# O Naufrágio do Barbatana de Tubarão

por [Daniel Bart](https://aventureirosdosreinos.com/author/danielbart/) · 22 de junho de 2019

por James Haeck (disponível em [**https://www.dndbeyond.com/posts/441-encounter-of-the-week-sharkfin-shipwreck**](https://www.dndbeyond.com/posts/441-encounter-of-the-week-sharkfin-shipwreck))  
traduzido e adaptado por Daniel Bart  
Arte Destacada, imagem da Wizards of the Coast

O encontro desta vez é Naufrágio do Barbatana de Tubarão, um encontro de exploração e de desafio de perícia que coloca os aventureiros para enfrentar o tempestuoso poder da natureza. Ore a Umberlee por misericórdia, ou ore a Kord por força — você precisará de toda a ajuda que conseguir para superar as ondas incansáveis. Este encontro vem em boa hora, na esteira do anúncio de Ghosts of Saltmarsh, a próxima aventura de D&D! Este encontro não é tecnicamente relacionado à essa aventura, mas Saltmarsh tem mais do que algumas tempestades, navios e sahuagin em suas páginas, de modo que este encontro poderia funcionar como uma prévia para a aventura, somente para aguçar o apetite de seus jogadores — ou você pode usá-lo como um prólogo para Saltmarsh quando tiver a oportunidade de usar a aventura.

Ou, como sempre, você pode usar este encontro para adicionar profundidade a uma campanha de sua própria concepção. Seja como for, a escolha é sua.

## Encontro de Desafio de Perícia: Naufrágio do Barbatana de Tubarão

Este desafio de perícia é adequado para aventureiros de 1º nível, mas pode ser dimensionado para desafiar um grupo de nível mais alto.

Esta, esperava-se, era para ser uma viagem fácil através de alguns quilômetros de mar aberto. Os mares deveriam estar abençoados com ventos calmos e águas plácidas nesta época do ano. Mas nenhum marinheiro de verdade sai do porto sem se preparar para o pior. Os aventureiros estão viajando de um porto para outro — poderia ser a aldeia de Saltmarsh (que chamaremos de Salina) ou outra cidade portuária de sua própria campanha. A fim de fazer a viagem, eles reservaram passagem em um navio comercial chamado Barbatana de Tubarão. Esta famosa caravela de dois mastros faz pequenas viagens, transportando carga de porto em porto ao longo da costa, vez ou outra fazendo viagens curtas através de mar aberto.

A capitã do Barbatana de Tubarão é Grendanna Rompe-Tempestade, uma meia-orc pirata capitã caótica neutra, que tem o rosto fortemente marcado por cicatrizes e com uma crina selvagem de cabelos ruivos amarrados embaixo de uma bandana. Poucos diriam que ela é bonita, mas Grendanna realmente não se importa com isso. No entanto, os traços dela são marcantes, e ela projeta um carisma poderoso e autoritário. Ela é veterana de inúmeras escaramuças navais, e tem toda a confiança da tripulação. O primeiro imediato de Grendanna é um veterano das ondas, musculoso e tatuado; um gnomo rufião chamado Rackham Byrne.

Mas enquanto os céus prometiam uma navegação tranquila, algum poder desconhecido fez com que esta viagem desandasse. Talvez Umberlee não tenha gostado desta viagem. Talvez um poder mais sombrio e primordial tenha se instalado recentemente. O Barbatana de Tubarão é uma embarcação ousada, mas é somente um navio mercante. Marinheiros habilidosos podem salvar suas embarcações rebeldes de uma ruína certa se a sorte lhes sorrir, mas a maioria dos navios está destinada a ser atirada contra as rochas durante uma tempestade tão cruel como esta.

Este encontro assume que os aventureiros já reservaram passagem em um navio. Se o seu grupo ainda não fretou um navio, embarcou nele e fez o caminho para o alto mar, você pode ter que criar seu próprio prelúdio para esta aventura. Como alternativa, você pode começar este encontro no meio da história assim que os aventureiros são acordados do sono pelos gritos do primeiro imediato, e chamados ao convés do navio.

## Resumo do Encontro

Enquanto navegam através do mar aberto, o navio dos aventureiros é pego nas garras de uma terrível tempestade. Eles devem tentar dois desafios de perícia: um para se preparar para a tempestade que se aproxima e outro para enfrentar a tempestade em si. Se eles forem incapazes de ser bem-sucedidos no segundo desafio, o navio é esmagado contra o recife e todos eles podem ficar inconscientes. Quando todo o grupo acorda, a tempestade passou, mas o recife está repleto de sahuagin saqueadores. Em seu estado enfraquecido, eles podem lutar ou passar sorrateiramente pelos sahuagin até um dos barcos salva-vidas milagrosamente intactos, e fugir para o litoral.

## Início do Encontro

É tarde da noite, e já faz cerca de dezoito horas de uma viagem programada para vinte horas. Os aventureiros estão descansando em sua cabine no Barbatana de Tubarão. Está se formando uma tempestade, e a capitã acabou de alertar a tripulação. Quando o primeiro imediato desce para acordar os aventureiros, leia ou parafraseie o seguinte:

Quando vocês foram dormir na cabine abaixo do convés do Barbatana de Tubarão, a Capitã Grendanna assegurou-lhes que atracaria ao amanhecer. Quando vocês se recolheram para a noite, o suave balanço do navio sobre o plácido oceano os levou a dormir. Após o que parece ser apenas um momento de sono, você são despertados abruptamente por um frenético bater à porta.

Se houver elfos no grupo, note que eles estão realmente acordados. Eles completaram o transe de quatro horas e agora estão lendo um romance, escrevendo em um diário ou passando o tempo de alguma outra forma. Em seguida, continue a ler ou parafrasear o seguinte:

Um gnomo musculoso e tatuado com uma espessa barba ruiva abre a porta — vocês o reconhecem como sendo Rackham Byrne, o primeiro imediato do Barbatana de Tubarão. Ele bate à porta para ter a certeza que estão acordados, e grita: “De pé, c’ês tudo! ‘Tá vindo uma tempestade pra cá, e é uma verdadeira uivadora. Sei que c’ês não fazem parte da tripulação, mas ‘tamo nos preparando para a tempestade, rapidão. Precisamos da ajuda d’cês, ou vamos afundá, por certo. Quem vem?”.

Qualquer aventureiro que siga Byrne até o convés é recebido por um céu escuro e por ruídos baixos e distantes de trovão. Pequenos relâmpagos podem ser vistos à distância, iluminando a costa rochosa nas proximidades. Meia dúzia de marinheiros estão correndo de um lado para o outro, preparando baldes e amarrando cordas de segurança ao redor da cintura. Uma vez que a maioria ou todos os aventureiros são passageiros e não marinheiros, Byrne faz algumas sugestões de tarefas que eles podem executar para ajudar a preparar o Barbatana de Tubarão para a tempestade. Considere imprimir esta tabela e dá-la aos seus jogadores como um bilhete, para ajudá-los a decidir que ações eles querem tomar.

|  |  |  |
| --- | --- | --- |
| Ação | Explicação | Atributo (Proficiência) Utilizado |
| “Baixem as escotilhas”. | Jogar uma lona sobre as escotilhas de carga no convés, para evitar que os convéses inferiores alaguem. | Força (Atletismo) |
| “Protejam o equipamento”. | Amarrar todo o equipamento ou carga solto para evitar que este voe perigosamente durante a tempestade. | Força (Atletismo) |
| “Manobrar a Realeza”. | Subir ao topo do mastro principal e baixar as velas mais altas para estabilizar a embarcação. | Destreza (Acrobacia) |
| “Trace uma rota para um local seguro”. | Usar ferramentas de navegação para apontar o navio em uma direção que lhe permitirá acompanhar a tempestade, em vez de romper por ela. | Sabedoria (Percepção) |
| “Faça uma oração à Umberlee!”. | Tenta acalmar a tempestade, rezando à Umberlee, a deusa do mar em fúria. | Inteligência (Religião); liderar toda a tripulação em uma oração em grupo poderia ser um teste de Carisma (Religião) não convencional. |
| “Motive a tripulação!”. | Manter a moral da tripulação elevada, iniciando uma canção de trabalho e fazendo toda a tripulação cantar junto. | Carisma (Atuação) |
| “Use a tua magia!”. | Conjurar um truque ou uma magia que possa ajudar a proteger a embarcação. | Seu atributo de conjuração + seu bônus de proficiência. |

### Desafio de Perícia: Baixem as Escotilhas!

Neste desafio de perícia, os aventureiros tentam preparar a embarcação para a tempestade usando os exemplos de ações fornecidas na tabela acima, ou improvisando suas próprias. Neste desafio de perícia, o turno de cada aventureiro dura uma hora de tempo no jogo, e cada aventureiro só pode ter um turno. No turno, o aventureiro pode fazer um teste de atributo usando qualquer valor de atributo e proficiência em perícia que preferir, desde que possa explicar como este teste poderia melhorar razoavelmente as chances de sobrevivência do navio.

Um aventureiro é bem-sucedido em seu teste de atributo ao tirar um 10 ou mais, e ganha um sucesso, e ganha um sucesso adicional para cada 5 pontos que o teste exceder 10 (por exemplo, uma jogada que resultou em 21 dá ao aventureiro três sucessos). Anote quantos sucessos o grupo marca no total. Falhar em um teste no desafio de perícia não tem consequências imediatas, mas os aventureiros vão querer acumular o maior número de sucessos possíveis neste desafio de perícia, uma vez que cada sucesso tornará o próximo desafio de perícia — lidando com a tempestade — mais fácil para se sobreviver.

Quaisquer aventureiros que estavam acordados quando o desafio de perícia começou — como aventureiros que não têm que dormir, como elfos ou forjados bélicos — são capazes de saltar imediatamente para a ação, e têm vantagem em seus testes de atributo neste desafio. Aventureiros com o antecedente Marinheiro (ou o antecedente Soldado, se eram marinheiros navais) também têm vantagem neste teste.

### Desafio de Perícia: A Tempestade

Uma tempestade terrível escurece as nuvens e relâmpagos cortam os céus acima. Ventos uivantes assolam as velas e os pingos de chuva batem forte contra a pele exposta. O tempo de preparação acabou. A tempestade chegou.

Quando a hora da preparação estiver completa, a meia-orc de ombros largos e com o rosto cheio de cicatrizes, conhecida como capitã Grendanna Rompe-Tempestade avança em direção a eles e cumprimenta os aventureiros rapidamente. Se eles marcaram ao menos 5 sucessos no desafio de perícia anterior, ela também lhes dá seu agradecimento. “Tenho de agradecer-lhes. Não sei quantos de vocês foram marinheiros nesta vida ou numa vida passada, mas o vosso trabalho rápido e eficiente pode ter salvado nossas vidas. E as tuas. Protejam-se. Esta tempestade está prestes a nos atingir.”

Quase antes de ela acabar de falar, a tempestade chega. As ondas batem na proa de estibordo com força suficiente para quase derrubar todos a bordo no chão do convés. Agora, os aventureiros devem ajudar a manter o navio à tona e em curso tempo suficiente para navegar através da tempestade.

Para completar com sucesso este desafio de perícia, os aventureiros devem fazer três testes de atributo bem-sucedidos antes falhar três vezes. Eles podem usar qualquer valor de atributo que se equipare a qualquer perícia ou proficiência com ferramenta que desejarem, mas um aventureiros não pode usar o mesmo valor de atributo ou proficiência dois turnos em sequência. A CD deste teste de atributo começa em 19, mas é diminuída em 1 para cada sucesso que o grupo conseguiu no desafio anterior. Além disso, no início de cada turno após o primeiro, a CD aumenta em 1 conforme a tempestade aumenta em intensidade.

Se seus jogadores parecem sem saída, ou não conseguem pensar em uma boa ação para tomar durante este desafio de perícia, você pode sugerir algum curso de ação, e descobrir qual seria uma boa combinação de valor de atributo e proficiência. Um aventureiro que queira fazer um teste de Força (Atletismo) poderia escoar a água do convés com um balde. Um aventureiro que queira fazer um teste de Sabedoria (Sobrevivência) ou Inteligência (Natureza) poderia aconselhar o timoneiro sobre como navegar através da tempestade, e assim por diante.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, a CD inicial deste desafio de perícia é 24. Se os aventureiros forem ao menos do 11º nível, a CD inicial é 29. Se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, a CD inicial é 34. Além disso, se os aventureiros forem ao menos do 11° nível, criaturas sem resistência ou imunidade tanto por dano gélido quanto trovejante têm desvantagem em seus testes de atributo durante este desafio de perícia. Por fim, se os aventureiros forem ao menos do 17º nível, criaturas sem resistência ou imunidade tanto a dano gélido quanto trovejante têm desvantagem em testes de atributo durante este desafio de perícia.

### Sucesso: Só um Pouco de Turbulência

Se os aventureiros conseguirem três sucessos antes de três fracassos, o Barbatana de Tubarão é lançado no meio da tempestade por seus poderosos ventos e, de alguma forma, consegue deslizar com segurança até o porto. Os aventureiros chegam ao seu destino, na pior das hipóteses, apenas cansados. Cada aventureiro ganha XP suficiente para avançar para o 2º nível.

### Falha: Encalhando

Se os aventureiros fracassarem três vezes antes de conseguirem três sucessos, o Barbatana de Tubarão é jogado pelo oceano como uma boneca de pano, até que é lançado contra um recife a cerca de três quilômetros da costa. A força do fundo do navio arrastando-se contra o recife faz mais do que despedaçar a madeira; ela também sacode o navio tão violentamente que ambos os mastros racham de uma vez e caem no convés. Então, o recuo da onda parte o navio a bombordo, fazendo com que toda a embarcação tombe de  lado. A próxima onda atinge o navio e o atira a quase cem metros adiante, virando-o de cabeça para baixo e esmagando toda a embarcação e a fazendo em pedaços.

Qualquer criatura com menos de 6 pontos de vida é morta instantaneamente, o que inclui toda a tripulação. Qualquer outra pessoa, incluindo a Capitã Rompe-Tempestade e o seu primeiro imediato, deve fazer uma salvaguarda de Constituição CD 25, ou cairá inconsciente. Criaturas inconscientes — como os aventureiros — despertam uma hora depois, cercadas por sahuagin.

## Sahuagin Saqueadores

Os salteadores com dentes de tubarão que rondam as margens da água salgada são conhecidos por muitos nomes, mas a maioria dos humanos chamam-lhes de diabos marinhos, ou sahuagin. Quando os aventureiros despertam, eles estão com metade dos pontos de vida máximos e amontoados contra um rochedo incrustado de cracas no meio de um recife rochoso. Há cerca de 15 metros de distância está uma quantidade de sahuagin igual a metade do número de aventureiros, arredondado para cima. Eles não notaram os aventureiros ainda, mas uma vez que acordam, cada aventureiro deve fazer um teste de Destreza CD 15 (Furtividade), ou alertará esses perceptivos saqueadores.

Cada um destes sahuagin saqueou 2d10 PP do naufrágio do Barbatana de Tubarão. Se você deseja incluir um item mágico nesta aventura, talvez a Capitã Rompe-Tempestade esteja contrabandeando um item mágico — como um tridente de comandar peixes — no porão do navio, e agora um dos sahuagin o está empunhando.

Um pedaço de 6 metros de largura do casco do Barbatana de Tubarão está preso contra o recife a cerca de 18 metros de distância. Se os aventureiros conseguirem alcançá-lo, eles podem usá-lo para remar de volta para a costa em algumas horas. Eles não se livrarão desta experiência angustiante levando consigo tesouros, mas ganham XP suficiente para avançar para o 2º nível, mais qualquer XP ganho com a luta contra os sahuagin.

Em Níveis Mais Altos: Se os aventureiros forem ao menos do 5º nível, um sahuagin barão e uma sahuagin sacerdotisa se juntam à luta. Não ajuste o combate para aventureiros de nível mais alto; estes sahuagin não enviariam uma força maior para saquear um naufrágio. Deixe os aventureiros desfrutarem a chance de enfrentarem um grupo de abutres depois de quase não sobreviverem a um naufrágio.