



# MASMORRAS DOS REINOS

## ISCA DE TUBARAO! - PARTE 2 A ESTÁTUA PERDIDA



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**. A *Estátua Perdida* é o segundo 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 da aldeia. 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, decidiu roubar do templo local uma estátua dedicada a divindade Umberlee.

Seja qual for o motivo pelo qual os aventureiros estejam em Mochdrev (consulte as idéias para ganchos em *Isca de Tubarão! – Parte 1: A Aldeia de Mochdrev*, eles chegam no local na manhã seguinte do roubo da estátua.

## AJUSTANDO A AVENTURA

A *Estátua Perdida* é a segunda 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 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.

## O ROUBO DA ESTÁTUA

A aventura começa com os aventureiros chegando em Mochdrev. Se os aventureiros se aproximarem de alguém nas ruas da aldeia, o aldeão abordado deve parecer sombrio, triste ou assustado, além de mencionar que a aldeia acabou de perder seu sacerdote e que o templo foi invadido e teve seu ídolo, dedicado a Umberlee, roubado.

Se eles se dirigirem para o templo da aldeia, que parece ter sido violado por alguma força misteriosa, leia ou parafraseie o seguinte:

O templo da aldeia é um prédio simples feito de pranchas de madeira pintadas com cal e com um teto inclinado. O prédio em si é composto de apenas uma sala que é grande o suficiente para receber apenas alguns aldeões.

É visível que a porta da frente foi quebrada e derrubada. O interior do templo é um caos total, com vários bancos quebrados e jogados por todo lado e o altar simples de madeira está tombado. Há no ar um pesado cheiro de peixe e maresia e pequenas poças de sangue pontilham o chão do templo em vários locais.

Um homem está no meio dos destroços, tentando colocar alguma ordem no meio daquela destruição e bagunça toda.

O sangue pelo chão pertence a Thuthir, que até a noite passada era o sacerdote e o líder nominal da aldeia de Mochdrev. Ele pegou Lurotha e os sahuagin no meio do roubo e pagou o preço com a própria vida.

O homem trabalhando entre os destroços é Owein, um amigo de Thuthir e ocasional zelador do templo. Owein descobriu o corpo de Thuthir quando o velho sacerdote não apareceu esta manhã para seu chá diário com o amigo.

Um pano ensopado de sangue perto do altar cobre o corpo do velho Thuthir. Quando os aventureiros falarem com Owein, ele está cheio de pesar. Ele conta aos aventureiros sobre o estranho comportamento dos tubarões e sobre os terríveis ataques que vêm acontecendo no mar. Até agora três pessoas já morreram. Então, ele acrescenta o seguinte:

*“O velho Thuthir nos disse para termos fé e nos unir. Ele disse que toda essa conversa de tubarão demônio era pura tolice, e que as forças da luz e do bem sempre prevaleceriam. Agora ele se foi e eu não sei bem o que faremos. Seguir adiante o melhor que pudermos, eu suponho. Mas eles levaram a estátua do templo. Não sei porque, mas com o desaparecimento dela e com a morte de Thuthir, é quase como se eles tivessem matado a alma de Mochdrev”.*

Os aventureiros devem ser bem-sucedidos em um teste de Carisma CD 15 (Persuasão) antes que Owein permita que eles se aproximem e examinem o corpo do sacerdote.

Se examinarem o corpo de Thuthir, eles notam que o corpo está ensanguentado e rasgado. Um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 15 (Medicina ou Natureza) revela que parece que ele foi dilacerado por garras e dentes de algum tipo de animal. Um teste bem-sucedido de Inteligência CD 20 (Investigação) revela um pequeno dente branco em um dos ferimentos do sacerdote. O dente é triangular e serrilhado, como o de um tubarão. Este não é um dente de sahuagin, mas um verdadeiro dente de tubarão (que caiu do tubarão-tigre de estimação de Lurotha, chamado Cortha) que o malenti plantou na esperança de que um dos supersticiosos aldeões encontrasse. A presença do dente no corpo do velho sacerdote deixa Owein muito nervoso, como um teste bem-sucedido de Sabedoria CD 10 (Intuição) revela.

Outro teste bem-sucedido de Inteligência CD 20 (Investigação) revela traços de um tipo de areia escura e fragmentos de rocha afiada nas proximidades do altar. Owein pode identificar estas pistas como sendo específicas de uma praia que fica ao norte da aldeia.

Se os aventureiros tentarem usar a magia *falar com mortos* em Thuthir, o espírito do velho não é de muita ajuda. Estava escuro no templo na hora que os sahuagin atacaram e eles o atacaram pelas costas. Ele se lembra apenas de garras, dentes, barbatanas e olhos amarelos e esbugalhados vindo até ele pelo meio da escuridão. Ele compara quem o atacou com um tipo de tubarão bípede. Isso deixa Owein ainda mais nervoso do que já está.

Em um momento apropriadamente dramático, um elfo semi nu e com a pele esverdeada, cabelos azuis e guelras entra no templo. Ele se aproxima do pesaroso Owein primeiro, ignorando completamente os aventureiros:

*“Sinto muitíssimo por sua perda, jovem Owein. Mas é como eu lhes disse – o tubarão-diabo Sekolah enviou seus exércitos infernais para lançar vingança sobre vocês. Vocês devem abandonar seus territórios de pesca e a própria aldeia enquanto ainda há tempo para isso, homem!”*

Owein, então, introduz o “elfo” aos aventureiros como sendo Vaimiti. Se os aventureiros o questionarem, Vaimiti lhes conta uma história com solidez: que ele é o último de um cardume de elfos aquáticos dizimados pelos diabos de Sekolah. Ele veio para alertar a aldeia costeira que o tubarão-diabo está cobrando seus direitos territoriais, e que aqueles que se colocarem no caminho dele perecerão. Ele joga com a palavra “diabo” o máximo que puder, e fala sobre fantasmas, homens-tubarão e coisas terríveis vindas diretamente dos Nove Infernos.

Se os aventureiros tentarem conjurar um feitiço de *detectar magia* sobre Vaimiti, o amuleto que ele carrega é à prova de detecção mágica e de localização. Se os aventureiros o pressionarem sobre isso, Vaimiti alega que o amuleto é tudo o que o mantém a salvo do olhar de Sekolah, que certamente o está caçando. Permita que qualquer jogador que queira questionar a veracidade do que o elfo diz faça um teste de Sabedoria (Intuição) resistido contra o Carisma (Persuasão) de Lurotha.

Caso os aventureiros pareçam agir abusivamente com Vaimiti, Owein interfere. Leia ou parafraseie o seguinte para eles:

*“Não sejam rudes com nosso Vaimiti. Ele salvou o menino dos Culley dos tubarões, com certeza salvou, e eu sei o quanto o magoa por dentro não ter conseguido salvar o pai do garoto. Me perdoe, Vaimiti! Sem ele, haveria, por certo, mais mortes do que infelizmente já temos”.*

Se os aventureiros ainda não tiverem encontrado o dente de tubarão e a areia negra, Vaimiti encontra ambos. Uma vez que Owein tenha

identificado a areia como sendo de uma praia mais ao norte, Vaimiti se manifesta da seguinte forma:

*"Isso vem das águas sagradas para Sekolah, onde o tubarão-diabo dá a luz aos seus sanguinários filhos! Ele veio para tomar o que é dele! É para onde os diabos levaram a estátua, certamente. Precisamos levar o povo de Mochdrev para a segurança antes que seja tarde demais".*

Uma vez que Vaimiti termine o discurso, Owein parte em pânico para contar ao resto de Mochdrev a terrível história da morte de Thuthir nas mãos de tubarões-diabo.

## CONTINUIDADE

É possível que os aventureiros sejam convencidos pelas mentiras de Vaimiti. Caso de fato sejam, a aventura pode se voltar para a missão de fazer com que o povo de Mochdrev abandone o vilarejo. Com a morte do sacerdote e com Owein contando a todos sobre o que ouviu a respeito dos tubarões-diabo, isso provavelmente não será muito difícil.

Caso os aventureiros tenham sido bem-sucedidos no teste de Sabedoria (Intuição) realizado anteriormente, eles sabem que algo não bate nessa história. Ou, então, eles podem não estar querendo conceder uma vitória fácil para esses "tubarões-diabo". Seja qual for o caso, a única pessoa que eles têm para servir de guia até as "águas de Sekolah" é Vaimiti. Inicialmente ele se mostra relutante, mas finalmente cede aos aventureiros.

Se você perceber que os aventureiros não possuem acesso a magias para respirar na água, Owein pode oferecer a eles parte do maior segredo do templo e sua maior relíquia sagrada, se isso for usado para recuperar a estátua: quatro poções de *respirar na água* (DRS, pg. 232). Owein não tem muitas esperanças que os aventureiros sejam bem-sucedidos nesta tarefa, mas argumenta que isso seria o que Thuthir gostaria que ele tivesse feito.

A estátua, claro, está em algum lugar dentro de alguma caverna subaquática escondida no litoral, de acordo com o que o elfo lhes disse. A próxima etapa e ir até lá.

### CONHECIMENTO DOS REINOS – SEKOLAH

**Plano de Origem.** Nove Infernos

**Poder.** Divindade menor

**Tendência.** Ordeiro e mau

**Portifólio.** Saque, Caça, Tirania, Tubarões, Sahuagin

**Domínios.** Mau, Ordem, Oceano, Força, Tirania, Guerra

**Arma Predileta.** Machado grande ou tridente

Sekolah é um poderoso diabo que é adorado como uma divindade pelos sahuagin e malenti. Ele também é conhecido como O Grande Tubarão, O Caçador Pleno e Aquele Que Convoca as Profundezas.

Sekolah se parece com um gigantesco tubarão branco de cerca de 11 metros de comprimento que possui um reino só seu, chamado Sheyruushk, que fica na quinta camada dos Nove Infernos, Stygia. Lá, ele é cercado por um gigantesco exército de sahuagin que se posicionam sempre em formações geométricas. Qualquer inimigo ou sahuagin que caia, vira alimento para Sekolah.

O Grande Tubarão é um monstro voraz que não se importa com ninguém, exceto com os sahuagin, e é um grande inimigo dos elfos marinhos. Por isso, Sashelas das Profundezas é um de seus grandes inimigos. Demogorgon despreza Sekolah, embora não atue contra ele diretamente.

Os sahuagin o adoram como uma divindade, embora ele não se importe muito com tal adoração, exigindo muito pouco deles. Para os sahuagin ele representa força e brutalidade, bem como um deus da fertilidade.

O clero sahuagin a Sekolah é composto exclusivamente de fêmeas que usam cores brancas e cinzas que lembram o tubarão branco. Os locais de adoração são, normalmente, cavernas submersas, onde as sacerdotisas oferecem os inimigos derrotados, bem como joias. Seus templos são adornados com pedras, conchas, coral e pérolas. A igreja de

Sekolah segue uma hierarquia rígida e tirana, cujo status é determinado pela habilidade em combate em um ritual.

### MITOS E LENDAS

**O Chamado das Profundezas.** Há muito, muito tempo atrás, quando os oceanos careciam de vida inteligente, Sekolah caçou os leviatãs primitivos das profundezas. Após uma caçada particularmente bem-sucedida, o deus entoou uma canção de vitória, uma melodia de caçada que ecoou até as profundezas da fossa marinha mais profunda. Pela primeira vez, vozes os responderam, ressoando das profundezas daquelas águas abismais. Sekolah continuou sua canção, e lentamente uma concha ergueu-se das profundezas escuras. A concha abriu-se para revelar o primeiro sahuagin, que nadou ao redor daquele que o chamou, cantando em harmonia com Sekolah sua ária de triunfo.

**A Escravização de Demogorgon.** Clamam os mitos que, usando um poderoso artefato, Sekolah, há muito tempo atrás, forçou o príncipe demônio Demogorgon à servidão. Embora por fim o Príncipe dos Demônios tenha conseguido a liberdade, ele continua evitando ataques diretos a seu odiado antigo mestre e a seus adoradores sahuagin. Ainda assim, ele se rogozizou quando seus adoradores ixitxachitl derrubaram sangue sahuagin, o que aumentou a rivalidade entre as duas raças marinhas.

## 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>>

<http://www.dandwiki.com/wiki/Sekolah>

Continua na próxima **Masmorra dos Reinos, Isca de Tubarão! - Parte 3: A Expedição**

