



DENTES DO PÂNTANO

Aventura para personagens de 3º a 5º nível

Sir David Valliant



DENTES DO PÂNTANO

Homeless Dragon e Ninja Egg são dois grupos de jogadores e fãs de RPG que resolveram se juntar e publicar materiais de RPG em uma página de internet. Não somos profissionais da área, todos temos nossos empregos fora da área editorial ou do mercado de RPG, somos apenas jogadores criando/adaptando materiais para outros jogadores se divertirem. Nenhum de nossos arquivos pode ser comercializado.

Créditos

Autor

Sir David Valliant

Diagramação

Ninja Egg RPG

Adaptação

Homeless Dragon

Nosso site

www.homelessdragon.com.br

Maio/2014

Aventura de Sir David Valliant traduzida e disponibilizada pela Rede RPG.

Esta é uma aventura para personagens de 3º ao 5º nível, ela é bem genérica, ou seja, você pode encaixá-la em qualquer mundo/cenário que esteja jogando.

A aventura gira em torno de uma lenda sobre uma criatura mortal que vive nos pântanos.

ÍNDICE

A estalagem.....	4
Os problemas.....	5
O caminho atrás dos sequestradores.....	5
Estrada do pântano.....	6
Acampamento bugbear.....	6
Os dentes do pântano.....	7
Momentos de ação.....	9
Conclusão.....	9

O INÍCIO

A estalagem

Vamos pressupor que o grupo já se conhece, mas caso os personagens sejam estranhos um ao outro, esse é um bom momento para ser conhecerem.

Faltam poucas horas para o sol se pôr no vilarejo de Amp, uma pequena cidade no meio da rota comercial das cidades do Eixo Norte. Amp tem uma pequena população que vive das oportunidades oferecidas pela proximidade da rota comercial. É claro que Amp possui comerciantes ricos, com negócios promissores e, como todo mundo sabe, isso desperta a cobiça daqueles que tem tendências não muito boas.

A aventura pode começar com os personagens chegando na “Estalagem do Salto”, o único lugar da cidade onde aventureiros podem parar para descansar e pernoitar. A estalagem é um local simples e acolhedor com uma área para refeições em baixo e quartos na parte superior. Realmente nada de espetacular, o estalajadeiro Bohr, sua esposa e seus filhos atendem aos fregueses de forma polida e educada fazendo um bom serviço.

O mestre deve escolher um personagem que ainda não tenha entrado na taverna e que esteja ainda andando pela rua, a caminho da entrada e lhe diga o seguinte:

“Você está se encaminhando para a estalagem e ouve um barulho de galope atrás de você. É uma carruagem e ela vem em alta velocidade pela avenida principal. Você tem apenas tempo de saltar e desviar-se. O cocheiro açoita ferozmente os cavalos. Definitivamente ele está com pressa.”

Bohr, o estalajadeiro já está na porta por

causa do barulho e ajuda o personagem a se levantar. Ele pragueja a carroça, chama o cocheiro de barbeiro e convida o último componente do grupo para entrar. Ele comenta:

“Que pressa hein? Parece até que está fugindo dos Dentes do Pântano!”

Certamente o grupo vai se interessar por esse comentário e vão perguntar do que se trata. Bohr ri e começa a falar.

“Existe uma lenda que diz que perto daqui, nos pântanos, a quase meio dia de viagem existe um tipo de criatura maligna que ataca quem se aproxima. Ninguém nunca viu tal bicho e o que corre pela boca do povo é que quem entra no pântano não volta. Existia uma estrada que passava perto dessa região, mas o medo do povo é tão grande que passaram a não usá-la mais”

Aqui o mestre tem um papel fundamental. Como estamos num jogo de fantasia é claro que os jogadores vão saber que a lenda, de alguma forma existe. Se eles



fizerem mais perguntas para Bohr, deixe claro que o estalajadeiro está convencido de que isso é apenas uma história, mas que por via das dúvidas, quando precisa ir a outra cidade ele evita o caminho.

A noite chega e avança depois de tantas histórias e bebidas. Agora os personagens devem se recolher aos seus leitos para descansar.

Os problemas

Pouco antes de o sol nascer, quando todos ainda estão dormindo ouve-se um barulho na parte de baixo da estalagem, todos acordam e os mais corajosos correm para o andar de baixo. Lá podem ver Bohr, amparando um homem muito machucado, dá para ver que ele traja roupas nobres que estão rasgadas. O homem foi espancado e traz um papel em suas mãos: A descrição de cada sala, numerada de acordo com os mapas:

“Deixamos você vivo tão somente para que volte à sua cidade e prepare o resgate a ser pago por seus dois filhos. Volte ao pântano sozinho em três dias com 800 peças de ouro ou receberá seus filhos aos pedaços”

O homem está muito ferido e perdendo a consciência, se houver algum personagem no grupo com habilidade de cura (perícia ou habilidade de classe) deixe que ele atue. Caso não haja, o próprio Bohr se encarregará de tratar os ferimentos do homem. O homem lentamente melhora sua condição e explica:

“Meu nome é Carls, sou comerciante e estava viajando com meus dois filhos. Como tínhamos pressa de chegar ao Eixo Norte, pegamos a estrada que passa pelos pântanos. Logo no início do caminho fomos emboscados por um grupo de

bandidos. Meu cocheiro foi derrubado por dois brutamontes que nem pareciam humanos!

Em seguida, uma mulher entrou na carroça e pegou meus dois filhos, Patrick e Helena. Um outro homem entrou e me agrediu, eu acabei caindo desacordado na beira da estrada. Quando voltei a mim, estava muito machucado e com este bilhete nas mãos. Por favor, eu tenho dinheiro, posso pagar bem, tragam meus filhos de volta!”

Assim, nós temos alguns dos ganchos básicos para o grupo aceitar a aventura:

- 1) Combater o MAL
- 2) Proteger Inocentes
- 3) Ganhar Dinheiro!

Certamente o grupo vai concordar em ajudar o comerciante, seja para salvar a vida de duas crianças inocentes, ou simplesmente para embolsar umas peças de ouro.

O caminho atrás dos sequestradores

O grupo está de passagem por aquela região e não conhece a tal estrada que passa para o pântano. Procurar um guia é inútil. Qualquer tentativa de pedir a alguém que os leve até a estrada do Pântano é recusada quase que instantaneamente. Apesar da aparente descrença do estalajadeiro, boa parte da população acredita nos Dentes do Pântano e evita ao máximo passar perto do local. O jeito vai ser ir sem guia mesmo. A primeira parte da viagem é tranqüila, pois é através de uma estrada bastante usada, pavimentada e com grande fluxo de carroças durante o dia. A coisa complica quando o grupo chega a uma encruzilhada onde para a esquerda segue a estrada comum, e para a direita toma-se a direção da famigerada

Estrada do pântano

Como era de se esperar, por esse caminho a passagem é bem menos agradável e o mato é alto dos dois lados da estrada (perfeito para uma emboscada). Conforme se avança, a vegetação torna-se mais densa e fechada, e pelo cheiro dá para notar que se está cada vez mais perto do pântano. Andando mais alguns metros, o grupo vai encontrar a carroça do nobre virada. Sinais de luta podem ser detectados pelos PJs e depois de uma investigação, os PJs descobrem por onde os bandidos fugiram quando capturaram as crianças.

Acampamento bugbear

Vencido o primeiro obstáculo, o grupo pode continuar seguindo os rastros. Eles estão próximos do acampamento de dois Bugbears, na verdade capangas contratados pelos seqüestradores para ajudar no crime.

O PJ que estiver à frente, seguindo as pegadas, deve agir de maneira silenciosa para não chamar a atenção dos monstros. Assim temos duas situações:

O mestre pode pedir um teste da perícia Ouvir Barulhos, se houver um ladrão no grupo, para tentar ouvir os resmungos dos Bugbears.

Ou o grupo foi suficientemente barulhento e os monstros os ouviram.

Isso fica a critério do mestre.

Se a segunda opção for verdadeira o ataque de surpresa “já era” e a vantagem do grupo se foi.

Os Bugbears estão almoçando o que restou de um dos cavalos que puxava a carroça e vão entrar em prontidão rapidamente se ouvirem algum barulho estranho.

Se o grupo foi suficientemente quieto ao se aproximar, aplique os devidos bônus para a rodada surpresa.

Passar por eles não será fácil: eles verão o grupo como mais uma chance de conseguir um dinheiro extra (e quem sabe um bom almoço...

Bugbears, eventualmente, apreciam a carne humana). Eles são fortes, é preciso um bom trabalho de equipe.

Caso o grupo tente extrair algum tipo de informação dos grandalhões, não terão muito sucesso, pois eles não falam a língua dos humanos. O máximo que o grupo pode fazer é capturar um deles e forçá-lo a mostrar para onde o resto do bando foi.

Bugbear (2)

CA 13, JP 15, XP 145, PV 25

1 Maça+4 (1d8+2)

1 Lança+4 (1d6+3)

No rastro dos bandidos

Após passarem pelos Bugbears, os PJs terão que investigar e encontrar o rastro dos bandidos.

Feito isso eles vão perceber que outras pessoas estiveram ali e dirigiram-se mais para dentro da mata, em direção ao pântano. Galhos partidos e pegadas recentes demonstram que os bandidos não tiveram sequer o cuidado de ocultar seus rastros.

Próximo ao lago que fica no meio do pântano existe uma cabana e é nela que os bandidos estão.

Chegar até ela não vai ser difícil seguindo os rastros e aqui se repete a mesma situação dos Bugbears: o grupo deve chegar sorrateiramente, senão os bandidos vão ouvi-los. Com certeza, o ideal é chegar perto da casa sem ser ouvido.

Este é um momento bom da história, aqui o mestre deve interromper o grupo antes que entrem para que possam presenciar a seguinte cena:

Um homem é lançado pela porta da cabana e logo atrás dele vem um outro bem forte e com uma espada longa nas mãos:

Como assim “as crianças fugiram”? – pergunta o homem que está com a espada.

Desculpe chefe, eu não pude evitar, eles não devem ter ido longe – diz o homem que está no chão;

Seu grande imbecil, como vamos forçar Carls a pagar resgate? Eu devia acabar com você! Levante-se agora e vá procurar aqueles moleques! Mas eles foram para o pântano chefe! – diz o homem com cara de assustado.

O que foi? Por acaso está com medo dos Dentes do Pântano? Isso é apenas uma lenda seu demente! A única coisa que você deve temer aqui sou EU!

Dito isso o homem que estava no chão levanta-se assustado e corre para dentro da mata, em direção ao pântano.

Logo atrás dele saem o homem com a espada longa, uma mulher e mais dois bandidos. O homem com a espada é Omar ele é o chefe dos seqüestradores, é o mais forte do grupo.

A mulher chama-se Jillian ela faz parte do bando e é o braço direito de Omar. Ela é a segunda mais forte e a segunda em comando.

Gabriel e Muktars são apenas capangas. O mestre pode aumentar ou diminuir a quantidade de capangas dependendo de como o grupo esteja indo.

Grim

CA 13, JP 16, XP 50, PV 10
1 Espada Curta+3 (1d6+1)

Gabriel

CA 14, JP 16, XP 60, PV 12
1 Espada Curta+3 (1d6+1)

Muktar

CA 13, JP 16, XP 50, PV 17
1 Espada Curta+3 (1d6+2)

Jillian

CA 15, JP 15, XP 60, PV 10
1 Espada Longa+2 (1d8+2)

Omar

CA 17, JP 15, XP 80, PV 20
1 Espada Longa+3 (1d8+2)

Os dentes do pântano

É hora de partir atrás dos bandidos e evitar que eles recapturem os filhos do mercador. É claro que o grupo pode vasculhar a casa onde os bandidos estavam à procura de itens ou algo assim. Lá vão encontrar:

- 200 moedas de prata
- Duas poções de cura completa (recupera todos os pontos de vida)

Existe um ditado que diz que todo boato tem um fundo de verdade. E neste caso a verdade está bem no fundo. Os Dentes do Pântano existem e agora, para que a coisa fique quente, o mestre tem que descrever uma cena para os jogadores:



“Vocês entram na floresta praticamente junto com os bandidos, é uma corrida contra o tempo para achar as crianças antes deles. Por sorte vocês já podem avistar um dos malditos mercenários, ele está na beira do lago e aponta uma besta para as crianças, que (sabe Deus como) estão numa pequena ilhota no meio das águas.”

É claro que o primeiro ímpeto do personagem mais heróico é tentar evitar que o bandido dispare, mas o mestre deve interromper novamente e descrever:

“Antes mesmo que alguém pudesse disparar uma flecha nas costas do vil covarde uma visão assustadora toma o grupo de assalto. Um enorme crocodilo (enorme mesmo) surge das águas! Era praticamente impossível vê-lo chegando! Ele abocanha o bandido num piscar de olhos! Mastigao umas três vezes e engole o corpo agonizante. Terrível! Terrível! Ei, espere... ele está se virando para as crianças!”

Capriche na descrição do monstro, pois ele é um Crocodilo Gigante. A boca do monstro aberta foi capaz de engolir o homem POR INTEIRO!

Mas os Dentes do Pântano são diferentes e essa criatura é mais diabólica do que parece.

Crocodilo gigante - Dentes do pântano

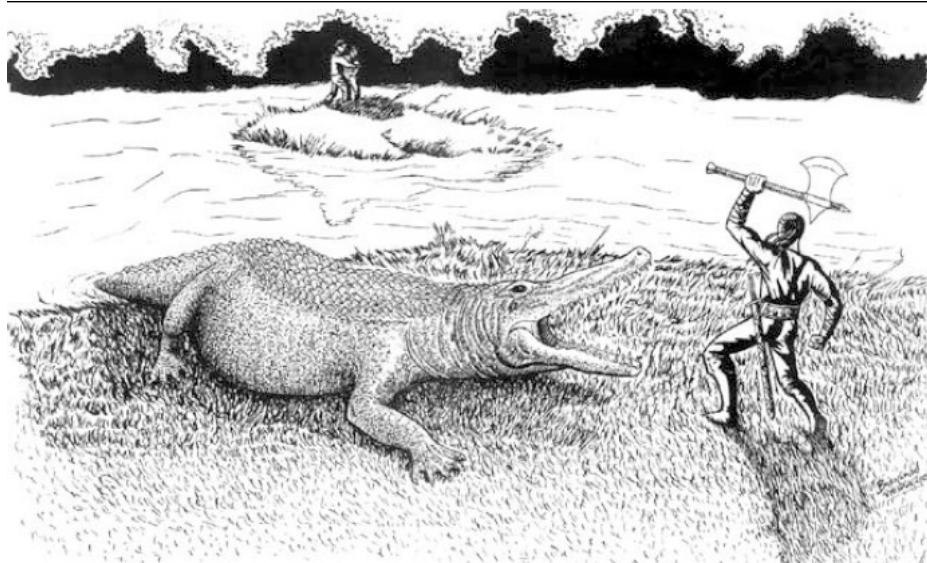
CA 16, JP 14, XP 200, PV 55

1 mordida+6 (2d8+5)

Táticas: o monstro tentará agarrar a vítima e levar para o fundo do lago. Além do “agarrão”, a vítima leva o dano da mordida e corre risco de afogamento.

- O monstro não é muito eficaz em terra, por isso ele vai usar amplamente a vantagem de mergulhar. Quando está submerso fica praticamente invisível, e por isso sua CA aumenta em 2.

A idéia é tirar vantagem do terreno alagadiço e pegar as vítimas de surpresa. Essa é uma criatura maligna e inteligente. Lembre-se, ele não é um monstro descerebrado. A lenda se justifica e ele fará tudo



para que não retorne NINGUÉM (nem as crianças) vivo do pântano.

Todo o problema agora é: os bandidos estão atrás das crianças, vocês estão atrás das crianças, e o crocodilo está atrás de todo mundo! Ele está com fome e somente um bom número de presas vai fazer ele ficar satisfeito.

O monstro é FORTE (se não fosse que graça teria?). É preciso um excelente trabalho em grupo para derrotá-lo. Serão os heróis suficientemente fortes e inteligentes para superar essas dificuldades?

Momentos de ação

É preferível deixar o mestre livre para organizar as ações. Seguem sugestões de como se deve proceder: Num primeiro momento, pense que os bandidos querem pegar as crianças, e para isso devem eliminar os heróis. Você pode então colocar os jogadores para lutar contra os bandidos.

Acrescente um elemento de pressão psi-

cológica, dizendo que o crocodilo está nadando em direção aos pequenos. Ou seja, o grupo tem que resolver rápido o problema senão o grande larápio almoça as crianças e eles serão os próximos. O grupo também pode optar por se dividir. Enquanto alguns enfrentam os bandidos, outros correm para ajudar as crianças. O grupo também pode optar por ignorar os bandidos e partir para o salvamento! Essa é uma situação complicada, pois estará dando chance para os malfeitores pegarem eles pelas costas.

Conclusão

Pressupondo que os heróis conseguiram sobrepular os bandidos e acabar com o Crocodilo Gigante eles levarão as crianças sãs e salvas de volta para o vilarejo de Amp, onde Carls, o comerciante, espera ansioso. A recompensa do grupo constará de 400 moedas de ouro que devem ser divididas. (é uma recompensa e tanto!).



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 trademark 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 v1.0 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 Sà 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.



www.OldDragon.com.br

Regras para Jogos Clássicos de Fantasia