

Uma Aventura Curta para Quatro Personagens Jogadores de 1º nível

Por Robert Wiese



COSTA DOS NÁUFRAGOS

Costa dos Naufragos é uma aventura curta de D&D para quatro personagens jogadores (PJs) de 1º nível. O cenário tem lugar em uma península pantanosa e seus arredores, que se sobressai de uma longa linha costeira. Ao longo de um dos lados desta península, estende-se um recife. Logo no lado oceânico do recife fica um farol construído para avisar os navios do perigo. Na base da península, no lado oposto ao recife, existe uma pequena cidade portuária chamada Mar Tranquilo.

Para se ter uma boa idéia desta área, olhe para o mapa da Flórida e imagine que o estado tenha apenas 15 km de comprimento e 15 km de largura. O farol está na costa próximo de St. Augustine, e Mar Tranquilo fica na costa logo ao sul de Tallahassee. Esta península se sobressai de uma longa linha costeira.

O cenário pode ser inserido em qualquer península costeira que tenha por característica um recife. Como sempre, sinta-se livre para adaptar o material apresentado aqui do modo que quiser para ele se adaptar à sua campanha.

PREPARAÇÃO

Você (o Mestre) precisa dos livros de regras de D&D, incluindo o *Livro do Jogador*, o *Livro do Mestre* e o *Livro dos*

Monstros para jogar esta aventura. Os monstros apresentados incluem crocodilos, cobras e panteras (leopardos). Para tornar o cenário mais realístico, você também pode querer ler sobre o Parque Nacional de Everglades. Este cenário utiliza as regras do D&D 3.5, mas também pode ser facilmente usado com as regras 3.0.

Para começar, imprima a aventura e o mapa, que pode ser obtido nos arquivos do "Map-a-week" de Janeiro de 2001 no site <http://www.wizards.com>. Leia a história pelo menos uma vez para se familiarizar com as situações, ameaças e com os principais PDMs. O texto que aparece nas caixas hachuradas são informações para os jogadores que você pode ler em voz alta ou parafrasear para os jogadores no momento adequado.

CENÁRIO DE FUNDO

Embora pequena, Mar Tranquilo é uma próspera cidade mercante com uma boa localização da costa. Perto dela existe uma longa península com características pantanosas. Os habitantes mais perigosos desta península são o povo lagarto, mas muitos tipos de répteis, anfíbios, mamíferos e aves habitam o local também. A maioria destas criaturas não incomoda a cidade, e a milícia de Mar Tranquilo é experiente em expulsar incursões feitas pelos membros do povo lagarto mais agressivos.

Um grande recife estende-se pelo comprimento inteiro da

CRÉDITOS ADICIONAIS

Edição: Penny Williams
Cartografia: Todd Gamble
Seleção de Tipos: Nancy Walker
Produção de Web: Julia Martin
Desenvolvimento Web: Mark Jindra
Design Gráfico: Sean Glenn, Cynthia Fliege

Créditos da Edição Nacional

Traduzido por: Daniel Bartolomei e Priscila Veduatto
Revisão: Daniel Bartolomei
Ilustrações por: Charles Michel de Oliveira Santos
Colorização: Enrico Tomasetti
Editado por: Ivan Lira
Design Gráfico: Ricardo Costa

Baseado nas regras oficiais de *Dungeons & Dragons* criadas por Gary Gygax e Dave Arneson e no Design de jogo do novo *Dungeons & Dragons* criado por Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker e Peter Adkinson.

D&D, DUNGEONS & DRAGONS e DUNGEON MASTER são marcas registradas, propriedade da Wizards of the Coast, Inc. Todos os personagens, nomes e características são marcas comerciais registradas da Wizards of the Coast, Inc. Este produto é uma obra de ficção. Qualquer semelhança com lugares, organizações, eventos ou pessoas reais é mera coincidência.

Este material é apenas um brinde concebido pelo site Os Últimos Dias de Glória, portanto não é autorizado sua comercialização ou reprodução indevida.

www.wizards.com/dnd
www.ultimosdias.tk



península no lado oposto a Mar Tranquilo. Este grande muro de corais é o local predileto dos pescadores, mas ele sempre apresenta um sério perigo para navios que se aproximam daquela direção. Sendo assim, cerca de 45 anos atrás, o povo de Mar Tranquilo construiu um farol no pequeno promontório próximo ao recife, cerca de 60 m da linha da costa. Operado por uma família que vivia em seu interior, este farol assegurava que os navios pudessem passar em segurança pelo recife.

Algumas semanas atrás, um grupo de piratas que não foram bem sucedidos em alto mar decidiu tentar uma estratégia diferente - atrair navios para sua ruína. Depois de matar o faroleiro e sua família, os piratas construíram uma torre alta de madeira na praia a cerca de 60 m do farol, então atearam fogo em seu topo. Capitães usando este falso "farol" para navegar, encalham no recife e os piratas remam até o navio para roubar a carga das naus a pique e resgatam os navios do naufrágio. Eles matam a tripulação para que ninguém espalhe a história do falso farol. Até agora, três navios caíram vítimas destes piratas e a população de Mar Tranquilo está começando a imaginar o que teria acontecido com eles.

Até aqui, entretanto, eles não foram aptos a estabelecer uma investigação. Para manter a população da cidade afastada do local por mais tempo possível, o capitão pirata tem movimentado um pequeno grupo de membros do povo lagarto que vivem na península. Encorajados pelos piratas, estas criaturas começaram a atacar Mar Tranquilo e seus arredores.

SINOPSE DA AVENTURA

Os personagens devem ir para o farol tanto por terra quanto por mar, lutando com vários habitantes dos pântanos ao longo do caminho. Uma vez que chegam ao farol, eles descobrem que os operadores foram mortos e que a luz do farol foi extinta. De lá, eles devem localizar o acampamento pirata e o falso farol e colocar um fim nos planos dos renegados.

GANCHOS PARA AVENTURA

Os PJs podem vir até Mar Tranquilo por qualquer razão. Como Mestre, é seu trabalho decidir como é melhor envolvê-los na aventura. Você pode usar os seguintes ganchos para estimular sua imaginação, modificando-as como necessário para adaptá-las à sua campanha e aos personagens.

- Os PJs vivem em Mar Tranquilo e estão esperando um carregamento de mercadorias que não chegou.
- Os personagens vêm até Mar Tranquilo em suas viagens e ouvem sobre os problemas que atormentam a cidade na taverna. Eles também podem ver uma placa oferecendo emprego para qualquer um que concordar em desbravar os pântanos.
- Os PJs estão em um navio com destino a Mar Tranquilo, vindo pelo lado do recife. O navio encalha e sua tripulação é atacada por piratas. Se vocês decidir usar este gancho, os PJs encontram os piratas primeiro, então o falso farol e finalmente os habitantes do pântano enquanto se dirigem até Mar Tranquilo por terra firme.

A menos que os PJs venham para esta área a bordo de um navio que veio a pique, a aventura começa quando eles chegam até Mar Tranquilo. Lá eles podem encontrar mais sobre a atual situação de qualquer um dos habitantes da cidade.

MAR TRANQUÍLO

Mar Tranquilo é uma pequena, mas próspera cidade mercante na costa, localizada na base de uma península. Se você estiver usando o *Cenário de Campanha de FORGOTTEN REALMS*, você poderia localizá-la próximo ao sul do Pântano das Aranhas, no sul de Calimsham. No mundo de Greyhawk, você poderia adaptar Mar Tranquilo no Mar dos Príncipes, ou localizá-la na Costa Selvagem entre Safeton e Fax. Uma ou outra poderia requerer estender um pântano através da península.

Já que a cidade está próxima o suficiente da península para atrair ocasionais ataques de membros do povo lagarto, ela mantém uma milícia bem treinada para proteção. Ainda que, entretanto, Mar Tranquilo retenha a sensação de uma cidade portuária pequena e agitada em vez de um posto militar.

Dois problemas molestam Mar Tranquilo no presente momento: o aumento da hostilidade dos membros do povo lagarto locais e a contínua ausência de todos os navios esperados que vinham da direção do recife. Qualquer um na cidade pode fornecer aos PJs informações básicas sobre estes acontecimentos. Se eles parecerem desinteressados quanto aos navios perdidos, o prefeito se aproxima deles quando descobrir que eles são aventureiros. Ele oferece a eles 50 PO para cada mais todo o tesouro que encontrarem, para descobrirem o que aconteceu aos navios e resolver o problema.

Os personagens não precisam realmente lidar com os ataques do povo lagarto, já que a milícia é bem capaz de expulsar estes ataques. Eles podem, é claro, enfrentá-los em suas andanças através do pântano na procura dos membros do povo lagarto. Fazendo isso, entretanto, pode fornecer a eles pistas sobre os piratas, desde que eles estão em contato com algumas tribos do povo lagarto.

Se desejarem, os personagens podem contratar um guia (Especialista 1 com graduação máxima em Sobrevivência) para conduzi-los através do pântano por 1 PP por dia. Eles também podem encontrar um druida ou um ranger de 1º nível que consinta em guiá-los por uma divisão igual do tesouro encontrado.

Os personagens podem pegar dois caminhos para chegar até o farol. A passagem pelo mar (encontro B) é mais rápida e menos perigosa do que o caminho por terra firme através da península (encontro A).

A. A PENÍNSULA

Os "pântanos" que cobrem a península não são terras alagadas no sentido clássico. Eles, entretanto, suportam tipos de criaturas que geralmente fazem dos pântanos seu lar.

A ECOLOGIA

Durante a estação de cheias, água vinda de um lago afastado no interior do continente corre através da península gramada em direção ao mar. O resultado é um rio muitos quilômetros mais largo, mas de apenas pouco mais de 0,5 m de profundidade, escondido em sua maioria por grama alta. Apesar transitável, a península é completamente perigosa durante esta

época por causa dos crocodilos, cobras, aves e outras criaturas das terras alagadas que vagam por suas águas.

Durante a estação da seca, a água recua, deixando a maioria do chão seco. Quando o nível da água começa a baixar, os crocodilos cavam poços fundos conhecidos como buracos de fuga para guardar o restante da água. Um buraco de fuga típico mede cerca de 3 m de diâmetro e é lar para um ou mais crocodilos, mais alguns peixes, tartarugas, cobras e aves durante a estação seca.

A península é salpicada de árvores crescendo em áreas elevadas conhecidas como pequenas colinas. Uma colina típica mede cerca de 90 m de lado a lado, mas algumas são maiores do que 240 m de diâmetro. Árvores crescem frequentemente nas colinas, fornecendo abrigo para grandes predadores tais como as panteras. Durante a estação seca, as colinas servem como refúgio para outros tipos de animais também.

Os personagens chegam durante a estação seca, depois que a maioria dos animais tenha recuado para as pequenas colinas ou para os buracos de fuga. Aves, entretanto, podem ainda ser encontradas em quase todo lugar.

MOVIMENTO

Muitas trilhas cruzam a península, fazendo sua travessia relativamente fácil durante a estação seca. Supondo um deslocamento de 9 m e sem marcha forçada, um grupo típico de aventureiros pode viajar 29 km por dia sem se perder numa destas trilhas. Nesta velocidade, personagens podem alcançar o farol em apenas três dias. Cavalos podem atravessar a península sem problemas, mas a população da cidade recomenda não levá-los para lá, já que eles geralmente servem de presas para as famintas panteras durante a noite.

ENCONTROS

Use a Tabela de Encontros Aleatórios para pântanos em regiões de clima temperado no *Livro do Mestre* (página 135) para determinar encontros na península. Realize o teste a cada hora enquanto os PJs se movem por terra firme e a cada vez que eles encontrarem uma pequena colina ou um buraco de fuga. Realize o teste a cada quatro horas quando o grupo estiver acampado.

Os seguintes encontros opcionais podem ser usados quando se tornarem apropriados.

A1. POVO LAGARTO (NE VARIÁVEL)

Uma tribo do povo lagarto que faz seu lar próximo do fim da península têm feito incursões pela área ao redor de Mar Tranquilo por um tempo. Recentemente, eles têm sido mais agressivos em seus ataques a pedido dos piratas. Se você quiser trazer estes membros do povo lagarto para a aventura, ou se os PJs vagarem para muito longe na península, use as estatísticas base do povo lagarto dadas no *Livro dos Monstros* para criar bandos de ataque para os encontros.

A2. CROCODILO (NE 2)

Use este encontro se os PJs decidirem investigar um buraco de fuga.

Criatura: Um crocodilo fica escondido num buraco de fuga, protegido pelos juncos que crescem em seu interior. Enquanto ninguém perturbar o buraco, o crocodilo que permanece lá possui um 10 em seu teste de Esconder-se. Ele defende seu buraco contra qualquer intruso, mas de outra forma ele igno-

rará os PJs.

➤ **Crocodilo:** 22 PV; veja o *Livro dos Monstros*, página 197 (estatísticas do crocodilo).

Táticas: Um teste bem sucedido de Observar (CD 33) é necessário para se ver o crocodilo antes de ele se mover (dessa forma, para personagens de 1º nível, o crocodilo é virtualmente invisível até que realize um ataque).

Se o buraco for perturbado, o crocodilo espera até que o inimigo chegue a 6 m de distância, então ataca em investida, usando seu deslocamento de natação. No fim da investida ele morde o personagem alvo e usa seu golpe de cauda para atacar qualquer um que estiver ao seu alcance. O crocodilo luta até a morte para defender o seu buraco, mas não persegue os PJs se eles recuarem.

A3. COBRA CONSTRITORA (NE 2)

Vários tipos de cobras rastejam por toda a península.

Criatura: Uma cobra constritora expõe-se ao sol nas trilhas.

➤ **Cobra Constritora:** 19 PV; veja o *Livro dos Monstros*, página 196.

Táticas: Graças a sua coloração natural e os detritos no chão, a cobra está efetivamente escondida (CD 21 no teste de Observar para vê-la antes que ataque). A cobra ataca o primeiro personagem que se aproximar a 1,5 m, mordendo e constringindo com uma jogada de ataque bem sucedida. Se ela tentar constringir um inimigo, ela lutará até a morte. Se não, ela deslizará para fugir (usando uma ação de recuo) depois de seu primeiro ataque. Uma vez que a cobra alcance os pequenos arbustos próximos, ele possui cobertura e camuflagem total.

A4. VÍBORAS (NE 2)

Víboras aninham-se em várias áreas escondidas, mas elas gostam particularmente das pequenas colinas, onde árvores caídas fornecem boa cobertura.

Criaturas: Os PJs podem perturbar um ninho de pequenas víboras quando encontrarem uma árvore caída bloqueando a trilha ou enquanto procuram por um local para acampar, procuram por lenha ou água.

➤ **Pequenas Víboras (4):** 4 PV cada; veja o *Livro dos Monstros*, página 280.

Táticas: Quando os PJs perturbarem o tronco de árvore sob o qual as víboras estão escondidas, as criaturas saem de seu esconderijo e mordem qualquer um dentro do seu alcance. Depois deste ataque inicial elas deslizam para os arbustos (usando uma ação de recuo), onde elas possuem cobertura e camuflagem total.

A5. PANTERAS EM DESCANSO (NE 2 OU 4)

Panteras geralmente se escondem nas pequenas colinas durante o dia. Qualquer PJ que se aventure nestes bosques de grandes árvores pode perturbar os grandes felinos.

Criaturas: Uma ou duas panteras descansam durante o dia nestes bosques de árvores jovens, onde estão bem escondidos (um teste de Observar CD 26 é necessário para vê-los).

➤ **Pantera (1 ou 2):** 14 PV cada; veja o *Livro dos Monstros*, página 199 (estatísticas do leopardo).

Táticas: Os felinos dão um esturro de aviso quando o grupo se aproxima a 3 m deles. Os PJs podem escapar sem uma luta se eles deixarem o local sem atraso. De outra forma, os felinos entram em combate e usam seus ataques de bote. Cada pantera luta até ter seus pontos de vida reduzidos a 9 ou menos,

então fogem.

A6. PANTERAS CAÇANDO (NE 2 OU 4)

Panteras podem atacar os PJs em seu acampamento durante a noite, especialmente se eles deixarem comida para fora ou se trouxerem animais (tais como as montarias) para a península junto com eles.

Criaturas: Uma ou duas panteras se aproximam furtivamente do acampamento dos PJs na procura por comida.

➤ **Pantera (1 ou 2):** 14 PV cada; veja o *Livro dos Monstros*, página 199 (estatísticas do leopardo).

Táticas: Os felinos em caça usam sua perícia de Esconder-se e Furtividade para rastejarem até cerca de 9 m dos PJs (testes de Observar ou Ouvir CD 21 para notarem os felinos antes que eles ataquem). Tão cedo eles estejam em posição, as panteras usam seu ataque de bote. Se os personagens possuírem montaria ou outros animais com eles, os felinos atacam estas criaturas primeiro. Cada pantera luta até que seus pontos de vida sejam reduzidos a 9 ou menos, então fogem.

B. A PASSAGEM PELO MAR

Os personagens podem também alcançar o farol pelo mar. Conduzir um navio ao redor da península leva menos tempo do que a rota por terra firme e também é menos perigoso devido ao menor número de encontros a ocorrer. Se você preferir fazer os personagens andarem através do pântano, você pode determinar que não há nenhum navio disponível.

Um pequeno barco costeiro poderia fazer 80 km por dia, então poderia dar a volta na península em dois dias. Os pescadores locais não gostam de estar na água durante a noite por causa do recife, então eles ancoram angras quando o sol se põe.

A jornada é dura, mas sem acontecimentos especiais, enquanto os personagens estão a bordo do navio. Se eles saltarem do navio por qualquer motivo (mesmo enquanto o navio permanecer ancorado durante a noite), eles possuem um dos encontros numerados (à escolha do Mestre) detalhados no encontro A.

C. MÁ VIZINHANÇA

O terreno ao redor do farol e do acampamento pirata consiste de dunas de areia salpicadas de manchas de grama alta e árvores. As dunas formam uma área elevada entre e praia e o pântano, que protegem a praia da visão de qualquer um que se aproxime pela península.

Se os PJs vierem por terra firme, eles podem ver o topo do farol e a torre de madeira dos piratas acima das árvores, logo depois de subir as dunas. Se eles vierem de navio, eles podem ver a estrutura inteira à distância. Mas eles devem desembarcar alguns quilômetros de distância do farol e do acampamento pirata já que o recife não permite segurança para atracar mais perto do que isso. Eles podem chegar até a costa nadando ou através de um pequeno bote salva-vidas, então caminhando até as construções.

Criaturas: Os piratas regularmente despacham equipes de duas pessoas para patrulhar a área. Estas patrulhas limpam a área de predadores e membros do povo lagarto e asseguram a segurança do acampamento.

Uma tribo local do povo lagarto também está observando a praia, mas clandestinamente. Estes membros do povo lagarto não são os que tem atacado Mar Tranquilo. Esta tribo não confia nos piratas, cujas patrulhas tem confrontado com seus grupos de caça e forrageio nos últimos dias. Além disto, estes membros do povo lagarto estavam com boas relações com os guardiões do farol, que fizeram uma tentativa de se entender com eles. Temendo que a presença dos piratas signifique algo acontecendo com seus amigos do farol, eles enviam ocasionais batedores sozinhos para checar a área.

A despeito de como os PJs cheguem as dunas, eles encontram tanto os piratas quanto o povo lagarto (fica à escolha do Mestre qual grupo eles encontram primeiro) logo depois de sua chegada.

C1. PATRULHA PIRATA (NE 1)

Quando andando uma patrulha, os piratas seguem as trilhas através da área, andando a passos rápidos. Personagens podem vê-los de 21 a 30 ([1d4+6] x 10) metros de distância.

Criaturas: Os piratas patrulham em grupos de dois.

➤ **Pirata/Tripulação Saqueadora (2):** Humano ou humana, guerreiro 1; ND ½; humanóide Médio; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 12 (surpresa 10, toque 12); BBA +1; Agr +3; Corpo a corpo: cutelo obra-prima +5 (1d6+3/18-20) ou à distância: besta leve obra-prima +4 (1d8/19-20); Ataque total Corpo a corpo: cutelo obra-prima +5 (1d6+3/18-20) ou à distância: besta leve obra-prima +4 (1d8/19-20); Tend. LM; TR Fort +3, Ref +2, Von +1; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Intimidar +3, Natação +6, Profissão (marinheiro) +3; Esquiva, Foco em Arma (cutelo).

Pertences: Cutelo obra-prima (considere como uma cimitarra), besta leve obra-prima, 20 virotes, *poção de curar ferimentos leves*, *poção de armadura arcana*, *poção de saltar*, *poção de resistência a elementos*, trajes de explorador, 38 PO.

Táticas: Quando encontrarem quaisquer humanóides que não o povo lagarto, os piratas assumem (provavelmente de forma correta) que o grupo tenha vindo de Mar Tranquilo. Eles se espalham pelos dois lados da trilha, buscando cobertura e atirando virotes de besta nos intrusos. Eles continuam atirando por 2 ou 3 rodadas, ou até que seus inimigos entrem em combate corpo a corpo, então batem em retirada através da vegetação baixa, em direções opostas. Os piratas não possuem estômago para encarar uma luta e menos ainda para uma batalha na qual as chances estão contra eles. Eles se rendem tão cedo os personagens os alcancem.

Continuidade: Um pirata capturado finge ser durão, mas um teste bem sucedido de Intimidar (contra a Sabedoria do pirata com um bônus de +1) faz o prisioneiro revelar tudo o que ele sabe sobre as atividades dos piratas na área - o que é um pouco de tudo (veja o encontro E para mais detalhes).

Se um ou todos os piratas escaparem, eles voltam para o acampamento pirata tão rápido quanto puderem. Eles se movem através do pântano, então eles podem não enfrentar os PJ na volta (veja o encontro B para mais detalhes).

C2. BATEDORES DO POVO LAGARTO (EL 1)

Os batedores do povo lagarto geralmente se escondem nos arbustos próximos das trilhas, movendo-se paralelamente a

elas. Por possuírem um respeito pelas bestas dos piratas, eles permanecem quietos e escondidos o mais que puderem.

Cada PJ pode fazer um teste de Observar (CD 10) para ver os batedores eles estiverem a 12 metros de distância. Uma penalidade de -1 se aplica ao teste a cada 3 metros de distância entre os PJs e os batedores.

Criaturas: Cada batedor do povo lagarto trabalha sozinho, fazendo o seu melhor para manter os piratas sob vigilância e emboscando-os se puderem.

➤ **Batedor do Povo Lagarto:** 11 PV; veja o *Livro dos Monstros*, página 157.

Táticas: Assim como os piratas, os batedores assumem que os PJs tenham vindo de Mar Tranquilo. Eles também assumem que eles são hostis e decidem fazer uma demonstração de força.

O batedor começa arremessando uma azagaia no chão, diante do PJ que esteja liderando os personagens mandando-os parar (em Comum). Se eles obedecerem, o batedor deseja saber o que eles estão fazendo na área. Se eles atacarem, o batedor larga o seu escudo e corre para o curso d'água mais próximo, por onde escapa nadando e mergulhando.

Continuidade: Se os PJs conversarem com o batedor, ele conta a eles que os caseiros do farol não têm sido vistos por seis semanas. Ele também dá aos personagens um esboço de como é o acampamento pirata (veja encontro E) e uma descrição de suas atividades. O batedor também previne os PJs sobre as patrulhas piratas na área.

Se os personagens capturarem o batedor, eles conseguem mais ou menos as mesmas informações que teriam se tivessem conversado com ele.

Se os PJs não tiverem atacado o batedor, eles podem usar um teste de Diplomacia para persuadi-lo a se juntar a eles no ataque ao acampamento pirata. Sua atitude inicial é indiferente se os PJs tiverem sido rudes ou ameaçadores, ou amigável se eles tiverem sido educados e abertos. Para ganhar sua ajuda, eles devem mudar sua atitude para prestativo (veja a página 74 do *Livro do Jogador* 3.5).

Se os PJs contarem ao batedor que eles já encontraram a patrulha pirata e permitiram que um ou dois piratas escapassem, ele irá, de boa vontade, contatar o resto de sua tribo. Uma vez alertados, a tribo evita que os piratas fugitivos retornem para o seu acampamento.

D. O FAROL

Com cerca de 18 metros de altura, o farol domina o promontório no qual foi construído. Uma brisa marinha sempre se abate sobre o farol, mesmo quando não há nada na costa.

O farol é o lar de Mirval Kojar (humano, especialista 4), sua esposa Stenna (humana, plebeu 5) e seus filhos Mirval Jr. e Kolin (ambos humanos plebeus 2). Os Kojars também possuem outro filho, mas ele partiu há três anos atrás para conhecer o mundo.

Os piratas mataram todos os quatro Kojars e deixaram seus corpos no farol para apodrecer. Os corpos estão lá por três semanas, e todo o farol cheira a morte e decadência.

Uma pequena chave está com eles, mas não há nenhum tesouro lá. Os piratas pegaram tudo de valor que havia no farol quando mataram a família.

D1. CÂMARA DE LUZ

Leia ou parafraseie o seguinte quando os PJs entrarem nesta câmara.

Os estilhaços de vidro estão no chão desta câmara no topo do farol.

Uma grande lâmpada movida a óleo fornece a luz e os espelhos e lentes no local a refletem e a amplificam. Os piratas quebraram tanto a lâmpada quanto o resto do recinto e removeram todo o óleo.

D2. QUARTO DE MIRVAL JR.

Cada um dos dois filhos possui seu próprio quarto, já que o farol é bem espaçoso.

Um fedor pútrido como de cadáveres em decomposição preenche esta câmara. De um lado da sala existe um guarda-roupa aberto e uma cama grande e livros espalhados sobre ela. Mais livros preenchem as estantes ao longo da parede, e um telescópio está ao lado da janela. Roupas entulham o chão.

O corpo de Mirval Jr. jaz apodrecendo em um canto do quarto coberto por roupas descartadas. Os livros na cama são sobre astronomia, o principal interesse de Mirval.

D3. SALA DE JOGOS

Mirval Jr. e Kolin brincavam juntos nessa câmara enquanto seus pais trabalhavam.

Essa sala está cheia de móveis. Caixas de brinquedos e livros estão contra a parede e cavalinhos e carroças de brinquedo espalham-se por aqui e ali.

Uma fina camada de poeira cobre tudo aqui.

D4. QUARTO DE KOLIN

Esta câmara é o quarto de Kolin, o filho caçula.

O fedor é insuportável neste quarto. Sua fonte é fácil de notar - o cadáver de uma criança jaz apodrecendo entre brinquedos espalhados pelo chão. Uma pequena cama está contra uma das paredes e, ao lado dela, um guarda-roupa, seus conteúdos espalhados pelo chão. Uma janela na parede oposta deixa entrar a luz do sol.

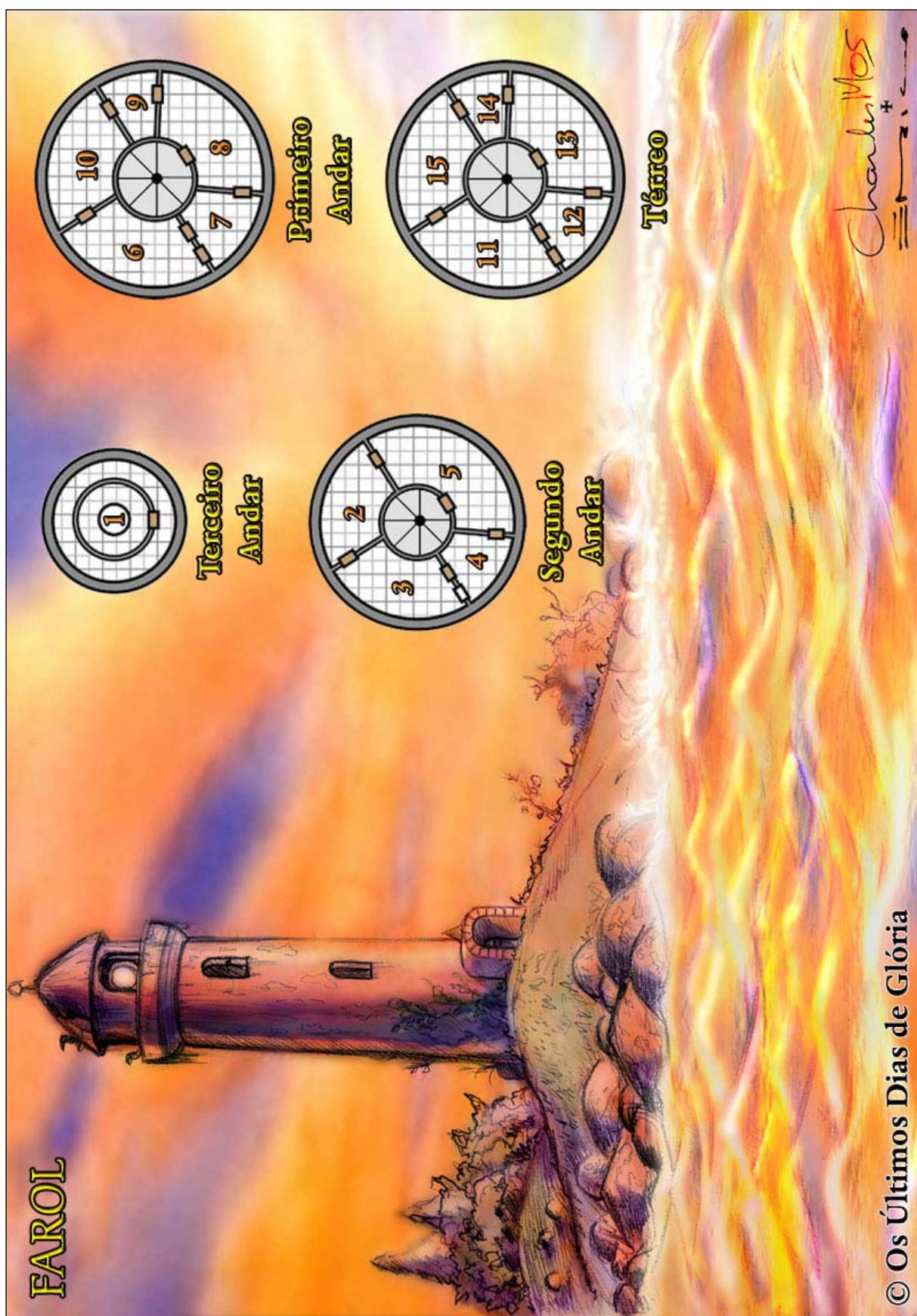
O cadáver pertence a Kolin, que foi morto quando os piratas saquearam o farol. O guarda-roupa está cheio de roupas para uma criança pequena.

D5. DESPENSA

Toalhas de linho, óleo e outros itens não alimentares estavam estocados aqui, mas os piratas pilharam a câmara para aumentar seus próprios suprimentos. Nada foi deixado aqui exceto algumas caixas vazias e quebradas.

D6. SALA DE ESTAR

Mirval e sua esposa Stenna descansavam aqui depois que o trabalho do dia estava feito.



© Os Últimos Dias de Glória

Um sofá de aparência confortável e duas cadeiras estofadas fazem essa sala parecer aconchegante e convidativa. Em frente ao sofá está uma pequena mesa e estantes de livros na parede. A maioria dos livros agora está amontoadas no chão. Junto a uma das cadeiras está uma pequena bolsa com agulhas de tricô.

A bolsa contém os apetrechos de tricô de Stenna.

D7. QUARTO EXTRA

Este quarto já pertenceu ao filho mais velho dos Kojar. Após ter saído para procurar sua própria fortuna, o quarto foi convertido em um segundo quarto extra.

Esta câmara contém uma cama grande e um guarda-roupa vazio, além de uma estante de livros cujo conteúdo está espalhado pelo chão.

Os livros neste quarto são todos sobre navegação marítima e barcos.

D8. SALA DE TRABALHO COMUNAL

Os Kojar usavam esta câmara para reparar os móveis, consertar a lâmpada do farol e fazer novos itens de madeira, vidro e metal.

Estantes de ferramentas estão penduradas na parede dessa sala e grandes mesas de madeira ocupam o seu centro.

As ferramentas servem para carpintaria, insuflação de vidro e serralheria.

D9. QUARTO EXTRA

Esta câmara é mobiliada exatamente como a área D7, exceto que não há estante de livros.

D10. QUARTO PRINCIPAL

Este quarto era o dormitório de Mirval e Stenna.

Uma cama de casal se destaca nesse quarto. Ao lado está um guarda-roupa vazio e aberto e um criado-mudo com uma lâmpada. Roupas estão espalhadas por todos os lados. O cheiro da morte pesa no ar.

O corpo de Stenna jaz num canto perto da cama.

D11. DESPENSA

Esta câmara era dedicada a estocar roupas de frio, incluindo botas e capas de chuva.

D12. BANHEIRO

Esta câmara contém quatro fossos no chão. Ervas são normalmente usadas para suavizar o ar, mas elas não foram substituídas nas últimas seis semanas.

D13. SALA DE ENTRADA

Esta sala é a entrada do farol.

Uma pequena mesa está ao lado da porta externa contém duas lâmpadas à óleo. Na parede oposta estão ganchos para

capas e botas estão alinhadas abaixo deles. Uma cadeira fica ao canto.

Quatro pares de botas ficam ao longo da parede. As capas que uma vez estavam penduradas nos ganchos, entretanto, se foram.

D14. DESPENSA DE COMIDA

Esta sala está cheia de fileiras de estantes que continham estoques de comida. Os piratas saquearam a maior parte destes suprimentos.

D15. COZINHA E ÁREA DE JANTAR

A família comia num canto da cozinha.

Um forno de pedra se destaca na parede desta sala. Próximo encontra-se uma pia e uma estante de utensílios domésticos ao longo das paredes, suas portas abertas. Em um canto encontra-se uma mesa e duas cadeiras.

A louça e as tigelas das estantes se foram, saqueadas pelos piratas.

E. O ACAMPAMENTO PIRATA (NE 4)

Os piratas construíram um acampamento bem longe da praia no lado da península onde está o farol. Sua torre de luz fica fora do acampamento, em praia aberta, mas suas tendas e estruturas semipermanentes estão escondidas nos arbustos do outro lado.

Os piratas afundaram e saquearam um navio dois dias antes da chegada dos PJs. Depois de matar a tripulação e saquear o navio, eles queimaram os restos da embarcação; assim, nenhum traço dela ficaria visível da praia ou sobre a superfície da água. Os piratas continuam o processo de separar a pilhagem, tentando adivinhar o que eles contêm e decidindo o que fazer com os mesmos. Exceto pelas patrulhas, a maioria dos piratas permanecem perto do acampamento.

ATIVIDADES COMUNS DOS PIRATAS

As atividades regulares dos piratas incluem o seguinte:

- **Inventariando e Avaliando o Saque.** Os piratas arrastaram a maioria dos bens que retiraram do farol e todos os bens saqueados dos navios naufragados para seu acampamento. Durante o dia, quatro piratas estão geralmente engajados em classificar, avaliar e anotar os produtos do saque sob supervisão do capitão.

- **Escondendo o Saque.** Quando terminam com a classificação, os piratas empacotam os bens roubados em barris e os enterram acima da linha de maré. A qualquer momento, dois piratas estão ocupados em empacotar os barris e mais dois estão carregar os barris cheios para algum lugar para enterrá-lo.

- **Patrulhando a Área.** Esta patrulha é adicional àquela do encontro A. Dois piratas (dois membros da tripulação ou o primeiro imediato e um membro da tripulação) estão sempre em patrulha, exceto na hora das refeições. A patrulha procura

por rastros e mantém os olhos abertos para visitantes indesejados, como sobreviventes dos naufrágios ou membros do povo lagarto. O primeiro imediato supervisiona estas patrulhas e ocasionalmente participa delas. As patrulhas cobrem uma área circular de cerca de 180 metros ao redor do acampamento, mas os piratas investigam qualquer coisa suspeita que avistarem, mesmo que esteja muito longe. Eles mantêm o acampamento informado sobre os movimentos fora da área, e uma segunda patrulha vem para procurar qualquer membro perdido depois de uma hora.

- **Preparando Refeições.** Na hora das refeições, um ou dois piratas cozinham debaixo de um pavilhão. A tripulação inteira come junta, então as patrulhas são suspensas durante as refeições.

- **Atividades Gerais.** Os piratas não engajados em outras atividades jogam, reparam equipamentos, lêem ou realizam outras atividades durante o dia.

- **Período Noturno.** Durante a noite, os piratas acendem o farol falso e uma deles permanece em cima da torre como vigia. Aqueles que não estiverem em patrulha dormem nas tendas.

Sempre há piratas no acampamento a menos que um navio naufragado esteja sendo saqueado. Eles descobrirão os PJs vai depender de quão quietos e discretos os personagens serão quando explorando a área. Use seu julgamento aqui, fazendo testes de Observar e Ouvir.

PIRATAS EM ALERTA

Qualquer batedor pirata que escapar de um encontro com os PJs tenta retornar para o acampamento por uma rota terrestre. A viagem dura pelo menos um dia e os piratas estão sujeitos aos mesmos perigos do pântano que os PJs.

Os personagens, entretanto, podem fazer a mesma viagem em poucas horas usando as trilhas. Como dito antes, os personagens também podem alistar a ajuda dos membros do povo lagarto para impedir os piratas de retornarem ao acampamento.

Se qualquer pirata que tenha visto os PJs conseguir retornar ao acampamento, os piratas colocam um ou dois guardas extra no acampamento e param com as patrulhas. Se nenhum ataque vier em um dia, o capitão, o primeiro imediato e dois membros da tripulação preparam-se para enfrentar os PJs.

LIDANDO COM OS PIRATAS

Este encontro pode ser extremamente perigoso para os PJs. Se eles tentarem atacar todos os piratas ao mesmo tempo, eles irão enfrentar um encontro de NE 4 que provavelmente irá matá-los, embora eles possam vencer se surpreenderem os piratas se conseguirem recrutar os batedores do povo lagarto.

O capitão, por si só, já é um desafio para um grupo de 1º nível (vela Os Piratas, abaixo). Assim, os PJs têm que encontrar um jeito inteligente de lidar com este encontro. Abaixo estão algumas opções que eles podem usar.

- **Conseguir Ajuda de Mar Tranquilo.** Os PJs podem voltar para Mar Tranquilo, explicar que os piratas estão acampados na praia e recrutar alguma ajuda. Eles devem estar aptos a conseguir juntar os membros da milícia para ajudá-los a derrotar os piratas, especialmente se eles tiverem observado seus inimigos o suficiente para conhecer sua força. Se os PJs tiverem sido vistos, entretanto, os piratas estarão preparados.

- **Dividir e Conquistar.** Os personagens podem escolher vencer os piratas pela resistência, formando pequenos grupos, atacando e recuando logo em seguida. O grupo possui ampla oportunidade de fazer tais ataques enquanto os piratas cuidam de seus afazeres diários. Mas se eles permitirem qualquer pirata que for atacado escapar, os piratas ficarão a postos para um próximo ataque.

- **Conseguir Ajuda do Povo Lagarto.** Para essa opção funcionar, os personagens já devem ter feito amizade com os batedores do povo lagarto. Neste caso, eles podem conseguir uma força grande o suficiente para ajudá-los a derrotar os piratas, como dito acima.

OS PIRATAS

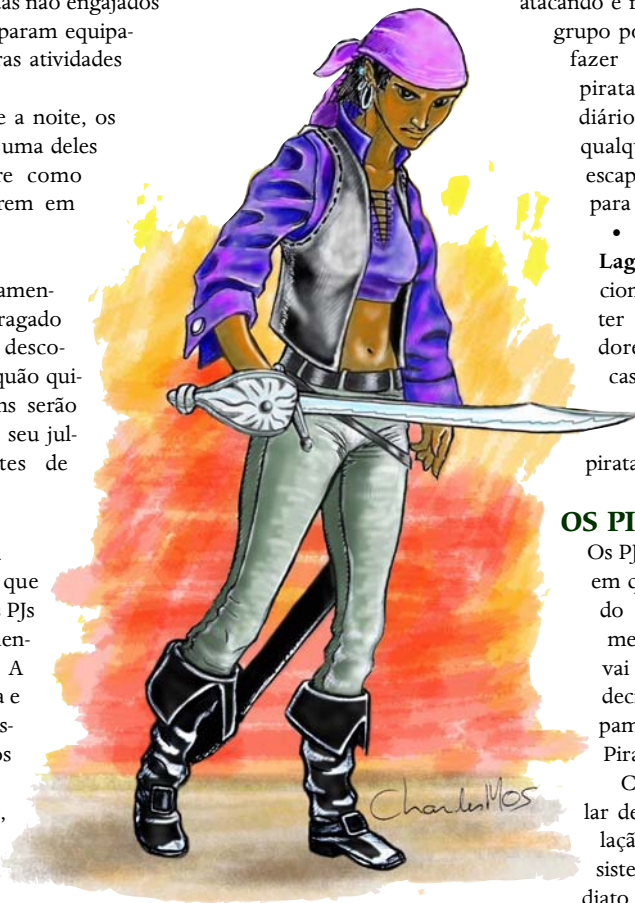
Os PJs podem encontrar os piratas em qualquer lugar dentro da área do acampamento. Como exatamente este encontro irá ocorrer vai depender de como os PJs decidirem se aproximar do acampamento (veja Lidando com os Piratas, acima).

Criaturas: O acampamento é o lar de Erqua Ashilim e sua tripulação de assassinos. O bando consiste de Erqua, seu primeiro imediato Svingal Punho de Pedra e mais seis membros da tripulação - embora apenas dois tripulantes estejam no acampamento a qualquer momento.

➤ **Erqua Ashilim, Pirata/Capitã dos Saqueadores:** Humana, ranger 1/feiticeira 1; ND 2; humanoíde Médio; DV 1d8 mais 1d4; 6 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 12 (surpresa 10, toque 12); BBA +1; Agr +2; Corpo a corpo: cimitarra obra-prima +3 (2d4+1/18-20) ou à distância: arco longo composto obra-prima +4 (1d8/x3); Ataque total corpo a corpo: cimitarra obra-prima +3 (2d4+1/18-20) ou à distância: arco longo composto obra-prima +4 (1d8/x3); QE empatia com a natureza +2, inimigo predileto (humanos +2); Tend. LM; TR Fort +3, Ref +5, Von +3; For 12, Des 15, Con 10, Int 14, Sab 10, Car 13; Altura 1,75 m, peso 77 kg.

Perícias e Talentos: Concentração +3, Conhecimento

Ilustração por Charles MOS



Erqua Ashilim

(geografia) +6, Esconder-se +6, Identificar Magia +4, Natação +5, Observar +4, Ouvir +4, Procurar +6, Saltar +5, Sobrevivência +4, Usar Cordas +6; Rastrear, Reflexos de Combate, Tiro Certo.

Empatia com a Natureza (Ext): Erqua pode usar a linguagem corporal, vocalizações e seu comportamento para aprimorar a sua atitude com um animal (como um urso ou um lagarto). Esta habilidade funciona como um teste de Diplomacia para aprimorar a atitude de uma pessoa. Seu bônus neste teste é de +2. Um típico animal doméstico possui uma atitude inicial indiferente, enquanto animais selvagens são geralmente pouco amistosos. Erqua e o animal devem se analisar por 1 minuto. Esta habilidade também pode ser usada para influenciar uma besta mágica com Inteligência 1 ou 2, mas Erqua recebe uma penalidade de -4 no teste.

Inimigo Predileto: Erqua ganha um bônus de +2 em seus testes de Belfar, Observar, Ouvir, Sentir Motivação e Sobrevivência quando usando estas perícias contra humanos. Ela ganha o mesmo bônus nas jogadas de dano com armas contra humanos.

Magias de Feiticeiro Conhecidas: (5/4; CD Base = 11 + nível da magia): 0 - detectar magia, ler magias, mãos mágicas, raio de ácido; 1º - armadura arcana, sono.

Pertences: Cimitarra obra-prima, arco longo composto obra-prima, 20 flechas, manto da resistência +1, poção de curar ferimentos leves, poção de armadura arcana, poção de saltar, traje de explorador, bolsa de componentes mágicos, 2 bolsas de cola, 8 PO.

➤ Svingal Punho de Pedra, Pirata/Primeiro Imediato dos Saqueadores:

Anão ladino 1; ND 1; humanoíde Médio; DV 1d6+3; 6 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 14 (surpresa 12, toque 12); BBA +0; Agr +1; Corpo a corpo: maça-estrela obra-prima +2 (1d8+1) ou à distância: besta leve obra-prima +3 (1d8/19-20); Ataque total corpo a corpo: maça-estrela obra-prima +2 (1d8+1) ou à distância: besta leve obra-prima +3 (1d8/19-20); AE ataque furtivo +1d6; QE encontrar armadilhas, traços de anão, visão no escuro 18 m; Tend. NM; TR Fort +3, Ref +4, Von +1; For 13, Des 15, Con 16, Int 10, Sab 12, Car 6; Altura 1,30 m, peso 74 kg.

Perícias e Talentos: Acrobacia +6, Equilíbrio +6, Esconder-se +6, Furtividade +6, Observar +5, Ofícios (trabalho com metais) +2, Ofícios (trabalho com pedras) +2, Ouvir +5, Procurar +4, Saltar +5; Reflexos de Combate.

Encontrar Armadilhas: Svingal pode usar a perícia Procurar para localizar armadilhas quando a tarefa exigir uma CD maior do que 20.

Traços Raciais de Anão: Svingal possui um bônus racial de +1 nas jogadas de ataque contra orcs e goblinóides, um bônus racial de +2 nos testes de resistência contra magias e habilidades similares a magia, um bônus racial de +2 nos testes de resistência de Fortitude contra todos os venenos e um bônus de esquiva de +4 contra gigantes. Ele também possui uma ligação com pedras (um bônus racial de +2 nos testes para notar

trabalhos em pedra incomuns; pode fazer um teste para trabalhos em pedra incomuns como se estivesse ativamente procurando quando dentro de 3 metros e pode usar a perícia Procurar para encontrar armadilhas de pedra como um ladino; senso de profundidade) e estabilidade (bônus de +4 nos testes de habilidade feitos para evitar encontrão ou desarme quando estiver no solo). Além disso, Svingal possui um bônus racial de +2 em testes de Avaliação e Ofícios ou Profissão relacionados à pedras ou metais (já incorporados nas estatísticas acima).

Pertences: Corselete de couro, maça-estrela obra-prima, besta leve obra-prima, 20 virotes, poção de curar ferimentos leves, poção de armadura arcana, poção de saltar, poção de resistência a elementos, traje de explorador, ferramentas de ladrão, 55 PO.

➤ **Pirata/Tripulação Saqueadora (2):** Humano ou humana, guerreiro 1; ND ½; humanoíde Médio; DV 1d8+1; 5 PV; Inic. +2; Desl.: 9 m; CA 12 (surpresa 10, toque 12); BBA +1; Agr +3; Corpo a corpo: cutelo obra-prima +5 (1d6+3/18-20) ou à distância: besta leve obra-prima +4 (1d8/19-20); Ataque total Corpo a corpo: cutelo obra-prima +5 (1d6+3/18-20) ou à distância: besta leve obra-prima +4 (1d8/19-20); Tend. LM; TR Fort +3, Ref +2, Von +1; For 15, Des 14, Con 13, Int 10, Sab 12, Car 8.

Perícias e Talentos: Intimidar +3, Natação +6, Profissão (marinheiro) +3; Esquiva, Foco em Arma (cutelo).

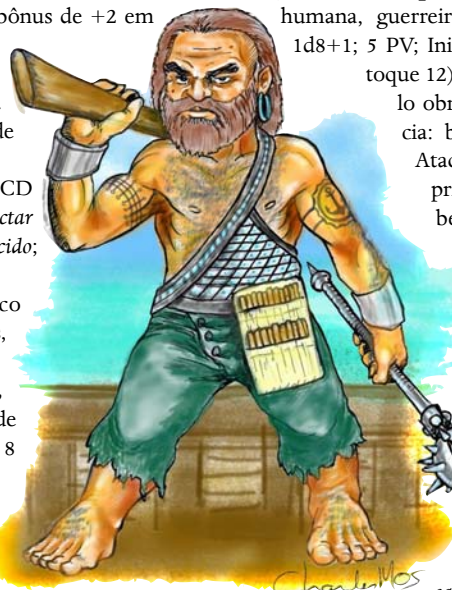
Pertences: Cutelo obra-prima (considere como uma cimitarra), besta leve obra-prima, 20 virotes, poção de curar ferimentos leves, poção de armadura arcana, poção de saltar, poção de resistência a elementos, trajes de explorador, 38 PO.

Táticas: Se uma luta se iniciar, os piratas se aglomeram e atacam à distância com armas de longo alcance e magias. Depois de uma ou duas saraivadas de projéteis e magias, os piratas se aproximam e atacam corpo a corpo. Eles não têm medo prisioneiros ultimamente, mas eles dão aos PJs a chance de se render se surgir tal oportunidade (os piratas suspeitam que os PJs sejam pouco melhores que os navegantes que enfrentaram recentemente e imaginam que possam obter um resgate ou forçá-los a algum tipo de serviço). Se os PJs se recusarem a se render ou levar vantagem na luta, os piratas lutarão até a morte, já que sabem que a morte será o seu destino se forem capturados.

Continuidade: Os PJs devem derrotar todos os piratas antes de examinarem seguramente a pilhagem.

Tesouro: Além dos pertences pessoais, os piratas coletaram uma quantidade considerável de pilhagem. Seus acúmulos incluem doze barris de carne salgada (1 PO cada), dezoito barris de vinho e outras bebidas (18 PO cada), 28 fardos de roupa (10 PO cada), três barris de objetos de cristal (15 PO cada), mil e quinhentos lingotes de cobre (13,5 kg, 15 PO cada), dezenove barris de óleo (2 PO cada) e quinze barris de ervas e temperos (25 PO cada).

CHAVE PARA O ACAMPAMENTO



Svingal Punho de Pedra

Ilustração por Charles MOS

Os pontos de interesse dentro do acampamento pirata são detalhados abaixo.

E1. A TORRE

O falso farol está situado a cerca de 9 metros da linha da costa e 6 metros da borda dos arbustos que escondem o acampamento pirata. A estrutura é basicamente uma torre de armação de 18 metros de altura com uma escadaria anexada do lado mais próximo ao acampamento. Ela mede 7,5 metros quadrados no topo e se inclina para fora em direção ao chão. O topo suporta uma grande pia de fogo feita de pedra e metal, bem como uma pilha de lenha. Ao lado da estrutura situa-se uma manivela que os piratas usam para transportar lenha e outros suprimentos para o topo da torre.

Os piratas acendem o fogo na pia durante a noite para simular a luz do farol. A torre geralmente é usada durante a noite, mas os piratas às vezes a usam como uma plataforma de vigilância durante o dia. Aqueles no topo da torre podem permanecer fora da vista das pessoas no chão somente abaixando-se.

E2. O ACAMPAMENTO

O acampamento pirata é localiza-se a 12 metros da torre além da borda dos arbustos. Eles não podem ver a costa a partir do acampamento, mas contam com o barulho de um naufrágio para saber quando um navio encalhou nos recifes. O acampamento consiste de quatro tendas de 4,5 x 4,5 m, uma área central com um pavilhão de madeira de 6 metros quadrados sob a qual os piratas cozinham e fazem suas refeições, e três construções de madeira, cada uma com 4,5 x 3 m que eles usam como depósito. As estruturas são bem construídas porque os piratas trabalham neste acampamento por semanas antes de acender o falso farol pela primeira vez.

E3. BARCOS

Dois grandes barcos a remo, cada um equipado com quatro remos ficam na praia. Os piratas usam estes barcos para chegar até o recife e saquear os navios naufragados.

CONCLUINDO A AVENTURA

Se os PJs tiverem ajudado ou não, eles se tornam heróis em Mar Tranquilo depois de vencer ou expulsar os piratas. Eles recebem o pagamento prometido, se houver, e hospedagem por uma semana. Outros na cidade que saibam onde os heróis possam ser necessários irão apontar a eles a direção de novas aventuras, mas eles serão sempre bem-vindos em Mar Tranquilo.

AVENTURAS ADICIONAIS

Se você desejar expandir esta aventura, apenas assuma que Erqua estava numa associada com, ou trabalhando para, algum outro vilão. Uma pista em seus pertences pode levar os personagens a uma busca pelo poder por trás dos piratas. Se os PJs escolherem permanecer na área por um tempo, eles podem se envolver com o povo lagarto de várias formas. As tribos hostis podem decidir começar uma guerra contra Mar Tranquilo e os personagens podem ser chamados a parar a ameaça. Ou talvez o povo lagarto necessite de ajuda para lidar com uma ameaça

nas profundezas do pântano. Neste caso, os PJ podem se encontrar ajudando as criaturas que a cidade vê como inimigos.

SOBRE O AUTOR

Robert Wiese começou a jogar D&D com a caixa azul (depois um dos três pequenos folhetos originais). Ele fez campanhas por três e meia edições de seu jogo de rpg favorito, e tem tentado *Call of Cthulhu* e alguns outros jogos. Por tudo, ele aprendeu que um grande DM faz uma grande campanha, assim está contente em ajudar grandes DMs com pequenas idéias como esta aventura. Ele dirigiu a Rede RPGA por tempos difíceis e agora trabalha na UNR como um investigador bioquímico. Sua vida está muito atarefada entre estudos, trabalho, animais de estimação (três cachorros, três gatos, um peixe, uma rã, um sapo, e dois ratos), e jogando, mas sempre coloca sua esposa e sua fé em primeiro lugar.