

COLISEU DE CORAL

Por James HaecK, publicado originalmente em 06 de maio de 2019 (<https://www.dndbeyond.com/posts/485-encounter-of-the-week-coral-colosseum>)

Traduzido e diagramado por Daniel Bartolomei Vieira



MAR REVOLTOSO ASSOLA A SUA EMBARCAÇÃO, lançando-a como se fosse um brinquedinho na boca de um cão. Trovões ressoam à distância. Então, um raio corta o céu e o som é como o de uma bola de fogo explodindo tudo, exceto seus tímpanos. Seu mastro principal, atingido pelo raio, despedaça-se e cai sobre o convés como um carvalho velho derrubado. A última coisa que vocês ouvem é o som de madeira rachando no momento em que o convés também se despedaça e o navio é destruído. Tudo fica escuro.

Vocês acordam acorrentados, meio submersos na água e cercados por corais cor de salmão. Vocês sobreviveram, mas que destino vos aguarda? O som de passos chapinhando na água ecoam pelo corredor além. Uma criatura se aproxima com uma pergunta.

O encontro desta vez é intitulado *Coliseu de Coral*, um encontro de combate no qual os aventureiros devem se provar valorosos gladiadores para conseguir escapar das garras de de um implacável barão sahuagin. Este encontro pode servir como uma continuação para o encontro *Naufrágio do Barbatana de Tubarão*, ou como uma mini aventura independente. Ela também pode servir como uma introdução para *Ghosts of Saltmarsh* [Fantasmas de Manguessal], lançada em maio de 2019 nos EUA.

ENCONTRO DE COMBATE: COLISEU DE CORAL

Este encontro de combate é equilibrado para um grupo de aventureiros de 2º nível, mas pode ser dimensionado para se ajustar a um grupo de nível mais alto.

Os sahuagin são justamente temidos como os verdadeiros mestres em aldeias costeiras, como Manguessal (Saltmarsh). Inúmeros baronatos sahuagin estão em disputa por toda a costa do Mar Cerúleo (Azure Sea), e os aventureiros acabaram caindo nas garras de um poderoso sahuagin conhecido como Barão Presafiada. A captura deles pode ter sido resultado de uma falha no desafio de perícia no encontro *Naufrágio do Barbatana de Tubarão*, ou poderia simplesmente

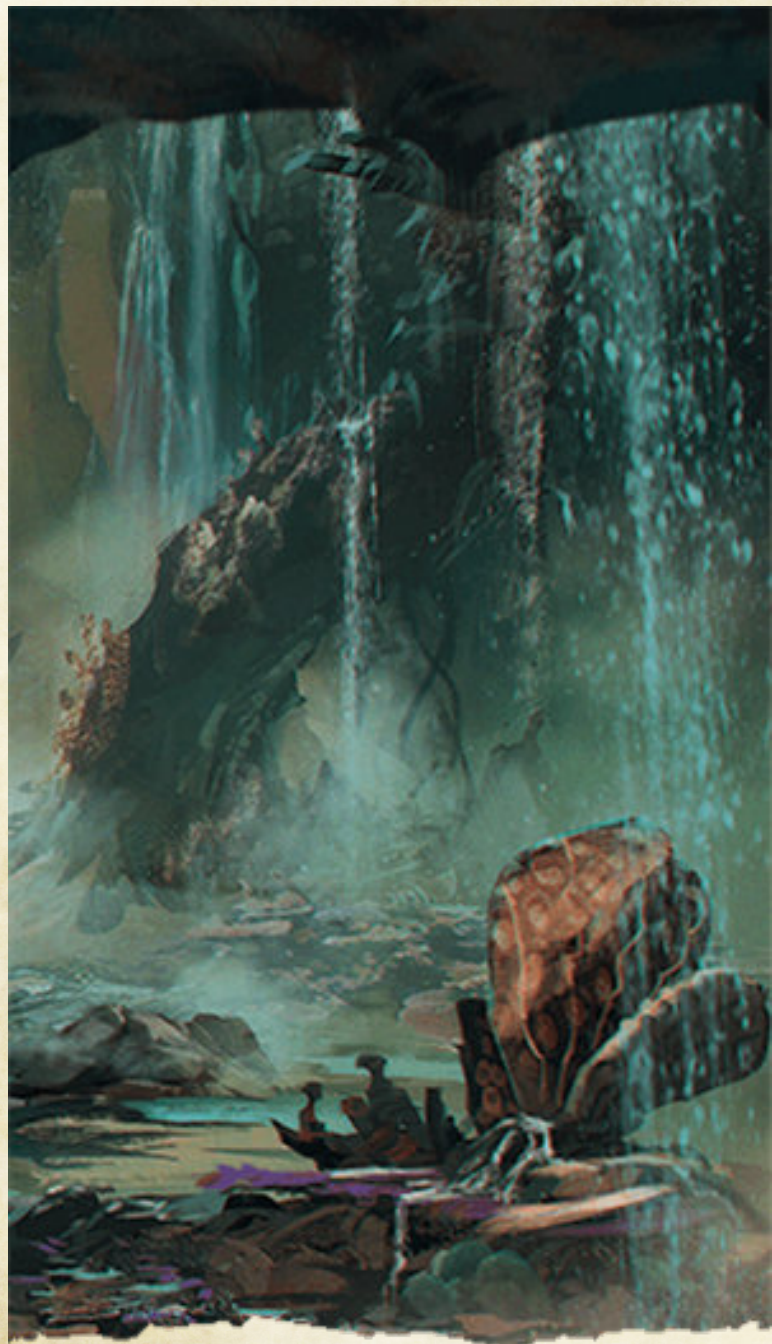


Imagem da Wizards of the Coast

começar com os aventureiros acorrentados. O Barão Presafiada é um ser cruel que adora observar seu prisioneiros humanoides lutarem até a morte com sua coleção de feras aquáticas — mas ele também é magnânimo com seus prisioneiros vitoriosos. Todos que que sobrevivem em seu coliseu de coral são libertados.

PNJs SAHUAGIN

Se os aventureiros forem mais do que do 2º nível, eles podem encontrar sahuagin mais fortes do que os exemplares padrão encontrados no *Monster Manual: Livro dos Monstros*. Estes sahuagin usam o bloco de estatísticas de PNJs, como **veterano** e **gladiador**, mas possuem as características Condição Anfíbia Limitada, Frenesi por Sangue e Telepatia com Tubarões dos sahuagin.

RESUMO DO ENCONTRO

Abaixo é apresentado um mapa do covil sahuagin (feito com um pedaço do mapa encontrado no apêndice C do *Dungeon Master's Guide: Livro do Mestre*). A escala deste mapa é um quadrado de 1,5 metro de lado. As quatro áreas que formam o covil são descritas abaixo por completo, mas aqui segue um resumo do covil:

- 1. Prisão Sahuagin.** Os aventureiros acordam aqui, acorrentados às rochas.
- 2. Campo de Provas.** Os aventureiros enfrentam seu primeiro oponente aqui para provarem o seu valor, e então são escoltados para a parte leste do coliseu para lutarem para o deleite do Barão Presafiada.
- 3. Coliseu de Coral.** Aqui os aventureiros lutam com um dos animais de estimação aquáticos de Presafiada pra terem a chance de conquistar a liberdade.
- 4. Saída pela Lateral do Penhasco.** Esta passagem sobe até o topo dos penhascos, deixando os campeões vitoriosos em terra seca.

Quaisquer passagens não marcadas levam de volta para o mar tempestuoso — ou para uma área de sua própria criação, caso você queira expandir o covil sahuagin em uma masmorra maior. A água nesta câmara tem cerca de 75 centímetros de profundidade e é considerada terreno difícil para qualquer criatura sem um deslocamento de natação.

INÍCIO DO ENCONTRO

Quando os aventureiros sofrerem um naufrágio, ou quando forem capturados enquanto estavam no mar, leia ou parafraseie o texto introdutório a seguir:

Vocês despertam para encontrarem metade dos seus corpos submersos em uma água salobra e escura. Algo está preso ao redor de seus pulsos; vocês olham para cima e veem grilhões ao redor deles. Seus braços estão puxados por trás de suas cabeças e para atrás de suas costas, e as correntes dos grilhões estão enroladas ao redor de uma enorme formação de coral. O coral espeta dolorosamente as suas costas, e vocês notam que foram privados de suas armas, armaduras e demais equipamentos, e estão vestindo apenas suas roupas encharcadas.

Passos na água ecoam pelo corredor. Algo está se aproximando. O que vocês fazem?

Os aventureiros estão aprisionados na área 1 (veja abaixo). As criaturas se aproximando deles são um **sahuagin** carcereiro e uma **sahuagin sacerdotisa** conhecida como a Senhora Salmoura. A sacerdotisa toca a própria garganta e conjura *linguas* em si mesma. Ela fala orgulhosa e diretamente para os aventureiros, e transmite as seguintes informações; se os aventureiros interagirem e fizerem perguntas a ela, a sacerdotisa responde o melhor que puder:

- Prisioneiros, vocês são exaltados hóspedes do Barão

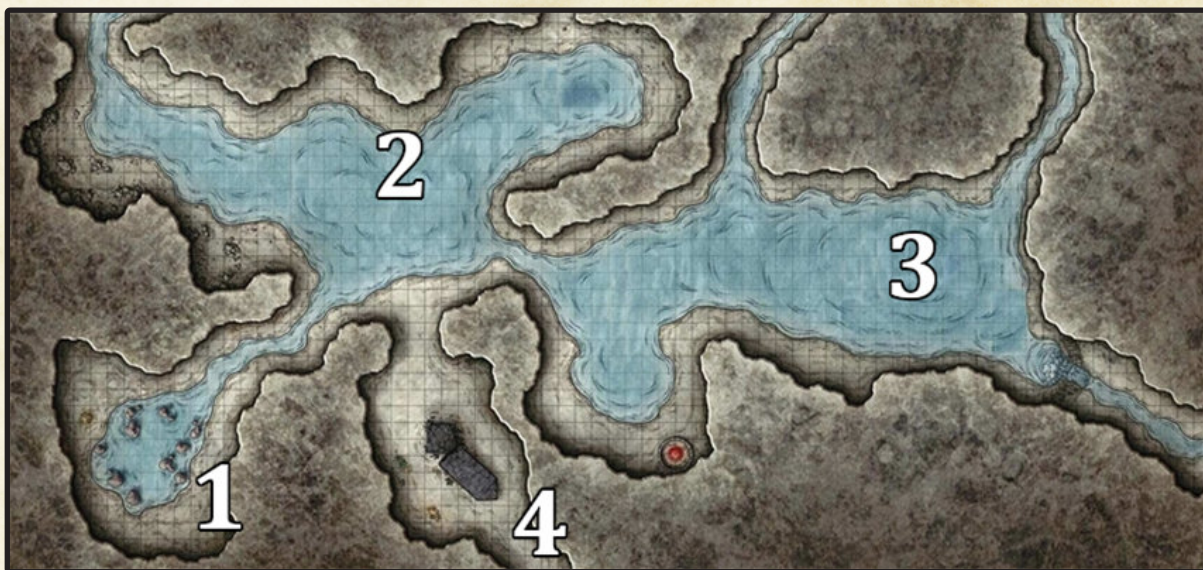


Imagem da Wizards of the Coast

Presafiada, o senhor do litoral norte.

- Embora estejam presos e possam morrer em breve, vocês têm a oportunidade de ganhar a liberdade.
- Vocês serão libertados se derrotarem uma das mais valorosas feras do barão em uma luta de gladiadores no Coliseu de Coral.
- Para ganharem tal honra, primeiro vocês devem provar seu valor contra os outros prisioneiros no campo de provas.
- Agora que vocês acordaram, podem visitar o campo de provas quando desejarem — simplesmente chamem por um guarda e ele lhes fornecerá uma arma para duelar.

Se os aventureiros pedirem para serem soltos, o guarda solta os grilhões do pilar de coral e os leva até o campo de prova (área 2).

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, eles são abordados por três sacerdotisas em vez de uma só. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, as três sacerdotisas são **magas** com os traços raciais dos sahuagin (veja "PNJs Sahuagin", acima).

1. PRISÃO SAHUAGIN

Esta prisão está cheia de corais cor de salmão com cerca de 1,8 metro de altura. Estes pilares seriam bonitos se não estivessem adornados com os ressecados e salgados corpos dos prisioneiros incapazes ou que não estavam dispostos a lutar por suas liberdades.

Um aventureiro que procure na água pode fazer um teste de Sabedoria CD 13 (Percepção). Em caso de sucesso, ele encontra uma maçã. Se a sahuagin sacerdotisa estiver na câmara, primeiro o aventureiro deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza CD 16 (Furtividade). Se falhar, a sacerdotisa ordena que um dos guardas tire o aventureiro do meio da água e o coloque novamente em fila.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, esta maçã é uma *maçã +1*.

2. CAMPOS DE PROVA

Uma vez que os aventureiros tenham sido trazidos até o campo de provas, seus grilhões são destrancados e eles recebem uma clava (note que a maioria dos truques não exigem componentes materiais, portanto conjuradores

podem conjurar a maioria dos truques, mesmo que estejam sem seu equipamento). Certifique-se que os conjuradores anotem quais magias e truques eles têm preparados e que podem ser conjurados sem o componente material ["M"].

O campo de provas tem quatro **plebeus** e dois **rufiões**, um em cada canto da câmara, todos trêmulos. Os rufiões já ganharam suas armas e armaduras antes por terem se provado em combate, mas estão assustados demais para avançar e ter que encarar os monstros do barão. Assim que os aventureiros digam à sahuagin sacerdotisa que estão preparados para lutar, ela grita para reunir os prisioneiros: "Lutem, suas lesmas! Provem que são dignos de ganhar a liberdade dada pelo barão!"

A sahuagin sacerdotisa e dez sahuagin ficam de guarda por toda a câmara para evitar que quaisquer rebeldes escapem. Se um aventureiro tentar fugir, a sacerdotisa grita em alerta. Se tentarem novamente, qualquer sahuagin por perto ataca e tenta bater nos aventureiros até que eles se submetam.

Jogue iniciativa! A luta é praticamente um cada um por si, mas se os aventureiros escolherem formar uma equipe, um dos rufiões grita para outros PNJs combatentes que eles deveriam formar uma equipe também. Os aventureiros podem tentar fazer um teste de Carisma CD 13 (Enganação) em grupo para enganar os prisioneiros e fazê-los pensar que eles não estão lutando em equipe.

Derrota. Os oponentes dos aventureiros são impiedosos; se os aventureiros forem derrotados aqui, eles são executados sem dó nem piedade.

Sucesso. Se os aventureiros forem vitoriosos (seja por matar os outros prisioneiros ou apenas por nocauteá-los), a sahuagin sacerdotisa os congratula pela vitória e pergunta se eles desejam fazer um descanso curto antes de se encontrarem com o barão. Uma vez que o descanso tenha sido concluído (ou se ele for recusado), ela ordena que um dos guardas pegue as armas e armaduras deles de uma outra câmara mais para dentro do covil. O guarda corre na direção de uma das passagens não marcadas no mapa e retorna 10 minutos depois com o equipamento deles. Se os aventureiros estiverem preparados, a sacerdotisa os escolta até o coliseu (área 3) e os anuncia para o barão.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, os rufiões são substituídos por



Imagem da Wizards of the Coast

veteranos, e a CD do teste de Carisma (Enganação) aumenta para 15. Além disso, os guardas sahuagin fazendo a guarda da câmara usam as estatísticas do **veterano**.

Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, os dois rufiões são substituídos por cinco **gladiadores**, e a CD do teste de Carisma (Enganação) aumenta para 18. Além disso, os guardas sahuagin fazendo a guarda da câmara usam as estatísticas do **sahuagin barão**.

3. COLISEU DE CORAL

Quando os aventureiros entrarem nesta câmara, os dez guardas sahuagin da área 2 os seguem. Leia ou parafraseie o texto a seguir:

Vocês entram em uma câmara com paredes ladeadas por corais com todas as cores do arco-íris, iluminados por partículas flutuantes de luz.

"Vossa Excelência, o Barão Presafiada!", brada a sacerdotisa assim que ela adentra o coliseu. "Trago diante de Vossa Excelência um grupo de astutos prisioneiros — prisioneiros estes que acredito têm alguma chance de superar vosso teste. Vossa Excelência será agraciada com uma luta gloriosa no dia de hoje!"

O barão é um sahuagin enorme e musculoso com um par adicional de braços igualmente musculosos. Ele recosta-se em um trono feito de conchas gigantes na extremidade sul da câmara, diante de uma fogueira crepitante. Vários escravos humanos constantemente derramam jarros de água salgada sobre ele para mantê-lo hidratado. O barão gargalha assim que olha para vocês.

"Combatentes?", ele grunhe. "Eles mais se parecem com fracotes pra mim, sacerdotisa! Que assim seja, habitantes da superfície. Na minha misericórdia, garanto-lhes uma pergunta antes que morram, se assim o desejarem".

Se os aventureiros fizerem quaisquer perguntas, o Barão Presafiada as responde o melhor possível. Assim que tiver respondido as perguntas que puder, ele ergue os quatro braços e grita, "Basta! Agora vocês lutam para minha distração, seus caminhantes da terra! Jogue-os na água e soltem as feras!"

Os guardas **sahuagin** fazem um teste de Força (Atletismo) resistido pelo teste de Força (Atletismo) ou Destreza (Acrobacia) de cada aventureiro e os empurra para a água em caso de sucesso. Se um dos aventureiros resistir, o guarda sahuagin aponta sua lança em direção a ele e o barão ri. "Você vai querer dar um mergulho, pele-seca Senão..." Se o aventureiro continuar a resistir, o sahuagin o ataca até que ele caia inconsciente ou até que salte na água.

Água. A água nesta câmara tem 3,6 metros de profundidade.

Feras. Dois **tubarões caçadores** nadam na água, vindos de passagens ao norte. O barão controla cada um deles com sua Telepatia com Tubarões, e os tubarões lutam usando táticas surpreendentemente inteligentes por causa disso. Eles se juntam contra um dos aventureiros e concentram seus ataques nele até que ele seja reduzido a 0 pontos de vida, então se movem para outro.

Derrota. O barão ri e bate palmas assim que os aventureiros são derrotados, e diverte-se ao ver seus corpos serem despedaçados e devorados por seus tubarões. A derrota aqui significa a morte.

Sucesso. Se os aventureiros forem bem-sucedidos, o Barão Presafiada acena a cabeça satisfeito, então rompe em um aplauso com seus quatro braços. Sua corte segue o exemplo. "Impressionante!", diz ele. "Vocês lutam tão bem que eu poderia mantê-los! Mas certamente isto não é possível... aposto que vocês descobririam como matar até a mim, caso sejam mantidos aqui por muito tempo!"

O barão irrompe em uma risada barulhenta. Quando finalmente para de rir, ele acena com suas mãos esquerdas em um gesto de dispensa. "Deixe-os ir, sacerdotisa. Invasores! Encontrem outras pessoas nos naufrágios para minha diversão".

A sacerdotisa então mostra aos aventureiros a saída (área 4) e permite que eles saiam livres.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, os tubarões caçadores são reforçados por um **tubarão gigante**. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível os tubarões

caçadores são substituídos

por três **tubarões gigantes** e o próprio

Barão Presafiada se junta à luta uma vez que o primeiro tubarão tenha sido morto.

P o r fim, se os aventureiros forem vitoriosos e forem ao menos do 5º nível, o barão entrega um *tridente de comandar peixes* a um dos combatentes do grupo.

"Vocês se provaram valorosos. Usem o tri-



Imagem da Wizards of the Coast



dente em nome de Presafiada", ele gargalha.

Se os aventureiros forem vitoriosos e forem ao menos do 11º nível, a sacerdotisa também lhes concede sorratamente um velho brinquedo do qual o barão se cansou: uma *varinha da maravilha*, além do *tridente de comandar peixes* do barão.

4. SAÍDA PELA LATERAL DO PENHASCO

Duas **sahuagin sacerdotisas** e quatro **sahuagin** estão de guarda aqui e usam *imobilizar*

pessoa e força bruta para impedir que qualquer prisioneiro escape. O túnel que fica além daqui sobe em espiral para cima cerca de 300 metros antes de chegar na superfície. Se os aventureiros forem vitoriosos no combate contra o teste do barão, estes guardas os deixam passar.

Uma runa despedaçada jaz no meio desta câmara. Ela contém um texto escrito em Abissal no qual você pode entregar qualquer prenúncio sinistro que desejar.

Em Níveis Mais Altos. Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, os guardas sahuagin fazendo a guarda da câmara usam as estatísticas do **veterano**. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, os guardas sahuagin fazendo a guarda da câmara usam as estatísticas do **sahuagin barão**.

CONCLUSÃO

O centro do baronato de Presafiada é uma caverna semi-aquática construída dentro dos penhascos a cerca de 30 quilômetros de Maguessal (Saltmarsh), ou de alguma aldeia portuária de seu cenário de campanha. Aventureiros que consigam escapar têm uma longa jornada pela frente antes de chegarem na aldeia; algo bem fácil para encaixar outro encontro ou dois! Logo, a verdadeira aventura começará em *Ghosts of Saltmarsh* [Fantasmas de Manguessal].

Você gostou deste encontro? Se você quiser ler mais encontros assim, dê uma olhada nos outros Encontros desta série! Se está procurando por aventuras inteiras em vez de encontros curtos, você pode escolher mais aventuras escritas por James Haeck na *DMs Guild*, como a *Temple of Shattered Minds*, um suspense de mistério místico com um vilão devorador de mente (para personagens de 3º nível). As minhas aventuras mais

recentes estão incluídas no Gold Best Seller *Tactical Maps: Adventure Atlas*, uma coleção de 88 encontros únicos criados pelos *Guild Adepts*, que podem ser combinados com os belos mapas táticos poster no *Tactical Maps Reincarnated*, recentemente publicado pela *Wizards of the Coast*.

James Haeck é o principal autor para os artigos do *D&D Beyond*, o co-autor de *Waterdeep: Dragon Heist* e do *Cenário de Campanha de Tal'Dorei* da *Critical Role*, o Mestre de *Worlds Apart* e um escritor terceirizado para a *Wizards of the Coast*, da *D&D Adventurers League* e da *Kobold Press*. Ele mora em Seattle, Washington, com sua parceira Hannah e suas felinas aventureiras, Mei e Marzipan. Você normalmente pode encontrá-lo perdendo tempo no Twitter em @jamesjhaeck.



Imagem da Wizards of the Coast



www.aventureirosdosreinos.com