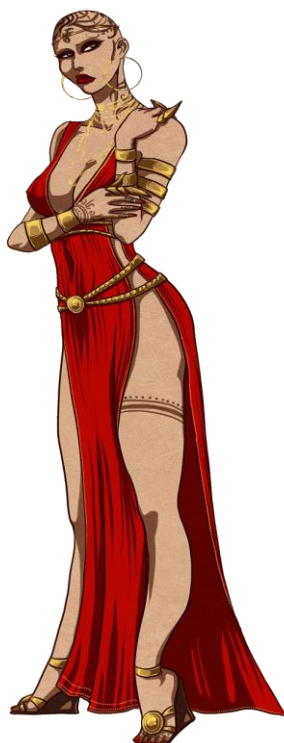




VINGANÇA VERMELHA, PARTE 3

Por Márcio da Silva Kubiach

O inimigo se expõe e é imposta a tarefa final. Para verem-se livres os heróis precisam se infiltrar em uma das mais famosas casas de eventos de Águas Profundas. As peças do quebra-cabeça estão ao alcance. Esse é o momento de revelar a verdade, mas qual?



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura para 4 personagens de 3º nível

INTRODUÇÃO

A aventura *Vingança Vermelha* é uma aventura dividida em três partes para ser jogada em sessões rápidas. A aventura pode ser jogada sozinha ou em uma campanha qualquer. Com adaptações as suas partes podem ser jogadas isoladamente, mas juntas contam uma estória.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidos e referenciados. Para jogar você precisará dos três livros básicos do *Dungeons & Dragons 5ª edição*.

CONDUZINDO A AVENTURA

Vingança Vermelha, parte 3 é uma aventura para quatro personagens de 3º nível. Haverá interação social e encontros de combate. A aventura acontece em *Forgotten Realms* no ano de 1372 em Águas Profundas.

O tempo é um elemento importante que pode definir o fracasso da missão. Lembre-se que o tempo é dividido em dez partes – alvorecer, manhã, sol alto (meio dia), tarde, tardinha, anoitecer, noite, meia-noite, lua negra (madrugada) e final da noite.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a estória até o início da aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida. A seção Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações para os PJs. Por fim, na seção Moral da Estória, é apresentado o enredo.

PLANO DE FUNDO

Um povoado de apicultores a poucos dias de Águas Profundas vivia pacificamente. Apesar de distante dos muros da capital a proximidade garantia alguma proteção.

No início do dia a pequena comunidade foi visitada por um grupo de viajantes. Esse grupo procurava uma pessoa e depois de encontrá-la passaram a atacar. Mataram moradores e sequestraram pessoas antes de deixar o povoado. Mas deixaram para trás um monstro de fogo destruir tudo.

Heróis que por ali transitavam atendem ao pedido de socorro. O grupo elimina o perigo e encontra indícios que a guilda de Xanathar está por trás do ataque.

Tentando resgatar as pessoas os aventureiros retornam para Águas Profundas, investigam e atacam um esconderijo, sendo capturados.

Com suas vidas inexplicavelmente poupadas eles são forçados a invadir um necrotério e roubar um corpo carbonizado. Esse corpo revela que o verdadeiro atacante foi um grupo de Magos Vermelhos de Thay.

Xanathar vai usar uma última vez os aventureiros cativos, agora contra os Magos Vermelhos que comemoram...

VISÃO GERAL

A aventura *Vingança Vermelha, parte 3* é baseada em eventos, linear e dividida em três partes. Na parte 1 os PJs são instruídos pela Guilda de Ladrões de Xanathar a se infiltrar na casa de eventos A Sereia Gentil.

Na parte 2, após entrarem e se misturarem, o grupo precisa, através de interações sociais, descobrir o paradeiro das pessoas sequestradas do Sítio dos Amoar. Por fim, na parte 3 os PJs seguem para o local de cativeiro antes que o dia amanheça.

GANCHO DE AVENTURA

Dando continuidade a aventura *Vingança Vermelha* os PJs agora são membros temporários de Xanathar que os incumbirá de uma missão: encontrar as pessoas sequestradas para provar que os Magos Vermelhos são os responsáveis pelo ataque ao Sítio dos Amoar e não Xanathar. Nesse caso os personagens não têm opção se eles desejam permanecer vivos.

É possível que personagens já sejam membros (iniciantes) da guilda e sejam destacados para essa missão, talvez junto com os demais das aventuras anteriores. Também nesse caso eles não podem recusar e a principal recompensa é o renome.

Por fim os personagens-jogadores podem ser contratados pela guilda. Neste caso a motivação poderá ser apenas dinheiro ou obter prestígio dentro da guilda, ou ambos.

PARTE 1: NA GUILDA DE LADRÕES DE XANATHAR

Os personagens jogadores agora membros temporários da Guilda de Ladrões de Xanathar (ou membros recém-iniciados, ou aventureiros contratados, ou simples mercenários se essa aventura for jogada como uma aventura isolada) estão agora em uma ampla sala subterrânea bem decorada, desarmados e cercados por guardas.

Nessa masmorra, que fica em um local ignorado, à frente dos PJs estão os líderes em um área que se assemelhando a local onde fica o trono de um rei, mas ao invés de um trono há quatro cadeiras, com um par à esquerda e outro à direita e o centro vazio. Em uma das poltronas, à direita, está agora uma bela maga, vestida de negro e exalando indiferença. Ela se chama **Avaereene** e fala:

“Dias atrás houve um ataque a um povoado nos arredores de Águas Profundas. Chamado de Sítio dos Amoar pessoas morreram e outras foram sequestrados. Xanathar não possui envolvimento com esses crimes, mas a Vigília foi levada a crer que a culpa é nossa. O erro de nossos inimigos foi ignorar que Xanathar possui muitos olhos e ouvidos. Uma secreta delegação diplomática dos Magos Vermelhos está na cidade e sabemos que eles estão por trás dessas falsas acusações.”

Do lado extremo oposto da maga há um homem alto trajando vestes de sacerdote negras (é **Colstan Rhuul**) que diz:

“Hoje à noite ocorrerá uma discreta celebração da delegação que retorna amanhã para Thay. Vocês invadirão esse local e procurarão por provas do envolvimento dos Magos Vermelhos nos fatos ocorridos em Amoar. O ideal seria localizar e libertar os cativos.”

E Xanathar?

Se esta aventura estiver sendo jogada em conjunto com as demais partes o **Xanathar**, como visto no final da parte 2, estará entre seus lacaios deste o início. Depois que Avaereene e Colstan Rhuul falarem ele fará o seguinte discurso:

*“Já há muito tempo os Magos Vermelhos tentam estabelecer um conclave aqui. Xanathar não tem permitido. Essa comitiva diplomática veio com o objetivo declarado de negociar, mas na verdade veio em missão de vingança. Vocês devem descobrir provas que liguem os Magos Vermelhos aos crimes cometidos no Sítio dos Amoar. Sendo específico, obter testemunhas. Localizem as pessoas sequestradas, vivas, libertem-nas e garantam que elas alcancem as autoridades da cidade. Façam isso e garanto uma rica **recompensa** além de todas as suas dívidas serem saudadas com Xanathar.”*

Por fim, Avaereene volta a falar com os PJs.

“O local que a delegação de Thay escolheu para se despedir da cidade é a casa de eventos “A Sereia Gentil”, no Distrito do Mar. Em 1 hora nossos agentes os levarão e providenciarão uma entrada discreta para todos vocês.”

A reunião é encerrada. Caso algum personagem tente fazer alguma pergunta a maga só dirá que eles serão instruídos no local. Com isso todos os líderes deixam o local e os PJs são retirados dali e deixados em uma sala que mais parece uma cela.

Agora é **anoitecer** e Xanathar aguarda o começo da noite. Enquanto os PJs esperam o tempo passar eles podem conversar entre si e talvez trocar informações. Assim que a **noite** começar os guardas voltam.

“Deixem suas couraças aqui. Dessa vez vocês não vão precisar delas.”

Os capangas mandam os PJs escolherem entre suas armas apenas as leves. A deixarem aqui as armaduras que não sejam de couro e entregam a cada PJ uma poção de resistência a dano ígneo (pg.204 do LdJ). Depois, com todos prontos, um saco preto é colocado na cabeça de cada um e eles são escoltados.

Com os sacos na cabeça os PJs são guiados por vários corredores e caminham por vários minutos, até que percebem que, sem explicação, eles estão caminhando na superfície. Os sacos são retirados e eles se vêem em uma rua do Distrito das Docas em Águas Profundas no meio da noite.

Ainda cercados por capangas da Guilda de Xanathar eles são levados até uma carruagem para transporte de passageiros. Chegando ao seu lado a porta da carruagem se abre e dentro surge um pequenino usando uma roupa estranha (uma roupa de garçom). O nome dele é Milo e manda todos entrarem imediatamente.

Assim que todos entrarem na carruagem ela começa a se mover, Milo se apresenta (se for o caso) e começa a falar:

“Caso não me conheçam me chamo Milo e os acompanharei nessa noite. Dentro do acento onde vocês estão sentados há roupas semelhantes a minha. São uniformes de garçons e esse será o nosso disfarce hoje. Vistam-se e só carreguem armas que possam esconder. Um membro de Xanathar nos dará acesso através da cozinha e passaremos a circular no grande salão da Sereia Gentil. Sejam discretos! Assim que descobrirem a localização das pessoas sequestradas pelos Magos Vermelhos reúnam-se e sairemos por onde entramos.”

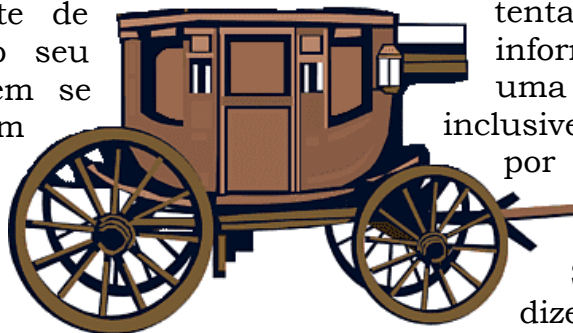
Milo

Milo é um pequenino membro da Guilda de Xanathar e que já atuou com os PJs nas partes 1 e 2 de *Vingança Vermelha* caso esteja jogando elas na sequência. Ele é um ladino que teve recentemente uma perturbação no seu relacionamento com a Guilda, mas ele não deixou a guilda e age tentando preservar uma autonomia que ele acha que tem. Escalado para essa missão pelo próprio Xanathar ele deve garantir o sucesso da missão e matar qualquer um que traia Xanathar. No íntimo ele deseja apenas cumpri-la da melhor maneira possível para poder voltar a vidinha que tinha antes de conhecer os PJs.

Durante o trajeto os personagens devem se vestir com os uniformes que estão escondidos abaixo de seus assentos. Milo os orientará que o grupo deverá se fazer passar por integrante da equipe que atende os clientes da casa. Devem manter o disfarce e tentar obter o máximo de informação. Ele lembra que há uma segurança muito forte, inclusive com vigilância mágica, e por isso não devem fazer qualquer tipo de movimento agressivo.

Sobre isso ele é enfático em dizer para eles não levarem qualquer tipo de arma, mas se fizerem questão que sejam armas fáceis de serem escondidas. **Em termos de regras as roupas que os PJs vão vestir são equivalente a roupas comuns, mas acima da média, e que não oferecem qualquer tipo de proteção. Em relação as armas os PJs podem levar qualquer arma com até 1kg de peso** (no geral elas estarão escondidas no meio das costas). Adagas podem ser escondidas nas calças ou nas mangas, podendo ser usadas prontamente, ao contrário das demais.

A viagem do grupo não é curta. Na verdade eles irão atravessar metade da cidade até chegar na casa de eventos A Sereia Gentil. Ainda no Distrito das Docas a carruagem percorre a Rua dos Caracóis e já na Estrada Alta atravessa todo o Distrito do Castelo, passa pelo Mercado e no Distrito do Mar ainda avança por duas quadras até chegar ao seu destino.



A SEREIA GENTIL

A Sereia Gentil é uma famosa casa de eventos no Distrito Norte especializada em jogos e entretenimento que está localizado no interior do quarteirão entre a Rua de Hassantyr ao sul, a Estrada Alta ao leste, a Rua Sulmor ao Norte e a Rua do Cobre a oeste.

Externamente o prédio que a abriga é esplendoroso e excêntrico, com múltiplos níveis, torres e varandas sendo esse o resultado das preferências de incontáveis e ricos mercadores com mais dinheiro do que bom gosto. No interior todos os ambientes ostentam tapeçarias e cortinas. Luzes suaves, perfume sutil e calor mágico fazem da Sereia um ambiente tão aconchegante que muitos nobres preferem passar a noite nela que nas suas próprias casas.

A casa é um lugar luxuoso e entre suas atrações ostenta as maiores e mais ricas mesas de jogos de toda a cidade – e talvez de toda a Faerun. O ambiente é refinado, descontraído, limpo e livre de perigos graças a sua eficaz equipe de segurança. A equipe é constituída de mais de 20 seguranças (se necessário use a ficha do Veterano, pg 350 do LdM) reforçada por magos (use a ficha do Mago, pg 348 do LdM) fazendo uso da magia Clarividência. **Não importune ninguém ou você será expulso** da Sereia Gentil.

Quem chefia a segurança é Eiraklon Marimmatar (LN, humano, Gue9), que permanece toda a noite com os magos que vigiam o local com magia. Junto aos salões e mesas trabalha o segundo em comando, Ulthlo Relajatyr (LN, humano, Gue7), que coordena os esforços junto aos clientes. Já a propriedade da Sereia Gentil pertencia há pouco tempo a Shaeroon Brossfeather, uma viúva idosa, sagaz e inteligente. Mas com o seu recente falecimento a casa agora pertence ao agiota pouco conhecido Jhant Daxer (LM, humano, Lad9). Por ser dono de caravana é pouco visto junto a sua propriedade, deixando toda a operação aos agora seus funcionários.



PARTE 2: A SORRATEIRA ENTRADA NA FESTA

A carruagem estaciona ao lado de uma porta. **Uma bela e jovem humana chamada Kethra** a abre (é ela a integrante de Xanathar aqui infiltrada como garçoneiro) e os personagens rapidamente deixam o veículo e entram. Agora eles estão **em um pequeno depósito** da cozinha da casa de eventos. Milo pega algumas bandejas de prata e garrafas de espumante, distribui entre os PJs e finaliza dizendo:

“Lembrem-se do que eu falei. Sejam discretos. Mantenham o disfarce e se misturem. Espionem tudo e todos, especialmente os Magos Vermelhos, mas cuidado, um comportamento suspeito na hora errada pode colocar tudo a perder. Guardem o local que estamos. Quando cumprirem a missão voltem para cá. Agora vamos.”

O primeiro lugar que os personagens chegam é seu **amplo salão central de jogos**. Trata-se de um salão enorme, todo acarpetado e com um teto alto. Cristais inundam o ambiente de luzes suaves e em constante mudança. No centro há duas dúzias de mesas circulares recobertas de tecido e ao lado há uma dúzia de espaços para jogos privativos, escondidos por cortinas. Nesse momento há duas dezenas dos clientes mais ricos da cidade jogando.

A Comitativa Diplomática

A comitativa é constituída de 10 membros. Nashira é a Maga Vermelha que lidera o grupo. Zorlus e Georeos são Magos Vermelhos subalternos e Shora é uma clériga de Kossuth, sendo esse grupo escoltado por 6 guarda-costas de Thay. Eles viajaram por dias e cruzaram mais de três mil quilômetros de Thay até a Costa da Espada. A missão da comitativa era negociar a instauração de um Conclave nos arredores de Águas Profundas. Tudo foi mantido em sigilo, inclusive pelo governo da cidade, e as negociações fracassaram.

Um pouco mais afastado do grande salão de jogos, também à volta e junto às paredes, há inúmeras pequenas mesas ou apenas poltronas igualmente luxuosas e escondidas entre as sombras. Esses móveis formam espaços reservados para momentos de relaxamento que são perfeitas para drinks refinados e conversas mais íntimas.

Entre os serviços oferecidos estão dezenas de atendentes carregando travessas de prata com petiscos que são oferecidos a todos que pagaram por um lugar. Entre os petiscos então canapés de caranguejo com salmão defumado e iscas de peixe mergulhadas em limão. Nessas travessas também são servidas as taças de espumante que os pagantes têm direito (veja a caixa Preços), mas o espumante não é vendido. Se o cliente quiser continuar a beber deverá pagar por um vinho ou destilado.

As mesas de jogos recebem qualquer cliente e é possível pagar para ter uma mesa particular, o que inclui um garçom ou garçonete a escolha. Os participantes ditam que jogo será jogado há taxas para todas as apostas. Para uma mesa de jogos amistosa, sem apostas, você precisa necessariamente pagar por uma mesa particular.

Entre luxuosas mesas e nobres muito ricos circulam acompanhantes, de ambos os sexos. Em sua maioria mulheres jovens, lindas e educadas, elas estão sempre dispostas a escutar qualquer estória com um sorriso e a realizar alguns discretos desejos. Tudo, claro, por um preço.

Não demora e os PJs constatarem que a casa está lotada. No salão de jogos há nobres jogando cartas. Há viúvas em seus longos vestidos negros fofocando em mesas sombrias e muitos homens de todas as idades e bem sucedidos tomando uma bebida, participando de uma conversa ou esperando por uma acompanhante.

Os PJs precisam, primeiro, achar e identificar os integrantes da comitiva de Thay. Kethra não sabe onde estão, mas confirma que estão na casa. Mesmo os Magos Vermelhos, que são fáceis de identificar, **não estão à vista.** Os personagens-jogadores podem tentar perguntar às pessoas, mas há um grande risco da segurança ser alertada que eles estão fazendo perguntas demais.

Preços

Como não poderia ser diferente há um custo para manter esse ambiente luxuoso e esse custo se reflete nas taxas cobradas. Não há custo para entrar, mas há uma taxa de 1pp para ocupar um lugar sentado e que dá direito a uma taça de espumante e de comer quantos petiscos quiser.

Existem diversos vinhos e destilados à disposição, mas o preço mínimo é 1po por taça ou 12po a garrafa. As acompanhantes cobram no mínimo 60po por uma hora e dez vezes mais por uma noite inteira, podendo ser mais dependendo da fama, raça, beleza e particularidades do serviço. A casa fica com 20% de tudo que é cobrado.

As mesas de jogos cobram de 12 até 15pc de taxas por cliente e em uma noite de jogos é esperado que o cliente perca duas ou três vezes esse valor com pequenos ganhos esporadicamente. É possível reservar um determinado lugar em uma determinada mesa pagando-se o triplo da taxa e uma mesa particular custa 14po por uma noite. A taxa para os espaços privativos é o dobro.

Teste **Inteligência (Investigação) CD 15.** Uma falha por 10 ou mais de margem alerta a segurança. Se os PJs obtiverem sucesso eles podem ouvir fofocas ou boatos sobre a comitiva (ou seja, partes da informação que o quadro A Comitiva Diplomática contém). Além disso, os PJs podem querer se aproximar das seguintes pessoas:

- **Albrey**, bardo humano morador da vila de Solaris. Festeiro, está aqui pelo ambiente, comida e contatos. Festeiro tratará bem os PJs, mas se já o conhecem da aventura “Assalto aos Salteadores” ele será um aliado. Ele revela que **nos andares superiores é fácil ouvir as conversas, basta achar um ponto privilegiado.**

- **Arann Isumferth**, um mercador humano que enriqueceu com transporte. Ele não dará conversa, a menos que os PJs já o conheçam da aventura “A Tristeza da Esperança”. Nesse caso com um pouco de sutileza ele informará que a comitiva possui uma **estranha clériga viciada em drogas que não se separa de seu livro sagrado cheio de notas como se fosse um diário.**

Assim que os PJs se derem por satisfeitos avance para o próximo parágrafo.

A celebração avança. Com a passagem do tempo, independentemente de os PJs tentarem obter informações das pessoas no salão ou apenas esperarem, chegará a meia-noite e logo depois dela os PJs perceberão que a atenção de todas as pessoas no salão principal se volta para as escadarias:

É início da madrugada e um pequeno tumulto começa. Conversas cessam, partidas são suspensas e afagos se interrompem. Do andar superior desce e ganha o salão a convidada especial dessa noite. Trata-se de uma mulher alta, jovem, bela e vestida com um revelador vestido vermelho que exhibe suas longas pernas e com jóias douradas por todo o corpo. No entanto, o que mais chama atenção na mulher é o topo de sua cabeça: não há um único fio de cabelo. No seu lugar incontáveis tatuagens com símbolos arcanos incompreensíveis. Uma Maga Vermelha. A líder da Comitiva diplomática de Thay.

Ela se chama **Nashira** e imediatamente atrai a atenção de todos. Logo atrás dela outros dois homens com roupas finas e cabeças igualmente calvas e tatuadas descem, acompanhando-a, e é possível ver que, pelo menos, uma dúzia de outros homens bem-vestidos e com um porte físico corpulento acompanham os três.

SOCIALIZANDO

A partir desse momento o grupo precisa agir. Agora é início da **lua negra** e se eles não descobrirem a localização das pessoas sequestradas até o **alvorecer** a aventura **FALHARÁ**. Existem três linhas de ação possíveis para o grupo tentar obter essa informação (além de qualquer outra que os jogadores possam criar).

A primeira consiste em abordar os integrantes da comitiva, especificamente os guardas, e tentar extrair algo útil; a segunda está em abordar a clériga da comitiva que está sob efeito de ervas no segundo piso (a conversa com **Arann** pode ajudar) e a última está na oportunidade de seguir e ouvir uma dupla de guardas que abandonou o posto (veja a dica de **Albrey**).

- A **primeira linha de ação** que os PJs podem usar é se aproximar da comitiva. À distância, nada descobrirão. Abordagens aos Magos Vermelhos serão inúteis (pra começar, eles não estão bebendo!), além de muito perigosas. Eles não hesitaram em chamar a segurança. A única chance que os personagens têm é identificar e se aproximar dos **guarda-costas** dos magos.

É necessário algum tempo de observação para identificá-los. São homens fortes, bem vestidos e discretos. Eles se organizam em duplas e se revezam quando é necessário algum deles se afastar. Inicialmente os PJs não terão abertura, mas com o passar do tempo eles relaxam ao constatar o grande esquema de segurança que existe na Sereia.



No meio da madrugada pelo menos **um** dos guarda-costas estará bebendo. Ele exibe uma face de tédio e pode ser abordado. Teste **uma vez Carisma (Persuasão) CD 10** para se sentar ao seu lado e começar a conversar. Por fim, **teste duas vezes Carisma (Enganação) CD 10**. Qualquer falha o deixa desconfiado e a **ação FALHA**.

No *primeiro sucesso* ele comenta que está entediado. Que essa missão é uma perda de tempo (mas não irá explicar o porquê), reclama que a líder age de forma egoísta e que a **clériga que os acompanha** está jogada no andar superior, chapada;

No *segundo sucesso* em enganação, já confiando do PJ, comenta que ele já poderia estar a caminho de casa, que ele é forçado a ficar nesse circo enquanto perde **o navio do meu amigo Zork, O Safira do Mar, que está no porto da cidade e se prepara para zarpar**.

“Tão perto e tão longe”, diz ele. Por fim, o guarda comentará que capturar e levar aqueles inúteis para tão longe, no navio que eles usariam para voltar, é perigoso demais, é inútil e um pedantismo.

Prêmio em XP. Se a informação for obtida, sem a segurança ser acionada, nem a violência for usada, o grupo ganha 450 XP.

• A **segunda linha de ação** está no andar superior. O pavimento superior da Sereia Gentil é um labirinto de cortinas, corredores e quartos envoltos sob uma neblina que ajuda no anonimato. Assim que se sobem as escadas chega-se a uma sala recoberta com finos tapetes e tecidos nas paredes, com sofás e grandes almofadas. Nela há uma dúzia de narguilés com diferentes ervas à disposição. Em um macio sofá está o alvo do grupo, a clériga da comitiva, **mas apenas se os PJs conseguiram descobrir sobre a sua existência** ao vagar pelo salão.

A comitiva diplomática sempre carrega um clérigo de Kossuth. Nessa comitiva é uma clériga chamada Shora. Ela está em um grande e fofo sofá em um estado de semiconsciência. Hora está tendo espasmos de prazer produzidos por alucinações visuais e sensoriais devido a um coquetel de

ervas que ela fumou, **MAS CUIDADO!** Apesar de Shora estar indefesa **ela não está desprotegida**. Ela é uma convidada de honra e por isso há um sensor da magia *Clarividência* sobre o local onde ela está. No momento esse sensor **vê, não ouve**.

Um personagem deve se aproximar de Shora e tentar extrair alguma informação através do diálogo. O **PJ NÃO PODE TOCÁ-LA** ou a segurança será acionada e o PJ será expulso. Ela experimenta um sonho vivido e está propensa a falar. Com **sucessos em Carisma (Enganação) com CD 10**, rindo ela dirá:

“Nashira é patética! Viajou milhares de quilômetros e gastou uma fortuna para se vingar.” (com um sucesso)

“Eu avisei. Eu disse que bastava matá-la na frente dela, mas ela não me ouviu. Tinha que levá-las.” (com dois sucessos)

“Ela quer vendê-las! Vingativa, maligna, vil. Não bastou matar o amante traidor, ela quer que a outra, que o fruto do amor deles, sofra por toda a vida!” (com três sucessos)

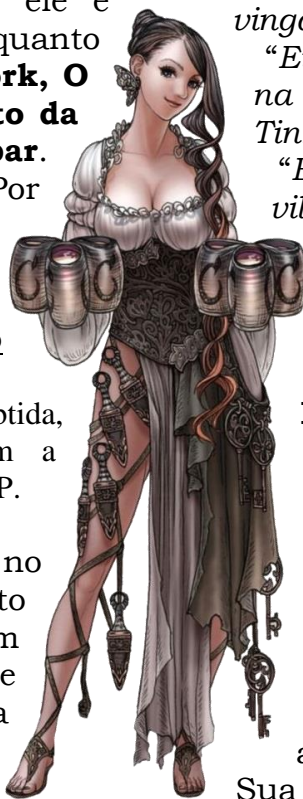
Se os PJs falaram com **Arann Isumferth** no salão principal e ele contou sobre **o livro sagrado** os PJs podem tentar procurar por ele. Ele está debaixo de grandes almofadas, largado um metro de distância de sua dona e só será encontrado com o sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15.

O livro é mais um caderno de anotações que qualquer outra coisa.

Sua capa remete ao símbolo de Kossuth e no seu interior há anotações religiosas, como rezas e procedimentos. Ele é escrito em uma variação da língua Mulhorandi, falada em Thay, e nas últimas páginas há anotações curtas em **uma espécie de diário e roteiro**:

“Após chegar à Costa da Espada: dia 1 – procurar na região e localizar o Sítio dos Amoar, reconhecer a área; dia 2 – cumprir a missão. Deixar distração; dia 3 (passagem riscada); dia 3 – levar as peças recém adquiridas **para o navio discreto na doca 23**; dia 4 (passagem riscada); dia 4 – festa.”

Prêmio em XP. Se a informação for obtida, sem a segurança ser acionada, o grupo ganha 700 XP.



• E a **terceira ação** possível para obter a informações vem de uma oportunidade que acontece no meio da noite. Todos os PJs que possuírem um escore de Percepção passiva 16 ou maior e estiverem cientes da composição da comitiva diplomática, mas especificamente dos guardas, perceberão que **estão faltando dois guarda-costas**.

Essa pequena fuga ocorrerá poucas horas depois que os Magos Vermelhos chegarem ao salão, que é quando a segurança particular vai relaxar ao constatar a grande segurança do local.

Uma vez ciente dessa falta basta ficar atento. Em um determinado momento da noite os personagens atentos podem realizar um teste de Sabedoria (Percepção) CD 15. Quem for bem-sucedido **perceberá de relance a passagem de um guarda**, mas ele não está escoltando ninguém nem caminhando em direção ao local onde estão os Magos Vermelhos. **Ele carrega uma garrafa de vinho, taças e está atravessando o salão em direção à escada que dá acesso ao pavimento superior.**

Os personagens que perceberam o guarda podem tentar segui-lo para o andar superior. Se ninguém passou no teste ninguém o percebeu e essa oportunidade falhou. Após subir as escadas que leva ao andar superior qualquer PJ que o segue deve ser bem-sucedido em um teste de Destreza (Furtividade) CD 13. Se falhar o guarda percebe que está sendo seguido, voltam para o salão principal e não tenta mais nada nessa noite, encerrado com falha essa possível linha de ação.

Se o guarda não notou ninguém ele segue até um cubículo. Um quarto, um pequeno espaço privativo, com paredes feitas de um material que lembra papel grosso. Ele entra e fecha a porta. O grupo pode **permanecer próximo** à porta ou **pode procurar por um outro cubículo que divida uma parede com o que o guarda-costas entrou.**

Ficar apenas próximo à porta e às paredes do espaço que o guarda entrou não vai trazer informações úteis. Os PJs ouvirão risos, barulhos de taças e no máximo pequenos gritos, sem nada entenderem.

Mas se procurarem irão encontrar outro cubículo idêntico, compartilhando a parede do fundo com a que o guarda está. Basta

ser discreto para entrar e fechar a porta. **ATENÇÃO: Há um sensor da magia clarividência monitorando** os movimentos dos PJs nessa área. Assim que um ou mais PJs entrarem no cubículo e fecharem a porta a segurança será alertada (já que eles não são clientes). Isso quer dizer que eles têm pouco tempo para ficar ali.

Ao encostarem os ouvidos na parede ao fundo é possível escutar ruídos de taças, bebida sendo servida e sons de beijos, até que começam a ouvir uma conversa entre dois homens:

— *Achei que não conseguiríamos. A Nashira estava tão cega de ódio. Achei que ela cometeria algum erro.*

— *Calma que ainda não acabou e eu acho que ela cometeu um erro ao levar a mulher e a filha do traidor.*

— *Sim. Depois do que ela fez com Beloss pensei que estava resolvido, mas ela desejava mais que punição, queria vingança.*

— *E colocou a todos nós em risco ao permanecermos aqui e usar nossa saída de emergência para vendê-las como escravas.*

— *Pensar que poderíamos **deixar esse maldito lugar no alvorecer embarcando no Safira do Mar** aqui perto.*

— *Sim, mas eu prefiro ficar aqui com você...*

Com isso a conversa termina com sons de beijos e afagos que só aumentam.

Os PJs devem agora decidir o que fazer. **Eles não sabem, mas quatro seguranças armados estão subindo e chegarão onde estão em 3 turnos.** Entre as opções estão em ficar e tentar escutar mais alguma coisa (e não há mais nada de útil a ser ouvido), sair imediatamente ou até mesmo atacar os guarda-costas. A parede de papel não será empecilho diante das armas dos PJs que os pegarão de surpresa, mas os PJs serão pegos e cercados pela segurança. E nesse caso a segurança está orientada **a matar todos os intrusos** que estejam armados.

Prêmio em XP. Se a informação for obtida, sem a segurança ser acionada, o grupo ganha 700 XP.

FIM DA FESTA

Tendo sucesso em uma ou mais abordagens o grupo consegue descobrir ou deduzir que as pessoas que estão

procurando estão em um navio no porto de Águas Profundas que zarpa ao alvorecer. As atividades na Sereia Gentil terminam no final da lua negra e início do final da noite e os PJs têm até esse horário para conseguirem obter essa informação. Caso não consigam a missão toda **FRACASSA** e termina aqui.

Assim que o **grupo chegar à conclusão que conseguiu a informação o grupo deve procurar por Milo e retornar para o pequeno depósito na cozinha.** No depósito Milo quer saber de tudo e conclui junto aos PJs: há um navio no porto de Águas Profundas, que os sequestrados estão nele e que ele partirá logo, ao alvorecer.

Milo então fala:

“Sabemos onde estão os prisioneiros. Precisamos partir imediatamente e alcançar o porto o mais rápido possível. Precisamos impedir que esse navio zarpe! Vamos! E uma vez lá fora permaneçam juntos e não se separem! VAMOS.”

Ocorre que, poucos antes do grupo deixar o estabelecimento, **Kethra entra no depósito.** Ela é o contato de Xanathar aqui e foi graças a ela que o grupo entrou, e agora ela está com uma cara de apavorada:

“A segurança sabe sobre a gente! Precisamos sair daqui ou vamos todos morrer!”

A fuga final não é difícil e nenhum teste é necessário. Os PJs deixam o depósito junto da cozinha e ganham a rua. Minutos depois todos os PJs, Milo e Kethra já estão a uma quadra de distância da Sereia Gentil. Nesse momento Kethra se vira para Milo e para os personagens-jogadores e fala:

“A culpa de quase sermos pegos é sua Milo! VOCÊ nos traiu lá dentro! Xanathar saberá de tudo, maldito!”

Antes que qualquer um possa falar ela se vira para os PJs:

“E vocês tomem muito cuidado. Esse pilantra do Milo é um traidor e aconselho vocês a nunca entrem nos esgotos com Milo, ou ele vai apresentar para vocês os seus crocodilos!”

Com isso Kethra sai correndo, entra em uma rua escura e desaparece. Agora os PJs devem decidir o que vão fazer com Milo. Eles acreditam nas palavras de Kethra? Se sim, eles querem atacar Milo? Expulsa-lo? Ou vão permitir que ele continue com eles?

Milo

Humanóide Pequeno (pequenino), neutro

Classe de Armadura 14 (Couro Batido)

Pontos de Vida 39 (6d8+6)

Deslocamento 7,5 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17(+3)	13(+1)	10(+0)	14(+1)	15(+2)

Salvaguardas destreza+6, inteligência+3

Sentidos Percepção passiva 14

Idiomas Comum e Pequenino.

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Sortudo. Sempre que Milo tirar 1 em uma jogada de ataque, teste de habilidade ou salvaguarda ele pode jogar novamente, devendo usar o novo resultado.

Ação Ardilosa. Milo pode executar uma ação bônus em cada um dos seus turnos. Essa ação podem ser apenas Correr, Desengajar, Esconder-se ou testar Destreza (Prestigitação) para desarmar armadilha, abrir fechadura ou usar a ação Usar Objeto.

Ataque Furtivo (1/Turno). Milo causa 12 (3d6) pontos de dano adicionais ao alvo de um ataque armada no qual ele tenha vantagem, ou quando ele estiver a até 1,5m de um aliado não-incapacitado de Milo.

Esquiva Sobrenatural. Milo pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido quando for atingido por um atacante que ele possa ver.

Ações

Rapieira. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. Dano: 8 (1d8+3) perfurante.

Besta de Mão. Arma de Combate à Distância: +6 p/ acertar, alcance 9/36, um alvo. Dano: 7 (1d6+3) perfurante.

Depois de decidirem o destino do pequenino os PJs devem imediatamente partir para o Distrito das Docas, alcançar o porto e entrar no navio antes que ele zarpe.

PARTE 3: O RESGATE

Os personagens agora precisam chegar o mais rápido possível no Distrito das Docas. Lembre-se que eles não têm qualquer armadura e apenas as armas escolhidas no início da aventura. Agora é final da noite e faltam apenas 1 ou 2 horas até o alvorecer.

O grupo está nesse instante na Estrada Alta, próximo do Mercado, o que significa que os PJs precisam atravessar todo o Distrito do Castelo e todo o Distrito das Docas para finalmente chegar na Rua do Porto, que é onde ficam as docas.

A distância que precisa ser percorrida é por volta de 3,25 km. Em ritmo lento a missão **FALHARÁ**. Em ritmo normal os personagens chegam ao seu destino em cerca de 45 minutos, em ritmo rápido em menos de 30 minutos. O problema será não chamar a atenção.

Se os personagens seguirem em **ritmo normal** o grupo não atrairá a atenção das patrulhas da Vigília da Cidade, mas correm o risco de serem abordados por bandidos, especialmente quando entrarem no Distrito das Docas. Nesse caso teste 2 vezes para Encontros Aleatórios, caso seja verificada a ocorrência do encontro (18 ou mais em 1d20) use **1d4** para definir na tabela a seguir quem aborda os PJs.

Se o grupo de personagens seguir o seu caminho em **ritmo rápido** além de chamar a atenção de bandidos escondidos nas sombras eles podem ser abordados por patrulhas da Vigília da Cidade. De igual forma teste 2 vezes para Encontros Aleatórios, mas caso ele ocorra (18 ou mais em 1d20) use **1d6** na tabela a seguir.

Encontros Aleatórios

Resultado	Encontro
1-3	1d4+2 assaltantes
4	2d4+2 assaltantes
5	4 membros da Vigília
6	10 membros da Vigília

Para os assaltantes use a ficha de Bandido na pág. 343 do Livro dos Monstros. Eles desejam os bens dos PJs e se resistirem atacarão. Já para a Vigília da Cidade use a ficha do Veterano da pág. 350 do Livro dos Monstros. Eles abordarão os PJs perguntando quem são e suas intenções. Se eles cooperarem e não forem procurados serão deixados em paz.

Se entrarem em combate e vencerem os personagens podem pilhar os derrotados, o que significa que cada assaltante fornecerá 1 Armadura de Couro (CA 11 + Des) e 1 Cimitarra (1d6 de dano cortante, Acuidade e Leve) e cada membro da Vigília fornecerá uma Cota de Talas (CA 17) e uma Espada Longa (1d8 de dano cortante, Versátil).

Por fim, os PJs podem acabar por cruzar com um personagem ou outros grupos de aventureiros que podem fornecer algum equipamento. Há 1 chance em 6 (jogue 1d6) de cruzarem com alguém equipado e aí dependerá da capacidade de negociação dos jogadores, talvez comprando das pessoas os equipamentos que encontrarem.

E se demorarem?

Fica a cargo do DM julgar se os PJs demoraram demais para chegar ao porto devido aos encontros. De modo geral se lutarem dois combates até o fim há chance de perderem tempo e a missão falhar.

O SAFIRA DO MAR

Após finalmente chegarem às docas, na Rua do Porto, os aventureiros agora precisam **localizar o navio**.

Há algumas dezenas de navios atracados e pouquíssimas pessoas estão agora nas docas. Há alguns vigias particulares, uns poucos carregadores e circulando pela área há uma patrulha da Vigília da Cidade.

A primeira alternativa para localizar o navio é perguntando ou pelo nome do navio (Safira do Mar) ou pelo nome do dono do navio (Zork), informações essas que o grupo pode ter conseguido na Sereia Gentil. Se localizaram o livro sagrado da clériga Shora eles sabem em qual doca o navio está. Por fim, a última alternativa é procurar por um navio que indique uma partida iminente.

Por fim **os PJs encontram o navio**.

O **Safira do Mar** está zarpando e os **personagens** **chegam no momento que os marujos desamarram as cordas**. Não há tempo e os PJs devem evitar que o navio parta. Se o navio deixar a cidade não haverá mais jurisdição das autoridades locais sobre ele e o plano de Xanathar fracassará.

A maneira mais eficiente para impedir a saída do navio é atacando ou ameaçando os marujos que estão desamarrando as cordas. Feito isso, ou de alguma outra forma confrontando os tripulantes, o capitão do navio, Zork, surge no convés e lidera todos os tripulantes. O combate acontecerá nos trapiches e na rua do distrito.

Além do Capitão Zork há também 10 Piratas do Safira do Mar (para eles use a ficha de Bandido na pág. 343 do Livro dos Monstros). A luta prosseguirá enquanto Zork estiver de pé e se cinco ou mais piratas caírem derrotados Zork bate em retirada com o que restar.

Durante o conflito **jogue o d20 para cada 3 turnos de combate. Com 18 ou + uma patrulha da Vigília da Cidade aparecerá.** Se isso acontecer Zork fugirá. Os PJs têm tempo para entrar no navio enquanto os piratas fogem, mas uma outra linha de ação resultará no navio destruído por um incêndio e o FRACASSO da aventura.

Capitão Zork

Humanoide Médio, caótico e mau

Classe de Armadura 11 (armadura de couro)

Pontos de Vida 32 (5d8+10)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15 (+2)	11 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	11 (+0)

Perícias Intimidação +2

Idiomas Comum

Nível de Desafio 3 (700 EXP)

Táticas de Grupo. Ele tem vantagem em uma jogada de ataque contra um alvo se houve 1 aliado a até 1,5m do alvo.

Ações

Ataques Múltiplos. Faz dois ataques com a espada.

Espada. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 5 (1d6+2) contundente.

Superados o navio pode ser explorado. O alçapão para o porão está destrancado.

Nashira chega

Avisada pela segurança da Sereia Gentil a maga, com a certeza que está em perigo, se teleportou para o Safira do Mar há alguns minutos. Ela chegou sob efeito da magia Invisibilidade e assistiu ao combate sem intervir. Com o seu fim, se algum PJ não entrou no porão (**ignorando a orientação de Milo para não se separarem**) ela usa Invisibilidade Maior e ataca com Desintegrar (CD 18), que ela pode usar até três vezes, antes de entrar no porão.

O PORÃO

Aberto o alçapão os personagens avistam uma escada de madeira que desce para um escuro porão. Em direção à popa do navio, **há seis jaulas retangulares de ferro.** Pesadas e presas ao piso. Em cada há uma pessoa. No centro há um **braseiro** que aquece a todos.

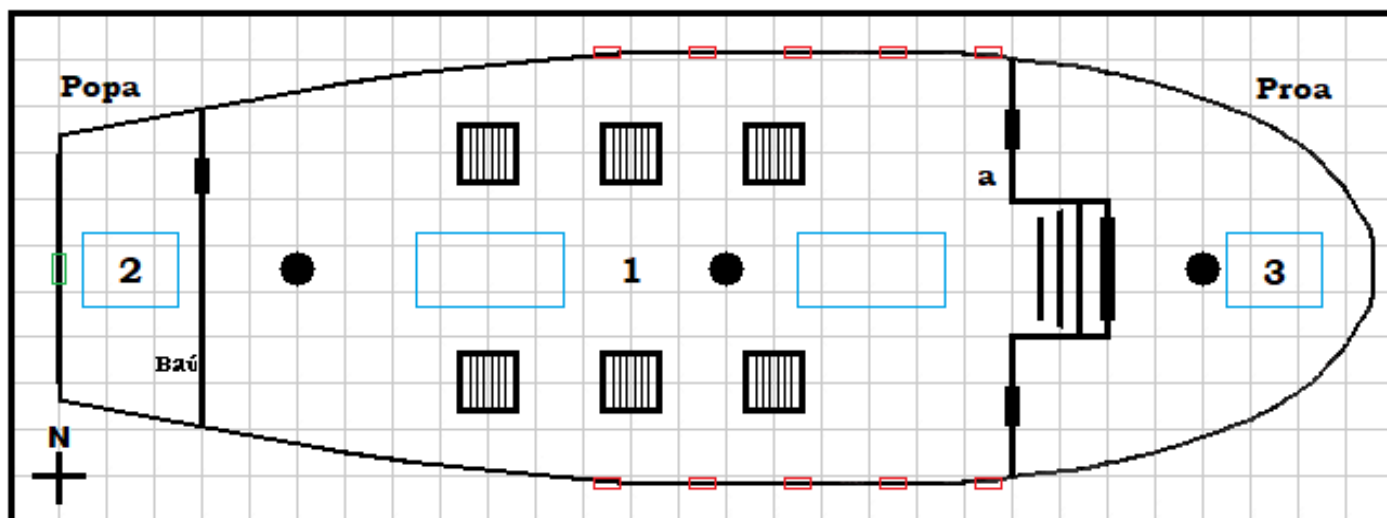
Assim que as pessoas presas os avistarem elas pedirão socorro. Elas **são os moradores levados do Sítio dos Amoar.** Estão presos aqui os adolescentes **Aurora, Alícia, Mirella e Thomas**, a esposa de Ivan, **Maria**, e a filha do casal, **Stella.**

Cada gaiola está presa no piso e trancada com um cadeado. Além disso, cada cativo também está com os pulsos presos por algemas de metal. **O cadeado de cada jaula pode ser aberto com um teste de Destreza com Ferramentas de Ladrão CD 16 e cada tentativa demora 1 turno.** Se atacados cada cadeado tem CA 19 e 8 PVs.

Assim que Maria percebe que os PJs estão tentando salva-los ela diz:

*“Por favor, nos ajude. Os Magos Vermelhos atacaram a nossa casa e querem nos levar para Thay. A líder deles quer nos vender como **escravos!**”*

Mas antes de qualquer ação algo acontece. O braseiro no centro das gaiolas **EXPLODE** e dali se ergue um **ELEMENTAL DO FOGO!**



Características Gerais

O Safira do Mar é um navio antigo que já passou por muitas reformas. O seu porão é úmido e frio e a **presença de um elemental do fogo acaba de condenar o navio**. Em pouco tempo ele se tornará uma imensa bola de fogo e cabe aos PJs fugir antes.

Teto. O teto está a 2,5m de altura.

Portas. Aqui há apenas duas portas de madeira, estão destrancadas e podem ser facilmente barradas. A escada de acesso está bloqueada por pesadas portas (CA 15, 27 PVs) e estão trancadas por fora.

Paredes. As paredes são o próprio casco do navio, elas são de madeira e existem pequenas janelas (os retângulos vermelhos), fechadas com blocos de madeira retiráveis. Elas eram empregadas para o uso de remos e que não permitem a passagem de PJs de tamanho pequeno ou maiores.

Luz. A área 1, que é onde os PJs chegam, está em **meia luz** graças ao braseiro no centro (que está onde está o número 1 no mapa), as áreas 2 e 3 estão em **escuridão**. Depois que o elemental do fogo surgir a área onde ele se encontra é considerada em **luz plena** e as demais em **meia luz**.

Área 1 – Porão Principal

O grupo está aqui agora. Após entrarem por uma das escadas a leste e falarem com os cativos o braseiro no centro explode e dele se ergue um elemental do fogo.

O elemental do fogo queima no centro do porão e permanece ali por 1 rodada (o grupo deve **tomar as poções de resistência agora!**). No início da rodada seguinte deve ser jogada a iniciativa e o combate se inicia.

Elemental do Fogo

Elemental Grande, neutro

Classe de Armadura 13

Pontos de Vida 102 (12d10+36)

Deslocamento 15 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
10 (+0)	17 (+3)	16 (+3)	6 (-2)	10 (+0)	7 (-2)

Resistências a Dano: contundente, cortante e perfurante de armas não mágicas.

Imunidade a Dano ígneo, venenoso

Imunidade à Condição agarrado, caído, contido, envenenado, exausto, inconsciente, paralisado, petrificado

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 10

Idiomas Ignan

Nível de Desafio 5 (1.800 XP)

Forma de Fogo. O elemental pode se mover por espaços de até 2,5cm de largura sem se espremer. Uma criatura que o toque ou que o acerte com um ataque corpo a corpo a até 1,5m dele sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo. Ele também pode entrar em um espaço ocupada por uma criatura e parar no local. A primeira vez que ele entra no espaço de uma criatura no turno ela sofre 5 (1d10) pontos de dano ígneo e começa a incendiar, ela sofre outros 5 (1d10) pontos de dano ígneo no início de cada um dos seus turno até que gaste uma ação para apagar as chamas.

Iluminação. O elemental projeta luz plena em um raio de 9m e meia luz por mais 9 metros.

Susceptibilidade à Água. Sofre 1 pt de dano gélido para cada 1,5m que se mova na água ou para cada litro de água jogada sobre ele.

Ações

Ataques Múltiplos. Pode fazer 2 ataques de toque.

Toque. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 10 (2d6+3) ígneo. Se o alvo for uma criatura ou objeto inflamável, este se incendeia. O alvo sofre 5 (1d10) de dano ígneo no início do turno deles até que use uma ação para apagar o fogo.

As pessoas presas começaram a gritar e a implorar para serem salvas. **Se nada for feito o elemental irá atacar primeiro as pessoas presas nas jaulas de ferro.** Um grito agonizante de dor e desespero ecoará a cada rodada em que o elemental queimará viva uma pessoa presa (cada rodada que o elemental atacar as jaulas uma pessoa presa será morta carbonizada).

O elemental está furioso e descontrolado. Ele toca fogo em tudo que alcança e dá preferência em atacar alvos vivos. Não demorará e logo todo o porão será tomado pelo fogo! Os jogadores precisam agir rápido se desejam que alguém saia vivo daqui:

- Se **tentarem retornar pelas escadas** os PJs encontrarão as portas de acesso ao porão **bloqueadas**. Não há fechadura para ser aberta e arrombá-las exige um teste de Força CD 25.

- As **jaulas estão presas no lugar**, mas podem **ser soltas** do piso com um teste de Força CD 15.

- No **quadrado marcado com um “a”** há uma caixa com ferramentas. Aqui existem 4 martelos, 2 pés de cabra e diversas peças de metal. Se necessário essas ferramentas podem ser usadas para **atacar à distância**.

- **Abaixo do piso há um espaço vazio** até o casco que um personagem de tamanho médio ou menor pode se arrastar. **Os retângulos azuis** marcam alçapões que uma vez abertos dão acesso a esse espaço. Um personagem pode entrar em qualquer desses retângulos e sair em qualquer outro, se movendo com metade do deslocamento.

Área 2 – Porão da Popa

Essa seção era usada como um alojamento, havendo aqui apenas colchões de palha inutilizados, muita sujeira e **um baú**. Nashira o deixou aqui para o caso de uma emergência. O baú está destrancado e tem 70po, 1050pp, 2100pc, uma Varinha de Misseis Mágicos, um Anel de Andar Sobre as Águas e um Pergaminho Mágico da magia Invisibilidade.

É aqui que está **a saída do porão**. Na parede do fundo, no centro e no alto há uma abertura, como uma janela, fechada de forma improvisada. Era através dessa abertura que era movimentado o leme, mas foi inutilizada após a utilização de cabos.

Quanto tempo os PJs possuem?

Fica a cargo do DM definir quanto tempo o grupo tem até que o navio seja tomado pelo fogo. No texto há alguns indicativos e provavelmente quando duas das três áreas tiverem sido visitadas pelo elemental o incêndio já estará descontrolado.

Para localizar essa abertura (o retângulo verde no mapa) basta que um PJ possua **Percepção Passiva 12** ou passe em um teste de Sabedoria (Percepção) CD 12.

Uma vez descoberto não é necessário teste para abrir. Finalmente, é possível sair um personagem por turno que cai na água a poucos metros de um trapiche.

Área 3 – Porão da Proa

Esta área do porão é destinada a mercadorias mais nobres. Nesse momento há aqui uma dúzia de barris, metade com água potável e metade com rum e vinho. Também há algumas caixas com charque e dois rolos de corda (15m cada).

Os barris podem ser usados para atrasar o elemental. Se ele for forçado a passar por eles os barris estouram e o detêm por 2 rodadas. Mas o principal está no fato que essa área conta **com duas entradas com portas resistentes que podem ser emperradas (usando pedaços de madeira)**.

Caso o elemental **seja preso aqui** as portas aguentam por até 2d4 rodadas, quando o fogo consumirá a madeira da porta e fará uma abertura suficiente para o monstro sair. Se isso acontecer um imenso incêndio já terá tomado toda a área 3 e não demorará para todo o navio ser destruído.

Solução?

Uma solução envolve trabalho em equipe. Uma parte chama a atenção do elemental e o leva para a área 3 enquanto o restante solta os prisioneiros e explora a área 2. Usando os barris e prende-o os PJs ganham cerca de 4-10 rodadas. Depois de libertar todos os prisioneiros eles precisam correr para a área 2, barrar a porta e abandonar o navio que já estará tomado pelas chamas. Personagens feridos podem usar o caminho abaixo do piso para se esconderem e alcançar a área 2. Outra solução envolve derrotar o elemental e nesse caso lembre-se das poções de resistência. Seja qual for a solução o incêndio está fora de controle.

FINAL?

Após o grupo fugir do Safira do Mar o navio será totalmente consumido pelas chamas. Não restará nenhum tipo de prova contra os Magos Vermelhos, a não ser o testemunho dos prisioneiros que sobreviveram.



O fogo pode ser visto à distância, mas demorará algum tempo até chamar a atenção da Vigília da Cidade que a princípio só observará. Os PJs e as pessoas que eles resgataram podem sair dali sem perigo.

O próximo passo é levar os sobreviventes até o Castelo Águas Profundas. Lá eles serão protegidos pela guarda e darão seu testemunho sobre o que aconteceu (o que realiza o desejo de Xanathar).

Prêmio em XP e Renome. Se os jogadores conseguirem salvar ao menos 1 prisioneiro ganha 700 XP entre os personagens e cada um deles ganha 1 ponto de Renome se após o final algum deles decidir se unir à Guilda de Ladrões de Xanathar.

Penalidade em XP e Renome. Aplique uma penalidade de -500 XP ao total de XP da aventura para cada prisioneiro que morreu no porão do Safira do Mar. Caso os PJs não consigam resgatar nenhum prisioneiro do porão do Safira do Mar, cada um deles perde TODOS os pontos de renome que já possui e que poderia ganhar o que torna impossível que algum deles se una à Guilda de Ladrões de Xanathar.

Aventura Única

Se a presente Aventura estiver sendo jogada isoladamente então ela chega ao fim aqui. Nos próximos dias (quando do DM decidir) cada PJ será abordado por integrantes da Guilda de Xanathar, quando será oferecido a cada um deles 100po pelos serviços à guilda. No caso de essa Aventura estiver sendo jogada como a última parte da história Vingança Vermelha ignore esta caixa.

Após deixar as docas demora cerca de 2h horas até o grupo chegar ao castelo. O caminho que o grupo fizer não importa, o fato é que eles estão sob vigilância.

Existe uma oportunidade em que algum personagem-jogador pode perceber que há algo de errado. Se algum PJ possuir um escore de **Percepção passiva 15** ou maior ele não chegará a ver um inimigo, mas terá certeza que estão sendo observados, que há algo de errado.

Uma última emboscada está pronta e a espera. O mais perigoso encontro de combate da aventura Vingança Vermelha aguarda o grupo.

A EMBOSCADA DERRADEIRA

Em uma rua deserta pouco depois dos personagens deixarem as docas eles serão abordados pela humana **Kethra** (o contato que os permitiu entrar na Sereia Gentil). Ela grita para que o grupo a siga:

“Por aqui, rápido! Xanathar vai garantir proteção para todos!”

Milo (se estiver com o grupo) dirá que isso parece uma armadilha. Que os PJs não devem ouvi-la e precisam continuar. Se o grupo não seguir Kethra nada acontecerá (Vá para a seção **Final abaixo).** Mas se os PJs a seguirem os personagens serão levados para uma rua estreita. Lá Kethra se mistura ao grupo que é **atacado por ela e todos os PJs são surpreendidos**. Aqui há um detalhe: Milo está com o grupo?

Na primeira rodada de combate o grupo será surpreendido pelo ataque inesperado de Kethra (que não é ela, veja abaixo). Neste caso **sorteio um PJ que receberá um ataque letal** (com uso da habilidade Ataque Surpresa). **Se Milo** estiver com o grupo assim que chegarem à rua estreita ele se oporá à presença de Kethra. Ele questionará a quem ela serve: se a Xanathar ou a **Colstan Rhuul**. Nesse caso **Kethra o atacará mortalmente** (utilizando o Ataque Surpresa e possivelmente matando-o), revelará sua forma verdadeira e atacará.

O fato é que a Kethra que está à frente do grupo não é a verdadeira. Ela é um Dúplice, não um dúplice qualquer, mas um raro dúplice de armas. Ele está aqui sob ordens de Colstan Rhuul para matar todos os PJs.

Dúplice de Armas

Monstruosidade Média (metamorfo), neutro

Classe de Armadura 14 (+3 des, +1 mágico)

Pontos de Vida 52 (8d8+16)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
14 (+2)	16 (+3)	14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Perícia: Enganação+4, Intuição+2, Furtividade+6

Imunidade à Condição enfeitiçado

Sentidos Visão no escuro 18m, Percepção passiva 11

Idiomas Comum

Nível de Desafio 4 (1.100 XP)

Metamorfo. O dúplice pode usar sua ação para se transformar em um humanóide Pequeno ou Médio que já tenha visto. Suas estatísticas, exceto o tamanho, não mudam. O equipamento não é transformado e ele reverte para a forma verdadeira ao morrer.

Intuição Defensiva. O dúplice percebe a intenção agressiva contra ele de todas as criaturas a até 9m metros. Isso fornece a ele +2 na CA (não está somado acima) e em todas as jogadas de Salvação contra ataques e efeitos provocados por essas criaturas que o tenham como alvo com exceção da criatura foco de Ler Reflexos.

Ataque Surpresa. Se o dúplice de armas atingir uma criatura que tenha surpreendido na primeira rodada do combate, o alvo sofre 10 (3d6) pontos de dano adicionais.

Ações

Ataques Múltiplos. Pode fazer 2 ataques corpo a corpo.

Espada Longa +2. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +7 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. **Dano:** 8 (1d8+4) cortante, ou 9 (1d10+4) cortante se usada com 2 mãos.

Ler Reflexos. O dúplice é capaz de ler os reflexos e impulsos táticos de uma criatura que escolha a até 9m dele. Enquanto ele mantiver a concentração e a vítima estiver dentro do alcance o dúplice **assume sua aparência** e tem vantagem em todas as suas jogadas de ataque, Salvaguardas e testes de Sabedoria (Intuição) contra a vítima e a vítima recebe desvantagem em todas as suas jogadas de ataque e testes de Salvação contra o dúplice.

Esse dúplice se chama Hidrytx e já há tempo ele tenta entrar para os assassinos de Xanathar. Criaturas metamorfas, como dúplices, são muito desejadas para essa função, mas Hidrytx não é um dúplice normal e um dos líderes da guilda, Colstan Rhuul, o vê como inferior aos demais e não o aceitou. Agora, em busca dessa aceitação, Hidrytx parte nessa missão, e, como não existe uma ligação, Colstan Rhuul o usa.

O dúplice está sobre ordens de **Colstan Rhuul** e sua tarefa é matar os aventureiros (PJs e Milo, se estiver junto) sem tocar nos reféns. O clérigo quer vingança e também que a missão seja bem sucedida.

Para a missão o dúplice conta com uma espada mágica poderosa e um anel de proteção. A tática dele envolve primeiro tentar assassinar uma vítima surpreendida e depois escolher outro alvo, usar Ler Reflexos e se concentrar nele para matá-lo o mais rápido possível. Para proteger-se ele buscará uma posição melhor para evitar os demais lutadores (por isso a rua estreita).

O dúplice é extremamente confiante em suas habilidades. Ele acha que pode reverter qualquer situação tática desfavorável e isso pode acabar levando-o a lutar até a morte. Além disso, ele espera impressionar Colstan Rhuul, o líder dos assassinos de Xanathar, para reivindicar um lugar na guilda.

De fato, ele é um adversário extremamente difícil de ser derrotado em um combate um a um. A melhor estratégia contra ele vem do trabalho em equipe e de ataques à distância além de 9 metros. Ele não se renderá e só fugirá (usando a habilidade metamorfo) se ficar evidente que ele não tem como vencer.

Se o vencerem (e o dúplice não fugir) os PJs podem ficar com sua Espada Longa +2, o seu Anel de Proteção +1 e 10po em moedas variadas.

FINAL

Ultrapassado o último encontro o grupo está livre. Se eles ainda precisam escotar eventuais sobreviventes até a proteção da Vigília da Cidade agora eles podem fazê-lo.

A missão está completa e o débito que eles possuíam com a Guilda de Ladrões de Xanathar está quitado.

No futuro cada um dos personagens será abordado por integrantes de Xanathar. Nessa abordagem será entregue a cada um o pagamento de 100po pelos serviços prestados e, **para cada personagem que participou das três aventuras, será oferecida a chance de entrarem em definitivo para a guilda.**

Moral da Estória

Cerca de 3000 quilômetros ao Norte da Costa da Espada ficam as terras altas de Thay, uma nação governada por uma magocracia, com os Magos Vermelhos sendo a elite dessa sociedade que tem a escravidão como um meio de vida. Em Thay, 12 anos atrás, dois jovens iniciados se conheceram. Nashira é a primogênita de uma família thayana tradicional. Muito rica foi treinada para ser uma Maga Vermelha de destaque. Beloss é o filho caçula de uma família menos abastada, mas ainda respeitada. Nashira e Beloss se conheceram pouco antes de se graduarem e se apaixonaram.

O relacionamento durou pouco mais de 2 anos e a vontade de Nashira sufocava a de Beloss. Após conhecer o estilo de vida de outras terras Beloss também se desencantou com Thay e não demorou para o jovem decidir abandonar aquela vida. Nashira não aceitou o fim da relação, mas antes que pudesse reagir Beloss sumiu.

Quase uma década se passou. Nashira se tornou uma poderosa Maga Vermelha e mesmo já tendo destruído a família de seu antigo amado ela não o esqueceu. Gastou parte da sua fortuna para localizá-lo e ele estava em um vilarejo conhecido como Sítio dos Amoar, usava o nome de Ivan e vivia como um apicultor na Costa da Espada, a poucos quilômetros de Águas Profundas.

Movida pela vingança, Nashira arquitetou um plano. Ela convenceu seus superiores a despachar uma comitiva diplomática para Águas Profundas com a missão de negociar a instalação de um Conclave. Já na capital ela partiu para o vilarejo e finalmente reencontrou seu antigo amante. Beloss não apenas havia renunciado ao seu status, como havia constituído uma família. Ele a havia trocado por uma camponesa, Maria. Nashira tomou tal fato como uma ofensa. Destruiu o que pôde com um elemental do fogo e ordenou que sua escolta sequestrasse alguns jovens. Para desviar a atenção ela planejou colocar a culpa em Xanathar que também é escravista. Ela levou Beloss, sua esposa e filha além de alguns moradores.

Pouco depois um grupo de aventureiros que cruzava a região atendeu aos pedidos de socorro. Cientes do sequestro e de

indícios de culpa de Xanathar (o seu símbolo estava em uma parede) o grupo volta para Águas Profundas e começa uma busca. Os moradores do Sítio dos Amoar também procuram a Vigília da Cidade que instaurou uma investigação oficial.

À noite, próximo da capital e a beira do mar, Nashira discute com Beloss. Em uma explosão de ódio ela o mata carbonizado e o seu cadáver é jogado no mar. Mais tarde a maga decide usar o navio Safira do Mar, que ela havia contatado para levá-los até Innarlith, para esconder os seus prisioneiros e levá-los para Thay onde ela planeja vender todos, especialmente Maria e sua filha, como escravos.

No dia seguinte o grupo que ajudou Amoar e a Vigília da Cidade começam a fazer perguntas. A Guilda de Xanathar é investigada e esses movimentos não passam despercebidos pelos seus espiões. O líder da Guilda de Ladrões aciona espiões infiltrados na Vigília, levanta informações e descobre a existência do grupo de aventureiros que estão atuando na cidade. No fim do dia esses aventureiros, guiados por um pequenino chamado Milo, atacam um esconderijo de Xanathar nos esgotos de Águas Profundas.

Milo é um ladino que há tempo faz parte da Guilda de Ladrões de Xanathar e que já está cansado dessa vida de conspirações e intrigas. Nos esgotos o grupo supera os perigos e as defesas do esconderijo. Apesar do sucesso não encontram os reféns e ao retornarem são emboscados por assassinos de Colstan Rhuul, Clérigo de Xanathar, que os desejava mortos. Mas por ordens de Xanathar todos são capturados e levados.

No esconderijo de Xanathar, no interior do 3º andar da Montanha Subterrânea, o próprio planejava. Ele já lidou com aventureiros e conhece o poder que esses grupos podem ter. Enquanto isso, ao amanhecer, o cadáver de Beloss surge às margens do porto de Águas Profundas. A Vigília da Cidade recolheu o corpo e o levou para o necrotério próximo ao cemitério onde espiões de Xanathar reportam a sua chegada. O estado do cadáver o liga ao crime imputado à guilda. Ao saber disso Xanathar ordenou a sua recuperação e para isso usa os aventureiros mantidos cativos.

Nos bastidores um dos comandantes da guilda não aprova as ordens de seu líder. Colstan Rhuul sentiu-se ofendido por ter sua decisão de executar os aventureiros revogada. E para piorar agora o grupo de desconhecidos recém-chegados recebiam as graças de Xanathar.

A missão de recuperação do cadáver carbonizado foi posta em prática. Acompanhados por Milo, que deveria matá-los em caso de traição, os aventureiros são bem-sucedidos, mas ao retornarem são cercados por ladrões Zhentarim e são obrigados a lutar. Milo termina a missão desconfiado que a localização do grupo foi vazada por subordinados de Colstan Rhuul.

No esconderijo o corpo foi animado e interrogado. Foi revelado o envolvimento dos Magos Vermelhos de Thay e isso convenceu Xanathar que se trata de uma represália por todas as vezes que a guilda impediu os thayanos de se estabelecerem na cidade. Diante disso Xanathar os nomeia os aventureiros integrantes temporários da Guilda e os encarrega de uma tarefa para o mais puro e contido ódio de Colstan Rhuul.

Nesse meio tempo Nashira conclui a missão oficial de sua comitiva e falha, mas isso não a importa. Sua verdadeira missão foi cumprida, não exatamente como ela queria e isso a está assombrando. O plano prossegue e agora ela e sua comitiva estão na famosa casa de eventos “A Sereia Gentil”. Era chegada à hora de Xanathar agir e a única forma de reverter a situação era encontrando provas contra os Thayanos.

Com tudo planejado pelo próprio Xanathar nenhum dos líderes compreendia o que ele planejará e nem a sua obsessão naqueles indivíduos. Agora se referindo aos prisioneiros como “membros temporários” Xanathar lhes deu uma última tarefa: infiltrar-se na casa de eventos e descobrir a localização das pessoas sequestradas.

Conduzidos por Milo o grupo entra no estabelecimento à noite com a ajuda de Kethra, membro de Xanathar infiltrada na Sereia Gentil. A missão foi um sucesso e os aventureiros descobrem que as pessoas sequestradas estavam presas em um navio prestes a zarpar do porto de Águas Profundas. Para alcançar o navio a tempo o grupo parte, mas, antes, Kethra, leal a

Colstan Rhuul, informa o seu mestre.

Para piorar a segurança da casa de eventos informa Nashira de uma atividade suspeita que envolve integrantes da sua comitiva e que os responsáveis acabam de deixar a casa em direção ao sul. A líder da comitiva tem certeza que está em perigo e sem hesitar se teletransporta para o navio que guarda os seus cativos.

Já no porto o grupo encontra o navio, o Safira do Mar. Após superar a tripulação os membros temporários de Xanathar entram no porão. Tudo isso sob a vigilância de Nashira que os acompanhava sob efeito da magia invisibilidade. No porão as pessoas sequestradas do Sítio dos Amoar são finalmente encontradas. Seis pessoas em jaulas à volta de um braseiro. Entre os cativos está Maria, esposa de Ivan (Beloss). Ela tenta falar, mas antes Nashira age.

A maga vermelha, invisível e de uma distância segura, invoca um elemental do fogo a partir do braseiro. Logo em seguida ela tranca a entrada e se teletransporta de volta para a casa de eventos. No navio o elemental o condena e destrói as provas que pudessem existir. Por pouco os aventureiros conseguem escapar com os reféns.

No Sereia Gentil a maga Nashira reúne a sua comitiva e deixa a cidade por terra. No porto espiões de Colstan Rhuul assistem a tudo e seguindo instruções detalhadas preparam a emboscada final. O Clérigo encara os aventureiros como uma afronta e planeja matá-los sem chamar a atenção.

Resgatados os reféns a tarefa imposta por Xanathar estava quase concluída, faltava só entregar as testemunhas para as autoridades. Entregues, Xanathar espera duas consequências: a retirada das acusações contra a guilda e a responsabilização dos Magos Vermelhos.

Com isso o grupo apertou o passo em direção à sede da Vigília da Cidade, mas antes eles terão que lidar com o último estratagema do líder dos assassinos: uma emboscada por um metamorfo que assumiu a aparência de Kethra e tem a missão de matar todos os aventureiros. Será que o grupo de heróis cairá na emboscada?

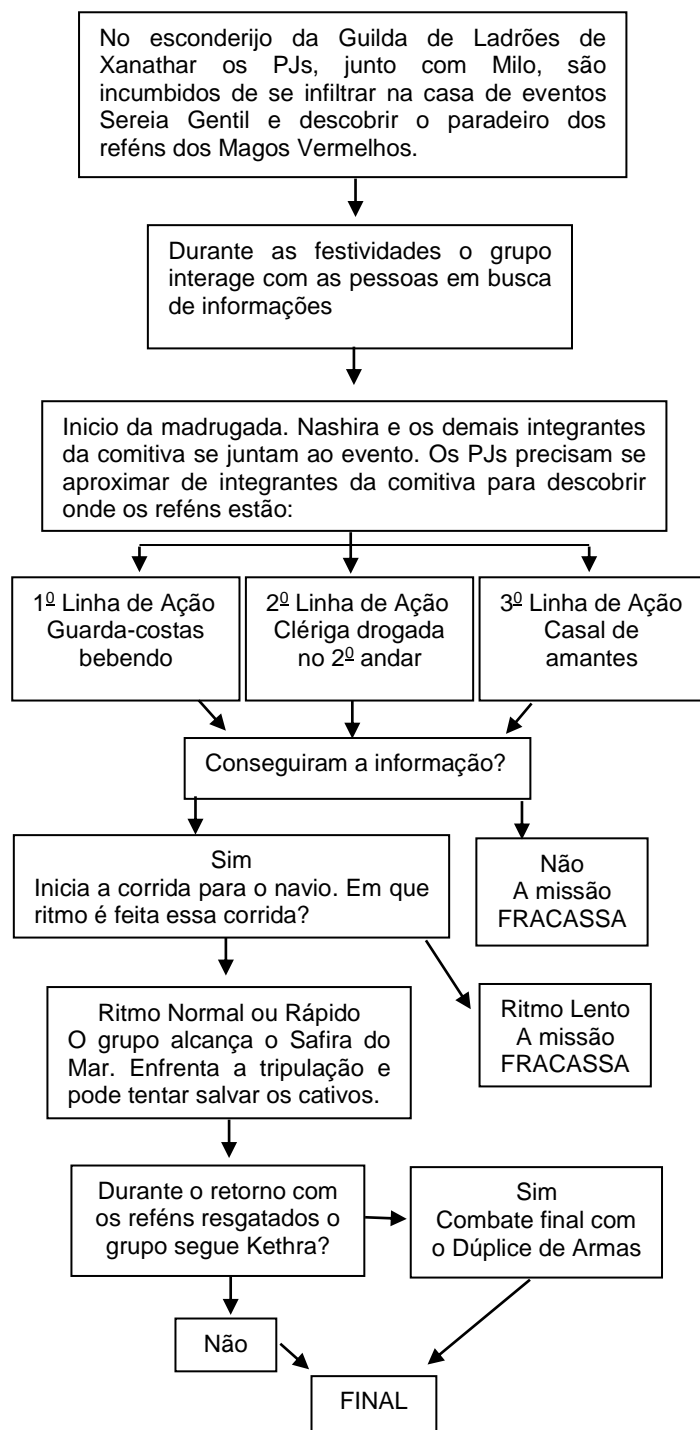




POSSIBILIDADES...

Vista todas as três partes da aventura a seguir há alguns pontos de discussão e sugestões. O DM pode abordá-las para alterar elementos e explorar possibilidades...

Fluxograma



A Verdade Real

O que os personagens conseguiram descobrir? A verdade é complexa, ela está pulverizada pela história e talvez ninguém a saiba por completo. Xanathar, por exemplo, acredita em uma conclusão que tem pouco reflexo na verdade, mas que é conveniente.

Se o DM quiser revelar a história aos PJs ele pode usar Maria. Talvez Ivan tenha contato tudo para ela, mas o mais provável é que ele tenha inventado algo e com certeza ele não contou sobre a existência de Nashira e a natureza do seu relacionamento com ela.

Porque o Interesse?

O que Xanathar planeja? Porque ele se interessou tanto pelos personagens-jogadores a ponto de se revelar e fazer deles integrantes da guilda?

Uma possível resposta pode ser que o observador está planejando algo, talvez em longo prazo, que exija as habilidades de um grupo de aventureiros ou mesmo que atue apenas como uma cortina de fumaça.

Nashira

Nashira retornou para Thay. O seu fracasso oficial vai impedi-la de viajar por muito tempo e tudo que aconteceu na Costa da Espada a afetou de um modo que ela nunca previu, o que também exigirá tempo.

Talvez bem mais tarde ela possa decidir se vingar de quem a atrapalhou. Ela conhece o rosto de cada um dos PJs e se ela não puder caça-los ela pode mandar alguém fazê-lo.

Em Busca dos Intrusos

O clérigo Darnark, capelão da Vigília da Cidade, vai investigar o que ocorreu no necrotério (durante a segunda parte), especialmente se alguém foi agredido e/ou o seu escudo desapareceu do alojamento.

Existe uma boa possibilidade de ele chegar ao integrante infiltrado de Xanathar que abriu o portão para o grupo entrar. Sua investigação pode chegar à identidade dos PJs ou pelo menos conseguir uma boa pista de quem eram os invasores...