



MASMORRAS DOS REINOS

ISCA DE TUBARÃO! - PARTE 4 NO FUNDO DO MAR



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**. *No Fundo do Mar* é o quarto 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. Adotando o nome de Vaimiti, ele roubou do templo local uma estátua de valor religioso, além de matar o sacerdote e líder da aldeia.

Vaimiti leva, com alguma relutância, os aventureiros até o local onde a estátua pode ter sido levada, um rochedo no meio do mar de uma praia próxima. Ele explica que lá há um complexo de cavernas onde os diabos de Sekolah procriam e podem ter levado a estátua. A caminho do rochedo, eles são atacados por tubarões e Vaimiti “cai” ao mar. Agora os aventureiros devem nadar até a entrada do complexo de cavernas subaquáticas por conta própria.

AJUSTANDO A AVENTURA

No Fundo do Mar é a quarta 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 os 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 PNJs para alguns dos sahuagin, tornando-os arcanistas, cultistas, sacerdotes, etc. Fique a vontade para adaptar e tornar a aventura mais divertida para você e seus jogadores.

ÁREA 1

Após mergulharem até encontrar a entrada para o complexo de cavernas subaquáticas, os aventureiros encontram a passagem que os leva para o covil dos diabos marinhos de Sekolah.

Lá, os aventureiros descobrem que a água do mar sobe até certo nível e nem tudo fica encoberto por água. Assim, eles possuem meios de iluminar o caminho, pois nenhuma luz natural consegue chegar até o interior das cavernas. Como carregar uma tocha em um mergulho é difícil e pouco eficaz, a iluminação deve ser mágica, através de magias como *luz* ou *chama contínua*.

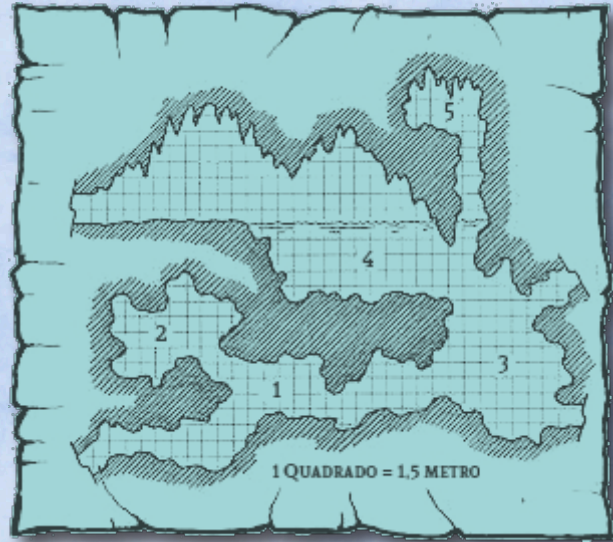
Assim que eles entrarem na primeira caverna, leia ou parafraseie o seguinte:

A água é cheia de lodo, tornando a visibilidade muito ruim. Nada pode ser visto além de mais de 4 metros, pelo que é possível perceber. Assim que vocês passam pela passagem no fundo do mar, uma estranha correnteza e redemoinhos sugam vocês para adiante, às cegas, e parece haver outras coisas se mexendo na água, mas vocês apenas sentem, pois tudo torna-se absolutamente escuro.

Há, de fato, algo se mexendo no interior desta enorme câmara: dois enormes tubarões martelo (use as estatísticas do **tubarão branco**, DRS em português, pg. 352) que os sahuagin colocaram aqui para servir de guarda. Estes tubarões não são os mesmos que arrastaram Lurotha/Vaimiti, e portanto iniciam o encontro com força total.

Os tubarões não possuem táticas sofisticadas de ataque. Eles atacam primeiro os aventureiros que parecerem mais fracos, bem como aqueles de tamanho menor ou que estejam machucados. Se qualquer um dos aventureiros estiver ferido do encontro anterior (consulte *Isca de Tubarão! – Parte 3: A Expedição*) e ainda estiver sangrando, os tubarões direcionam seus ataques a ele, preferivelmente, ignorando os outros alvos. Estes tubarões são treinados para matar. Uma vez que sangue se espalhe na água, eles não param de atacar

até que todos os aventureiros estejam mortos ou de que eles próprios morram.



ÁREA 2

Quando os aventureiros adentrarem esta área, leia ou parafraseie o seguinte:

A turbidez aqui não é tão densa e as paredes desta câmara podem ser melhor vistas. Marcas estranhas – riscos na cor azul e vermelha que parecem ser um tipo de escrita – decoram as paredes, junto com outras formas que se parecem com impressões feitas por mãos grandes e palmadas.

Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 25 (Investigação) pode revelar que este parece ser um tipo de oração ou pedido de benção que alguma criatura marinha senciente fez para alguma divindade aquática.

ÁREA 3

Nesta câmara, os sahuagin montaram uma armadilha de arpões para enfraquecer aqueles que adentrarem as cavernas subaquáticas antes de lançarem o ataque final contra invasores. Esta armadilha foi feita especialmente com virotes de besta dos sahuagin que se parecem com mini arpões para vencer a resistência da água. Portanto, eles não recebem nenhuma penalidade imposta a armas de disparo quando são disparadas sob a água.

ARMADILHA DE ARPÕES

Esta armadilha funciona exatamente como a armadilha que dispara virotes de besta, porém esta dispara mini arpões que vencem a resistência da água. Ela é disparada conforme uma criatura passe pelo fio que ativa a armadilha.

A armadilha faz dois ataques contra a criatura que a ativou. Cada ataque possui um bônus de +8 e causa 5 (1d10) pontos de dano perfurante em um acerto. O ataque não tem vantagem ou desvantagem.

O arame que dispara a armadilha pode ser percebido com um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 17 (Percepção), entretanto, deve ser feito com desvantagem devido a turbidez da água, que dificulta a visão no local. Um teste de Destreza CD 15, feito com ferramentas de ladrão, desarma o fio e a armadilha, mas se o resultado no teste for de 5 ou menos, ela dispara.

CONTINUIDADE

Os sahuagin e a possível salvação de Mochdrev estão logo adiante dos aventureiros. Terão eles a força e a coragem suficientes para completar sua missão? Ou eles sangrarão até o fim nestas cavernas abaixo das águas do mar?

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/dnd/article.asp?x=dnd/ch/ch20020225a>>.

Continua na próxima **Masmorra dos Reinos, Isca de Tubarão!** - Parte 5: Comida de Peixe

