



# MASMORRAS DOS REINOS

## ISCA DE TUBARÃO! - PARTE 5 COMIDA DE PEIXE



POR DANIEL BARTOLOMEI VIEIRA



AVENTUREIROS  
DOS  
REINOS

[www.aventureirosdosreinos.com](http://www.aventureirosdosreinos.com)



## HISTÓRIA

*Isca de Tubarão!* é uma série de encontros desenvolvidos para figurar em cinco **Masmorras dos Reinos**. *Comida de Peixe* é o quinto e último 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. Ao mergulhar, os aventureiros encontram uma passagem para dentro do rochedo, e lá, descobrem um complexo que fica parcialmente acima do nível do mar.

Porém, o local está ocupado pelos sahuagin e preparado com armadilhas mortais.

## AJUSTANDO A AVENTURA

*Comida de Peixe* é a quinta 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 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 4

Assim que os aventureiros entrarem na Área 4, leia ou parafraseie o texto a seguir:

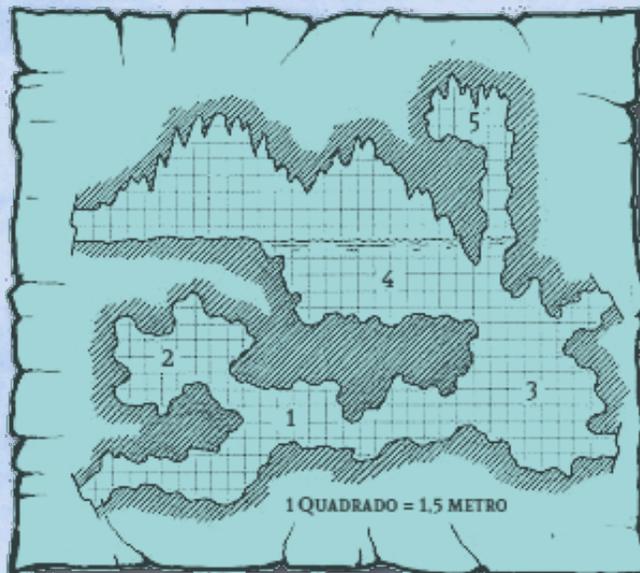
O sedimento suspenso na água aqui ainda é denso, porém não tanto quanto nas partes anteriores do complexo de cavernas. Parece, inclusive, que ele vai ficando mais e mais fino conforme vocês nadam mais para cima.

Se os aventureiros continuarem a nadar para cima, eles acabam chegando até a superfície da água. Quando o fizerem, leia ou parafraseie o seguinte para eles:

Ar fresco finalmente! A luz reflete no irregular teto da caverna lá no alto. Mais para o oeste, parece haver um acúmulo de areia, formando uma espécie de prainha. Sobre as areias da prainha está a estátua pertencente à fé de Mochdrev. Ali o único lugar seco do local.

Se os aventureiros decidirem ir em direção à prainha, eles devem fazer um teste de Sabedoria (Percepção) resistido pela Destreza (Furtividade) em grupo dos três **sahuagin** (DRS em português, página 323) escondidos na área. Caso falhem, eles são surpreendidos pelas criaturas. Os sahuagin atacam vindos de baixo, preferindo atacar os aventureiros após todos eles emergirem até a superfície, mas antes que alcancem a prainha.

Para garantir que os aventureiros sejam atraídos a se moverem até a prainha, os sahuagin colocaram a estátua que foi roubada, em plena vista, logo acima do nível da água.



### TÁTICAS

Os sahuagin escolheram esta câmara para fazer a emboscada porque acreditam que aqueles que vivem sobre a terra se comportariam de forma previsível e focariam em sair da água em vez de combater. Aproveitando esta oportunidade, eles tentam evitar que os aventureiros cheguem até a prainha.

Quaisquer aventureiros que opte por tentar chegar até a praia após o ataque surpresa dos sahuagin, estão suscetíveis a ataques de oportunidade.

Assim que o sangue começar a se espalhar pela água na câmara subaquática, os sahuagin entram em frenesi, ganhando vantagem nos ataques contra qualquer aventureiro ferido que esteja na água.

Se qualquer aventureiro conseguir escapar até a prainha, os sahuagin continuam focados em atacar aqueles que ainda estejam na água. Se acontecer de todos os aventureiros que estejam na água morrerem, então os sahuagin de voltam para aqueles que estão na prainha.

### TESOURO

Os aventureiros podem recuperar muito mais do que a estátua nesta câmara. Caso procurem no local e sejam bem-sucedidos em um teste de Sabedoria CD 20 (Percepção), eles encontram três águas marinhas enterradas na areia da prainha, cada uma valendo 200 PO, e uma pérola, valendo 450 PO.

### CONTINUIDADE

Uma vez que os sahuagin tiverem sido eliminados, os aventureiros podem voltar sua atenção para a estátua. O ídolo da fé de Mochdrev é feito de uma madeira escura e pesa aproximadamente 135 quilos. A estátua é sólida e não é lá muito flutuante. Carregá-la através da água das câmara é uma proposta complicada, e fica a cargo do Mestre a maneira ideal de lidar com isso conforme a abordagem e a frustração dos jogadores.

Uma alternativa é pedir que eles façam um teste de Inteligência CD 15 (Investigação) e se bem-sucedidos, eles notam que no local há uma brisa suave que vem de um túnel que fica mais a oeste na câmara (e que leva à Área 5). Se eles seguirem esse túnel até o fim, eles acabam emergindo em algum local da costa, a uns 500 metros de onde é possível avistar os rochedo que contém o complexo de cavernas subaquáticas. As paredes deste túnel são cobertos pelos mesmos escritos e desenhos feitos à mão: orações à Sekolah com pedidos de uma caçada bem-sucedida.

Se os aventureiros tentarem sair pelo mesmo local de onde vieram, eles têm que enfrentar dois tubarões (use as estatísticas do **tubarão caçador** no DRS em português, página 353) na Área 1. Eles também têm que enfrentar os tubarões que “levaram embora” Vaimiti (consulte *Isca de Tubarão! – A Expedição*), uma vez que tenham saído do complexo de cavernas subaquáticas. Se retornarem até o local

onde deixaram o barco para mergulhar até a entrada das cavernas, eles notam que o barco se foi, e devem nadar os cerca de 500 metros que separam o rochedo até a costa, a menos que encontrem outra alternativa para chegarem até o litoral. Entretanto, mais nenhum tubarão os ataca neste momento, mas brinque com a possibilidade disso acontecer, deixando os jogadores tensos. Para isso, faça com que os aventureiros façam testes aleatórios de Sabedoria (Percepção), dizendo que é possível ver à distância uma ou outra barbatana de tubarão acima do nível da água.

## ÁREA 5

Se os aventureiros emergirem dentro desta câmara a partir do túnel, peça que façam um teste de Força CD 20 (Atletismo) para que escalem suas paredes íngremes e escorregadias. Se um ou mais aventureiros forem bem-sucedidos, depois de algum momento de escalada, eles descobrem uma estátua de marfim esculpida no formato de um grande tubarão branco, com olhos de madrepérola. Esta é uma estátua que representa Sekolah e, vendida para o comprador certo, pode valer até 750 PO. As paredes desta caverna estão cobertas com imagens e escritos semelhantes às encontradas na Área 2.

## CONCLUSÃO

Se os aventureiros retornarem a Mochdrev triunfantes com a estátua, os aldeões ficam extremamente felizes e agradecidos. Owein recoloca a estátua em seu lugar de direito. O povo de Mochdrev recupera seu ânimo e sua força para continuar lutando contra as incursões dos tubarões no litoral da região.

Owein recompensa os aventureiros com 2.000 PO do tesouro do templo, pois ele acredita que Thuthir gostaria que ele fizesse isso.

Caso os aventureiros tenham retornado gravemente feridos ou com alguma baixa, mas ao menos de posse da estátua, os aldeões guardam luto por eles, mas continuam sendo muito agradecidos. Se os aventureiros retornarem sem a estátua, os aldeões dão menos importância a eles. Owein ainda tenta reunir os aldeões, mas a maioria ainda tem planos de partir de Mochdrev para sempre.

Em quaisquer desses casos, os aventureiros descobrem que Vaimiti ainda está vivo e retornou a Mochdrev antes deles. Se algum dos aventureiros disser algo como "Nós pensamos que você tinha morrido", ele responde dizendo que pensou o mesmo deles. Ele diz que após a luta com os tubarões, ele notou que o barco ainda estava lá, mas eles não. Então, ele não teve escolha senão pegar o barco e retornar a Mochdrev, para relatar a perda dos heróis. Agora que eles retornaram, ele finge estar cheio de alegria e alívio.

Entretanto, ele não desiste de convencer os aldeões de que o tubarão demônio está vindo atrás deles e que deveriam todos partir. Acontece que os aldeões são muito menos receptivos às mensagens dele caso os aventureiros tenham voltado triunfantes. Nesse caso, após alguns dias ele percebe que está lidando com um enorme revés. Então ele desaparece de Mochdrev, retornando para o oceano onde pretende elaborar um novo plano.

Se os aventureiros além de retornarem com a estátua tiverem a prova tangível da presença dos sahuagin, tal como a cabeça de algum deles, o povo de Mochdrev percebe que está lidando com um tipo de humanoide aquático, não com algum tipo de demônio ou criatura sobrenatural. Assim, uma conversa sobre uma luta logo se torna uma conversa sobre uma guerra contra os sahuagin. Enquanto isso, Vaimiti percebe que esta batalha está perdida e foge dali rapidamente.

A seguir, os aventureiros podem tentar rastrear a localização da aldeia dos sahuagin. Não há nenhuma pista sobre isso no complexo de cavernas subaquáticas, já que Vaimiti se assegurou de escolher uma localização bastante remota para estabelecer seu lar. Entretanto, os aventureiros podem tentar pensar em outros meios para encontrar o assentamento sahuagin. Por exemplo, eles poderiam procurar por padrões de atividade de tubarões ou tentar alistar ajuda de seres aquáticos mais compreensíveis, como os tritões ou sereianos.

Entretanto, não importa qual seja o desfecho, os aventureiros jamais ouviram falar de Lurotha, o malenti que se passou pelo elfo aquático que eles conheceram como Vaimiti. Os aventureiros se intrometeram nos planos do malenti, portanto fizeram um inimigo que é uma criatura perigosa e que agora guarda rancor. Certamente, quando surgir a oportunidade, Lurotha irá atacá-los a partir das

profundezas do mar quando eles menos esperarem – já que agora a questão é pessoal.

## 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>>.

