



MASMORRAS DOS REINOS

ISCA DE TUBARÃO! - PARTE 3 A EXPEDIÇÃO



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 *Expedição* é o terceiro episódio desta série.

De modo a afastar os pescadores da aldeia de Mochdrev de seu território de caça no litoral oeste do Mar das Estrelas Cadentes, os sahuagin estão fazendo uso de tubarões que têm atacado os barcos pesqueiros. Além disso, eles enviaram um malenti (um sahuagin mutante que tem exatamente a aparência de um elfo do mar e que pode ficar muito mais tempo que um sahuagin comum sobre a superfície) para se misturar ao povo da aldeia e plantar neles o medo dos tubarões e da divindade maligna dos tubarões, Sekolah.

Para complementar o medo e afastar mais ainda os pescadores do mar, o malenti chamado Lurotha, que adotou o nome de Vaimiti, roubou do templo local uma estátua dedicada a divindade Umberlee. Além disso, ele matou o sacerdote e líder da aldeia, Thutir.

Os aventureiros, que chegaram no dia seguinte ao latrocínio, investigam o local do crime e conhecem Vaimiti que alerta os aldeões a partirem para escapar dos demônios-tubarão de Sekolah. Entretanto, algumas pistas encontradas podem os levar até o local onde a estátua pode ter sido levada. Com alguma insistência, Vaimiti aceita levá-los até lá, mas isso é somente um pretexto para matá-los. A expedição até as cavernas submersas começa aqui.

AJUSTANDO A AVENTURA

A *Expedição* é a terceira parte de *Isca de Tubarão!*, ideal para 4 personagens de 5º nível. Entretanto você, Mestre, pode se sentir livre para aumentar a dificuldade dos encontros se o grupo for maior ou se desejar que os aventureiros sejam de nível mais alto. Para isso basta simplesmente aumentar o número de oponentes durante os encontros.

Outra opção para aumentar a dificuldade dos encontros é substituir alguns tubarões por tubarões gigantes ou por homens-tubarão, além de dar classes de PNJ para alguns dos sahuagin, tornando-os magos, cultistas, sacerdotes, etc. Fique à vontade para adaptar e tornar a aventura mais divertida para você e seus jogadores.

ACIMA DA CAVERNA

Os aventureiros, junto com o elfo marinho Vaimiti, podem fazer parte do caminho até as “águas de Sekolah” caminhando pelo litoral, mas é necessário ir de barco o restante do caminho.

Vaimiti guia os aventureiros até a praia que é coberta pela areia negra encontrada no templo. A cerca de um quilômetro do litoral há, no meio do mar, uma rocha que eleva-se das águas e que de longe se parece com uma barbatana de tubarão. Vaimiti diz aos aventureiros que a rocha marca o local de um grande sistema de cavernas subaquáticas para onde provavelmente os servos malignos de Sekolah levaram a estátua sagrada do vilarejo.

Vaimiti faz seu teatro e finge estar nervoso, tentando persuadir os aventureiros a retornarem e abandonarem a tola missão. Na verdade ele apenas está ganhando tempo para que seus animais de estimação se aproximem, como planejado, ao lançar uma pedra ao mar para alertá-los, algo que ele faz casualmente, como se estivesse arremessando pedras a esmo.

Assim que os aventureiros chegarem na praia, leia ou parafraseie o seguinte:

Uma enorme rocha negra eleva-se acima do nível da água do mar, a cerca de um quilômetro da praia de areias negras onde vocês estão. A rocha da ilha sugere vagamente o formato de uma gigantesca barbatana de um tubarão espreitando sob as águas.

“Abaixo daquela rocha”, começa a dizer Vaimiti lançando uma pedra ao mar, “estão as cavernas de Sekolah, onde o tubarão-domônio espreita com seus milhares de filhos sedentos de sangue. Se vocês estão determinados a ir até lá, então eu lhes emprestarei meu tridente, mas eu admito que odiaria perder nossas vidas em um plano tão tolo”.

Se os aventureiros insistirem, Vaimiti prossegue descrevendo a entrada para os sistema de cavernas a eles, contando-lhes que ela fica

a cerca de mais de 180 metros de profundidade. Ele quer garantir que os aventureiros encontrem a entrada por si próprios. Ele explica que a água possui bastante sedimentos e é turva, e isso pode fazer com que eles se percam facilmente devido à pouca visibilidade. Para tanto, ele recomenda que eles fiquem bem próximos uns dos outros.

Caso algum aventureiro faça um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 25 (Percepção), nota que dois **tubarões** (DRS em português, pg. 352) se aproximam da praia. Se ninguém notá-los, eles saberão da presença dos tubarões quando um deles trombar com o barco assim que estiverem nas águas para chegar até o rochedo. Ele finge pânico, levantando subitamente e erguendo seu tridente acima da cabeça como se fosse lançá-lo. O barco começa a balançar perigosamente. Neste momento, permita que os aventureiros façam o que for necessário para tentar manter o barco firme. Entretanto, aqueles que permanecerem em pé no barco devem ser bem-sucedidos em uma salvaguarda de Destreza CD 10 para que não caiam do barco.

Na rodada seguinte, os tubarões começam a bater de ambos os lados do barco. Vaimiti “perde o equilíbrio” e cai ao mar. O barco também pode virar, de acordo com o seu julgamento, Mestre, caso os aventureiros não tenham tomado as medidas apropriadas para evitar o emborcamento. Caso o barco realmente vire, todos vão para a água.

Qualquer aventureiro que permanecer no barco evidencia um dos tubarões em uma briga mortal com Vaimiti. A última coisa que veem dele são suas pernas agitando-se sobre a superfície e, então, uma mancha de sangue na água.

Se os aventureiros estiverem na água com Vaimiti, o segundo tubarão os ataca até que tenha perdido metade dos pontos de vida, quando, então, recua.

Vaimiti, obviamente, não se feriu. Estes tubarões foram treinados especificamente para esta tarefa. Eles realizam facilmente uma apresentação convincente de puxar Vaimiti para o fundo do mar, ao mesmo tempo que permanecem calmos na presença do sangue que sai de uma ferida superficial que Vaimiti fez na própria mão (exatamente o mesmo sangue que os aventureiros viram na superfície das águas do mar).

A intenção de Lurotha aqui tem dois propósitos. Primeiro, ele não quer estar presente quando os sahuagin se aproximarem para combater. Assim, se algum aventureiro sobreviver, entre este pequeno ato e usando uma história esperta sobre como sobreviveu ao combate, Lurotha pode manter seu disfarce de Vaimiti. Segundo, ele está brincando com sua presa. Ele quer que os aventureiros estejam assustados o suficiente quando eles finalmente tiverem que encarar os sahuagin nas cavernas abaixo.

COMBATE SUBAQUÁTICO

Quando os aventureiros encontram-se em situações onde é necessário perseguir sahuagins até seus lares subaquáticos, quando lutam contra tubarões em um antigo naufrágio ou quando encontram-se em uma câmara de abolete submersa em uma masmorra, eles devem lutar contra as criaturas e contra um ambiente que também oferece um desafio. No combate subaquático, as regras a seguir devem ser aplicadas.

Ao realizar um ataque de arma corpo a corpo, uma criatura que não possui deslocamento de natação (seja ele natural ou garantido por magia) possui desvantagem nas jogadas de ataque, a menos que a arma seja uma adaga, uma azagaia, uma espada curta, uma lança ou um tridente.

Um ataque de arma à distância falha automaticamente contra um alvo que esteja além do alcance normal da arma. Mesmo contra um alvo dentro do alcance normal, a jogada de ataque possui desvantagem, a menos que a arma seja uma besta, uma rede ou uma arma que possa ser arremessada, como uma azagaia (incluindo uma lança, um tridente ou um dardo). Criaturas e objetos que estejam totalmente imersas na água possuem resistência a dano de fogo.

CONTINUIDADE

Neste ponto, os aventureiros estão diante de uma decisão: continuar a despeito do desaparecimento de Vaimiti ou retornar a Mochdrev.

Se eles optarem por retornar para a aldeia, derrotados, é somente uma questão de tempo antes que os habitantes juntem as coisas

que têm e partam. Lurotha observa os resultado de seu trabalho à distância até que ele tenha certeza do resultado, somente então volta para reportar para Urtolah antes de seguir adiante e espalhar mentiras e medo entre outras comunidades litorâneas.

Porém, se os aventureiros decidirem seguir adiante, eles terão que encarar uma emboscada preparada para eles pelos sahuagin nas cavernas submersas abaixo.

ENCONTROS ALEATÓRIOS

Durante a viagem dos aventureiros da aldeia de Mochdrev até a praia onde fica o covil submerso dos sahuagin, você pode acrescentar alguns encontros aleatórios para aumentar a emoção. Alguns desses encontros sugeridos na tabeça Encontros Aleatórios no Litoral de Sembia podem estar relacionados ou não aos acontecimentos locais, e isso fica a seu critério.

ENCONTROS ALEATÓRIOS NO LITORAL DE SEMBIA

d100	Encontro
1-15	Um bando de piratas, composto de 1 bandido capitão , 1 berserker e 1d6 bandidos
16-45	1d8+1 sahuagins
46-50	1 megera do mar
51-60	1 pseudo-dragão perseguindo gaivotas pelo ar
61-70	1 garrafa parcialmente enterrada na areia da praia, contendo uma mensagem ilegível
71-75	1d6+1 harpias
76-95	1 mão humanoide cortada, amarrada a uma rede de pesca
96-100	1 elemental da água

Se você quiser, Mestre, também pode incluir uma missão paralela, usando como base o artigo traduzido do D&D Beyond e publicado pelos **Aventureiros dos Reinos: Encontro do Dias das Bruxas** – O *Coventículo Banderhobb*, disponível [AQUI](#).

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>>.

CRAWFORD, J., MEARLS, M. *Xanathar's Guide to Everything*. Wizards of the Coast, 2017.

HAECK, J. J. *Halloween Encounters: The Banderhobb Coven*. D&D Beyond, 2018. Disponível em <<https://www.dndbeyond.com/posts/344-halloween-encounters-the-banderhobb-coven>>.

Continua na próxima **Masmorra dos Reinos, Isca de Tubarão!** - Parte 4: No Fundo do Mar

