



MASMORRAS DOS REINOS

ISCA DE TUBARAO! - PARTE 1 A ALDEIA DE MOCHDREV



POR DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA



AVENTUREIROS
DOS
REINOS

www.aventureirosdosreinos.com



HISTÓRIA

Isca de Tubarão! é uma série de encontros desenvolvidos para figurar em cinco **Masmorras dos Reinos**. A *Aldeia de Mochdrev* é o primeiro episódio desta série.

A aldeia costeira de Mochdrev, no litoral de Sembia, conta com a pesca como principal fonte de renda, assim como muitas aldeias costeiras próximas. Mas de onde está localizada no litoral Sembiano, conforme cresceu, a aldeia acabou entrando em conflito com uma tribo sahuagin que estava expandindo seus territórios de caça para o oeste do Mar das Estrelas Cadentes.

O líder dos sahuagin, o astuto Urtholah, está ciente que um conflito aberto com o assentamento humano poderia trazer péssimas consequências futuras, possivelmente com a união das outras aldeias e vilarejos pesqueiros com o intuito de caçar os sahuagin. Esta ameaça, ele sabe, poderia forçar a tribo a desistir desses territórios, o que significaria a perda de muitas vidas do povo sahuagin.

Assim sendo, Urtholah tem feito uso de furtividade e truques para assustar os humanos e afastá-los do oceano. Ele tem garantido que cardumes de tubarões sejam vistos constantemente patrulhando os limites do território de caça dos sahuagin. Tais tubarões, as vezes, atacam os barcos pesqueiros de Mochdrev, ocasionalmente arrastando um pescador ou outro para as profundezas do mar. Urtholah anda numa linha tênue, tentando causar medo suficiente ao mesmo tempo que evita levantar suspeitas da comunidade humana, a ponto deles tentarem alguma reação violenta. Ele é cuidadoso ao manter os guerreiros sahuagin fora de vista, revelando-se apenas para aqueles que não têm mais esperança de retornar para Mochdrev com a verdade.

Para espalhar mais ainda o medo dos tubarões entre a população de Mochdrev, Urtholah enviou um malenti conhecido como Lurotha até a aldeia. O malenti é um sahuagin mutante que se parece exatamente como um elfo marinho e que pode permanecer fora da água por muito mais tempo que um sahuagin normal.

Assim, Lurotha faz uso da aparência mutante para se passar por um elfo aquático entre os moradores da terra. Com este disfarce, ele se mistura com o povo de Mochdrev, contando-lhes eventos sobre ataques de tubarões e da fúria do senhor dos tubarões, Sekolah, que se ressentia da invasão de seus territórios sagrados pelo povo da superfície. Somente removendo todos os barcos da superfície, ele diz, é que o povo de Mochdrev apaziguará a divindade e as mortes se encerrarão.

Para salientareste argumento, Lurotha tramou o roubo de uma estátua dedicada a Umberlee feita com madeira de naufrágios, que é o foco religioso da fé de Mochdrev. A estátua em si não é mágica, mas o roubo dela, aparentemente feito por meios sobrenaturais e relacionado à fúria de Sekolah, aumentará mais ainda o pânico entre os aldeões já assustados de Mochdrev.

Os aventureiros estão presentes na aldeia de Mochdrev quando a estátua é roubada. Os líderes da cidade imploram a eles que ajudem a investigar este hediondo ato de sacrilégio. As pistas que existem no templo e o elfo guardião chamado Vaimiti (que na verdade é Lurotha disfarçado), levam os aventureiros até uma série de cavernas subaquáticas nas proximidades do litoral de Mochdrev. É lá que ele pretende, junto dos companheiros sahuagin, matar os aventureiros e usá-los para instilar mais ainda o medo que os aldeões têm de Sekolah.

Assim sendo, os aventureiros devem ir até as cavernas, recuperar a estátua roubada e derrotar ou expulsar os guerreiros sahuagin do litoral, definitivamente.

Entretanto, antes disso, os aventureiros devem ter motivos para estar em Mochdrev. A seguir estão algumas sugestões.

CURIOSOS INVESTIGADORES

Os aventureiros acabam sendo atraídos à aldeia de Mochdrev pelos rumores de mortes estranhas acontecendo entre os habitantes, e também pelo comportamento estranho da vida marinha local, todos relacionados como sendo o trabalho de uma maligna divindade marinha.

A SERVIÇO DA NOBREZA

Uma comerciante nobre influente de Ordulin envia os aventureiros até Mochdrev. De cima a baixo na costa de Sembia as pessoas estão temerosas e a produção de peixes e frutos-do-mar vindos daquela região caiu drasticamente, impactando a economia na capital. Ela

quer que os aventureiros descubram a raiz do problema e deem um jeito nele.

HOMENS DO MAR

Marinheiros têm relatado um número elevado e não natural de avistamentos de tubarões nas proximidades de Mochdrev. Isso poderia indicar a presença de magia estranha ou, talvez, de um grande mal espregitando a costa Sembiana. Os aventureiros devem investigar a situação e reportar quaisquer descobertas que fizerem.

A ALDEIA DE MOCHDREV

Aldeia convencional

Localização. Litoral leste de Sembia, ao sul de Yhaunn

Clima. Verões quentes com ventos marinhos vindo do leste; inverno ameno e com muitos ventos e ressacas

População. 500; mista (humanos 96%, anões 2%, halflings 2%)

Tendência. Neutra e boa

Quantidade de Burgos ao Redor. Nenhum

Patrão (Divindade). Umberlee

Principais Divindades. Lathander, Tymora

Templos. Templo de Umberlee

Organizações Boas. nenhuma

Organizações Criminosas. nenhuma

Nível de Mercado. Baixo, 50 PO

Nível de Mercado Mágico. Poção de cura

Ativos. 5.000 PO

Modal de Escoamento. Terrestre, marítimo

Exporta. Peixes, frutos do mar, coral

Importa. Madeira, ferramentas, grãos

Principais Adversários. Tubarões, sahuagin (desconhecido deles)

Pontos Históricos Conhecidos. Nenhum

Novos Pontos de Exploração. Cavernas submersas dos sahuagin ao norte da aldeia

Figura de Autoridade. Thuthir; morto recentemente

Personagens Importantes. Owein (humano Tethyriano **guarda** NB)

Relações Raciais. Harmonia

Posição do Governante. Líder religioso (Thuthir); morto recentemente

Traços Notáveis. Aldeia litorânea

Conhecida Por. Pesca

Calamidade Atual. Ataque de tubarões; roubo do ídolo religioso (estátua dedicada a Umberlee)

Notas. O povo de Mochdrev é liderado pelo sacerdote ancião chamado Thuthir. Ninguém se recorda de quando os tubarões começaram a ficar tão ativos na região, ou tão sanguinários. O povo da aldeia, que realiza a pesca em barcos pequenos para uma a duas pessoas, agora temem sair em mar aberto. Alguns até mesmo já estão cogitando abandonar a aldeia e se mudar para outro vilarejo litorâneo afastado daí ou até mesmo mais para dentro do continente, principalmente por temer o tubarão demônio chamado Sekolah. Se os aventureiros forem incapazes de fazer algo para evitar isso, Mochdrev se tornaria uma aldeia abandonada e isso poderia até mesmo afetar a economia de Sembia, já que os sahuagin ficariam motivados a expandir o território de caça deles pelo litoral e fazer o mesmo com outras aldeias pesqueiras.



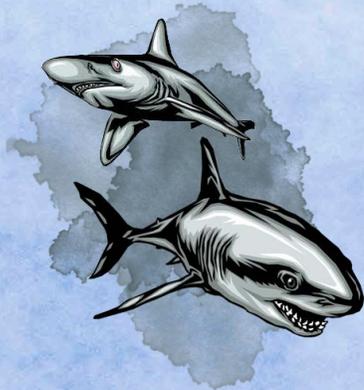
CONHECIMENTO DOS REINOS – VAIMITI (LUROTHA) E OS SAHUAGIN

O malenti Lurotha é uma criatura desonesta que despreza todas as outras criaturas e até mesmo os sahuagin. Ele vê sua aparência mutante como um presente dado a ele por Sekolah, o que permite que ele se misture mais facilmente entre os moradores de terra firme. Isso permite que ele passe o dia entre estas hediondas criaturas que respiram ar com a intenção de eliminá-los da superfície de Toril, servindo como um agente disfarçado para seu barão, Urtholah.

Lurotha investiu muitos anos criando este personagem, Vaimiti. Ele irá tão longe quanto for preciso para preservar este personagem, até mesmo sacrificando a vida de outros sahuagin. Para reforçar a opinião entre os aldeões de Mochdrev, Vaimiti foi tão longe quanto “resgatar” um jovem de um ataque de tubarão. Se for descoberto, Lurotha partirá de Mochdrev e encontrará outro local para começar a eliminar outros habitantes da terra firme.

Os sahuagin, bem como os tubarões que os acompanham, tentam usar o mar como a maior vantagem deles. Eles atacam por cima e por baixo, usando o campo de batalha tridimensional oferecido pelo ambiente aquático de modos que os aventureiros acostumados com a bidimensionalidade do ambiente terrestre não estão acostumados. Eles preferem especialmente se deslocar entre posições diversas para levar vantagem de seu excepcional conhecimento de combate subaquático.

Continua na próxima **Masmorra dos Reinos**,
Isca de Tubarão! - Parte 2: A Estátua Perdida



CRÉDITOS

Líder de Projeto Daniel Bartolomei Vieira

Pesquisa e Desenvolvimento Daniel Bartolomei Vieira

Texto Daniel Bartolomei Vieira (baseado numa ideia original de Ramon Arjona)

Diagramação Daniel Bartolomei Vieira

Arte de Capa Autor desconhecido

REFERÊNCIAS

ARJONA, R. *Cliffhanger: Sharkbait!*. Wizards of the Coast, 2002. Disponível em <<http://archive.wizards.com/default.asp?x=dnd/ch/20020211a>>