: passagem com armadilha para 2 · passagem para 5

4 Cabine do Capitão

> *A cabine é fechada com porta decorada por símbolos marcados em esmalte escuro; o cheiro de incenso em decomposição ainda paira. Mapas rasgados e um púlpito improvisado com um estandarte ensanguentado permanecem em pé. Há uma escotilha secreta que leva ao convés de popa.*

Local-chave para obter a relíquia do capitão (estandarte). A escotilha para o convés de popa conecta-se secretamente à área 6 (secret_door). A porta pode estar trancada (DC de abertura/força apropriada).

Saídas: porta para 2 · porta secreta para 6

5 Porão de Carga

> *Sacos rasgados, barris de pólvora mofados e restos de carga transformam o porão em um labirinto baixo. A luz entra por frestas, revelando correntes enferrujadas e um cheiro persistente de sal e gordura. Algo no fundo do porão parece ressoar quando você pisa.*

Área com cobertura e objetos que podem ser usados para bloquear caminhos; barris de pólvora não explodem por si só, mas há um barril trancado que contém um item mágico menor. Acesso a escadas que sobem ao convés de popa.

Saídas: passagem para 2 · passagem para 3 · passagem para 6

6 Convés de Popa / Mastro (Encontro Final)

> *O convés de popa se abre para o céu cortado por um mastro quebrado; as cordas formam uma rede de passagens elevadas. O ar parece vibrar com uma oração sem som enquanto uma figura negra paira junto à roda do leme. O mar quebra contra o casco com força, levantando respingos salgados.*

Encontro final. Espaço aberto com passarelas elevadas (mastro/cordas) que oferecem vantagem de altura e pontos de cobertura. Há obstáculos (roscas, cabos) que limitam movimentos amplos.

Saídas: porta secreta para 4 · passagem para 5

ENCONTRO 1 · ÁREA 3 · ARMADILHA

Barril de Pólvora Prevenido

> *O corredor cheira forte a querosene e há um barril coberto por uma lona rasgada no canto. Uma corda sombria parece passar por baixo do barril até uma alavanca improvisada. Ao redor, carvão e restos de vela indicam manipulação recente.*

GATILHO	Passo sobre uma tábua solta que aciona a corda presa ao barril; o barril explode em uma breve detonação se a corda for puxada ou a tábua pressionada com força.
DETECÇÃO	Percepção DC 15 para notar a tábua solta e a corda; Investigação DC 15 revela fuligem no barril e marca de pavio. Sussurros na madeira podem dar pista (Percepção passiva 12).
DESARME / SOLUÇÃO	Desarmar o gatilho exige uma ferramenta de ladrão/DC 15 para cortar a corda ou mover o barril sem puxar o gatilho; forçar a tábua com Forsa (CD 15) pode quebrar a conexão sem detonar. Usar água para molhar o pavio cancela o efeito.
EFEITO	Explosão: 6d6 de dano por fogo em um cone de 10 pés; sucesso em Dex saving throw DC 15 reduz o dano à metade. Objetos inflamáveis próximos (barris de

pólvora no porão) podem incendiar-se, causando 1d6 de fogo por rodada se não extintos.

CONTRAMEDIDAS

Cobrir o barril com lona molhada (ação) evita a ignição; atacar a corda à distância com armas ou magias que não causem fogo é seguro. Remover o barril com um teste de Força DC 13 evita a explosão.

ENCONTRO 2 · ÁREA 6 · COMBATE

⚔ O Capelão em Pé e Sua Vigília

Dificuldade calculada: **Difícil** · 3800 XP ajustado (1900 XP base × 2.0)

> *Uma figura etérea flutua sobre a roda do leme, suas orações formando um rolo que parece puxar o ar. Dois marinheiros reerguidos patrulham o convés com lanças e arcos quebrados; eles não recuam. A música da maré se mistura a uníssono com a palavra do capitão.*

Terreno

- Convés aberto com passarelas de corda e mastro quebrado (pontos elevados)
- Barris e tripés de lanternas que servem como cobertura parcial
- Trechos de tábuas podres (risco de queda: movimentação difícil para grandes movimentos)

Táticas

- O Capitão inicia em posição elevada e usa ataques incorpóreos (vida e alcance) para isolar conjuradores e alvos frágeis.
- Os esqueletos mantêm distância e usam cobertura parcial; tentam canalizar os personagens por gargalos na lateral do convés.
- Se os jogadores flanquearem vindo da cabine (rota secreta), o Capitão tentará forçá-los para o espaço aberto onde seus ataques de drenagem são mais eficazes.
- Se o Capitão perder metade dos PV, ele usa táticas de recuo curto através de incorporeidade para atravessar obstáculos e puxar os personagens para proximidade de seus esqueletos.

Moral. O Capitão não foge por covardia; ele pode recuar estrategicamente para manter a vantagem de terreno. Os esqueletos lutam enquanto recebem ordens e podem reagrupar-se para proteger o Capitão.

Fichas

Capitão Espectral (Wraith) ×1

Morto-vivo Médio · ND 5 (1800 XP)

CA 13 **PV** 67 (9d8+27) **Desl.** 0 m, voo 18 m **Perc.** 12

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
6 (−2)	16 (+3)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	15 (+2)

Traços. Incorporeal Movement, Sunlight Sensitivity

Dreno de Vida. Corpo a corpo +6 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 21 (4d8+3) necrótico.

Create Specter. The wraith targets a humanoid within 10 feet of it that has been dead for no longer than 1 minute and died violently. The target's spirit rises as a specter in the space of its corpse or in the nearest unoccupied space. The specter is under the wraith's control. The wraith can have no more than seven specters under its control at one time.

Papel no encontro: Vilão — capitão/clamor principal

Esqueleto Marinheiro (Skeleton) ×2

Morto-vivo Médio · ND 1/4 (50 XP)

CA 13 **PV** 13 (2d8+4) **Desl.** 9 m **Perc.** 9

FOR	DES	CON	INT	SAB	CAR
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (−2)	8 (−1)	5 (−3)

Espada Curta. Corpo a corpo +4 para acertar, alcance 1,5 m. Acerto: 5 (1d6+2) perfurante.

Arco Curto. À distância +4 para acertar, distância 24 m/96 m. Acerto: 5 (1d6+2) perfurante.

Papel no encontro: Guarda e cobertura à distância

RECOMPENSAS

Tesouro

Role 1d6 ou escolha.

D6	ITEM	DESCRIÇÃO
1	**1d4 x Moedas diversas**	Pequeno bolso com moedas corroídas, total equivalente a 30 PO a 120 PO (DM ajusta).
2	**Poção de Cura Maior**	Cura 4d4 + 4 PV ao ser ingerida; útil para um grupo de nível médio.
3	**Espada longa +1 (ferrugem parcial)**	Arma +1. Aparência gasta, mas funcional; o brilho mágico é fraco onde o sal corroeu a lâmina.
4	**Pergaminho com Oração de Dissipar Magia**	Um pergaminho de uma magia utilitária (equivalente a Dispel Magic). Único uso.
5	**Relíquia do Vigário — Estandarte Encharcado**	Item temático: estandarte manchado de sangue e sal que mantém a tripulação ligada ao Capitão enquanto estiver içado. Possui uma benção perversa: quem a segura ganha 1d4 de dano necromântico por hora se não tiver intenção hostil; destruí-la quebra um vínculo (requer rito ou magia como Remove Curse/Dispel Magic para neutralizar sem dano).
6	**Peça de Navegação com Inscrição**	Um astrolábio quebrado com inscrição rúnica; vale 250 PO a um colecionador, e pode conter pistas para o local original do culto do Vigário.

Conclusão

Se os personagens destruírem ou recuperarem a relíquia e derrotarem Ardul, a tripulação oscila e muitos restos se dissipam, libertando almas e permitindo que o mar recupere o casco. Caso contrário, o vínculo persiste: o navio continuará a atrair incautos e a serviço do juramento morto. O Mestre decide desdobramentos locais e possíveis ganchos para aventuras futuras.

Aventura gerada pela Solene (solene.digital) com auxílio de inteligência artificial. Revise as regras antes de jogar.
Este material inclui conteúdo do System Reference Document 5.1 ("SRD 5.1") da Wizards of the Coast LLC, disponível em https://dnd.wizards.com/resources/systems-reference-document. O SRD 5.1 é licenciado sob a Creative Commons Attribution 4.0 International License (https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/legalcode).

Mapa dos Jogadores

GRID DE 1,5 M (5 FT)

