

TROLLS MARINHOS NA REDE

Por James Haeck, publicado originalmente em 22 de abril de 2019 (<https://www.dndbeyond.com/posts/477-encounter-of-the-week-sea-trolls-in-the-net>)

Traduzido e diagramado por Daniel Bartolomei Vieira

A MARÉ ESTÁ ALTA NO ENCONTRO DESTA VEZ: Trolls Marinhos na Rede, um irônico encontro de combate sobre um troll causando problemas aos pescadores e que acaba caindo na rede deles. Este encontro funciona melhor quando acrescentado a um local à beira-mar mais sombrio, talvez como um encontro aleatório com o qual os aventureiros se envolvem enquanto exploram a região. Enquanto exploram o litoral desolado de alguma costa esquecida, os aventureiros encontram um troll marinho se banquetecendo com os peixes pegos em uma rede de pesca enquanto os pescadores correm pela praia.

ENCONTRO DE COMBATE: TROLLS MARINHOS NA REDE

Este encontro de combate é adequado para aventureiros do 5º nível, mas pode ser alterado para desafiar um grupo de nível mais alto.

Este encontro é planejado para ocorrer em um litoral sombrio e tempestuoso, mas também pode ocorrer em um banco de areia no meio do mar, em uma embarcação pesqueira ou em qualquer local com fácil acesso a um grande corpo d'água. Este encontro também introduz o skrag, também conhecido como troll marinho. As estatísticas do troll marinho são idênticas ao do **troll**, exceto por possuir deslocamento de natação de 9 metros e poder prender a respiração por até 10 minutos. Ele também possui o seguinte ataque, e pode fazer este ataque em vez de um ataque com a garra quando usar a ação Ataques Múltiplos:

Arpão. Arma de Combate Corpo a Corpo ou à Distância: +7 para acertar, alcance 1,5 m, ou alcance 9/36 m, um alvo. **Dano:** 11 (2d6 + 4) perfurante. O skrag tem 5 arpões.

Qualquer tipo de troll, como o **troll venenoso** ou o **troll atroz** do *Mordenkainen's Tome of Foes* pode ser usado como um troll marinho. Por exemplo, um skrag atroz tem as estatísticas de um **troll atroz**, mas também tem deslocamento de natação de 9 metros e pode prender a respiração por até 10 minutos. Seu ataque de arpão usa o mesmo bônus para acertar que o ataque com a Garra,



Imagem da Wizards of the Coast

e causa 13 (2d6 + 6) pontos de dano perfurante, já que seu valor de Força é 22 (+6).

Este encontro usa o traço racial variante Membros Asquerosos, apresentado no *Monster Manual: Livro dos Monstros*.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, substitua o skrag por três

skrags venenosos. Todos eles possuem uma chave mágica (veja "Chave Mágica", adiante). Se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, substitua o skrag por três **skrags podres** e um **skrag atroz**.

RESUMO DO ENCONTRO

Os aventureiros ouvem os gritos de pescadores correndo por uma praia enquanto estão viajando pela área, e logo encontram-se cara-cara com um troll marinho enquanto este se refestela com o que os pescadores capturaram. O troll está esperando por uma briga, e logo que ele vê seus novos alvos – os aventureiros – ele para de comer e começa a insultá-los, em uma tentativa de provocar um ataque. O encontro termina quando o troll é derrotado ou quando os aventureiros fogem.

INÍCIO DO ENCONTRO

Enquanto os aventureiros estão viajando por um litoral tempestuoso, leia ou parafraseie o seguinte:

O som tranquilizante da chuva batendo contra a superfície do mar escuro é subitamente cortado por gritos. Vocês veem uma dúzia de pessoas carregando redes de arrasto, varas de pesca e arpões, todas correndo pela praia. Uma delas para rapidamente para recuperar o fôlego e olha vocês nos olhos. "Troll marinho", ela diz. "O maldito skrag saiu do mar e se enroscou na nossa rede. Nós somos da aldeia que fica aqui perto, e os peixes que pegamos iriam alimentar nossas famílias pelas próximas semanas. Mas prefiro coletar frutinhas do que ser rasgada ao meio. Se vocês precisarem seguir por aquele caminho, deem um jeito naquela coisa!"

A mulher despede-se sem palavras e corre atrás de seus companheiros.

Se os aventureiros continuarem na direção da qual vieram os pescadores em fuga, eles veem um troll marinho enroscado em uma rede de pesca, banqueteadando-se vorazmente de dezenas de peixes se sacudindo. Se os aventureiros não se aproximarem furtivamente, o troll os nota tão logo eles o notem também. Se os aventureiros se aproximarem furtivamente, eles devem ser bem-sucedidos em um teste de Destreza CD 12 (Furtividade) em grupo para evitar alertar o troll.

Eles podem fazer este teste até mesmo sem cobertura, já que o troll está olhando para o chão para encontrar o próximo peixe suculento para devorar.

Um aventureiro que seja bem-sucedido em um teste de Sabedoria CD 15 (Percepção) nota que os braços do troll estão cobertos por uma dúzia de gordos sanguessugas. Estas sanguessugas estão dormentes, mas despertam tão logo o membro em que estão seja atacado até ser cortado (veja Membros Asquerosos no *Monster Manual: Livro dos Monstros*). Cada um dos braços e pernas do troll têm três sanguessugas presos a si.

Estas sanguessugas usam as estatísticas da **stirge**, com a seguinte alteração: elas não têm deslocamento de voo, em vez disso têm deslocamento de natação 12 metros.

Uma vez que o troll marinho note os aventureiros, ele perde o interesse pelos peixes, largando-os no chão com um baque úmido. Ele agarra uma prancha de madeira de algum naufrágio na praia e bate suas longas garras contra a madeira podre e grita, tentando espantar os aventureiros. Se eles não recuarem, jogue a iniciativa! No primeiro turno de combate do troll, ele toca uma reluzente chave de prata presa ao redor de seu pescoço com uma das mãos enquanto continua a bater sua outra mão contra a prancha de madeira. Ele então rugue um insulto provocativo contra um dos aventureiros e conjura *zombaria perversa* usando a chave mágica (veja abaixo). Você deveria adaptar este insulto de acordo com o seu grupo, mas você também poderia usar um insulto mais genérico. Um insulto que o troll poderia proferir, traduzido do idioma Gigante é "Vocês são macios e bons pra despedaçar, igual aqueles pescadores. Vocês vão sangrar e gemer igual aos peixinhos?".



Imagem da Wizards of the Coast

metros.

CHAVE MÁGICA

Este troll possui uma chave mágica que o permite conjurar *zombaria perversa* com uma ação bônus e CD 13 para ser evitada. Ele gosta de fazer isso proferindo insultos enquanto faz sons com as garras contra pranchas de madeira para provocar, ou quebrando tais pranchas contra rochas. Embora o troll fale apenas em Gigante, suas palavras ainda são provocativas, mesmo que o alvo da zombaria não possa entender o que ele fala.

O troll luta como um berserker, lançando-se em combate sem se preocupar consigo mesmo — até que os aventureiros revelem que possuem a habilidade de ferir com ácido ou fogo. Se o troll perceber que eles podem superar sua regeneração, ele foge do combate uma vez que seja reduzido para 20 pontos de vida.

CONCLUSÃO

Se o troll marinho escapar das redes, ele espregueia por 1d6 dias antes de atacar este local de pesca novamente. Os pescadores sabem disto, e agradecem aos aventureiros por espantarem o troll, mas concordam morosamente em que ele retornará em breve, e provavelmente em maior número. Se os aventureiros matarem o troll, os pescadores os louvam e lhes oferecem um banquete na aldeia. Antes do banquete, a pescadora que encontrou os aventureiros os procura e diz "Enquanto eu estava limpando um dos peixes, encontrei um anel de aparência estranha no meio da barrigada. Ele é bem bonito, e provavelmente deve valer alguma coisa. Nós não temos muito a oferecer a vocês, mas acredito que merecem isto".

O anel é um anel de *escudo mental*.

Se os aventureiros matarem o troll, eles podem pegar a chave mágica ao redor do pescoço dele. Entretanto, esta chave vem com uma maldição. Ela requer sintonização para ser usada, e uma criatura que esteja sintonizada a ela muda lentamente em direção ao

alinhamento caótico e mau, mudando um passo no eixo ordem-caos ou bom-mau a cada 1d10 dias. Uma criatura afligida por esta maldição também adquire a seguinte fraqueza: "Eu adoro fazer outras pessoas sofrerem, e não consigo conversar com elas sem insultá-



Imagem da Wizards of the Coast

las e tentar fazer com que se revoltem".

Uma criatura sintonizada com este item não pode removê-lo, a menos que seja alvo de *remover maldição* ou efeito mágico semelhante.

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