



# VINGANÇA VERMELHA, PARTE 1

---

Por Márcio da Silva Kubiach

**Um pequeno povoado arde. Extintas as chamas constatou-se que se tratou de um ataque sem provocação e que resultou no sequestro nos mais jovens moradores. No local o símbolo de uma perigosa guilda escravista é encontrado, mas será essa a verdade?**



**DUNGEONS & DRAGONS**

**Uma aventura mortal para 4 personagens de 3º nível**

# INTRODUÇÃO

A aventura *Vingança Vermelha* é uma aventura longa dividida em três 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 história. Estas páginas contêm tudo que é necessário para jogá-la.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidos e referenciados quando se repetirem. Para jogar você precisará do Livro do Jogador e do Mestre, mas é recomendada a consulta aos três livros básicos do *Dungeons & Dragons 5ª edição*.

## CONDUZINDO A AVENTURA

*Vingança Vermelha, parte 1* é uma aventura para quatro personagens de 3º nível. Existem encontros a resolver, interação social e termina em um grande combate com um desfecho inesperado. A aventura acontece em *Forgotten Realms* durante o ano de 1372 e começa fora dos muros de Águas Profundas. Enquanto o grupo retorna para a capital ele se depara com um povoado sobre ataque e descobre que parte de seus moradores foi sequestrada.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral de toda a história até o início da aventura. A seção Visão Geral descreve como é esperado que a aventura seja conduzida e lhe dá uma ampla sensação do que os personagens jogadores devem estar fazendo. A seção Gancho de Aventura aborda algumas das possíveis motivações para fazer os PJs entrarem nessa aventura. Por fim, a seção Moral da História é apresentada apenas no final da parte 3.

## PLANO DE FUNDO

Um povoado de apicultores situado a cerca de seis horas em ritmo normal de Águas Profundas vivia em paz. Apesar de situado a quilômetros a proximidade lhe garantia proteção, pelo menos até agora.

No início da tarde a pequena comunidade foi visitada por um grupo interessado em comprar mel. Esse grupo procurava uma pessoa específica e depois de encontrá-la eles passaram a atacar todos à volta. Mataram e sequestraram moradores antes de deixarem o povoado sem explicação.

Mas quando o horror parecia que havia acabado um gigante feito de fogo irrompe do meio da casa onde os agressores primeiro chegaram e começa a consumir tudo.

## VISÃO GERAL

A aventura *Vingança Vermelha, parte 1* é baseada em eventos e depois da primeira parte ela ocorre em Águas Profundas. A aventura é dividida em três partes. Na parte 1 os PJs, enquanto viajam para Águas Profundas, se deparam com o povoado em chamas e os moradores pedindo socorro. Na parte 2 o grupo chega à Cidade dos Esplendores e investigam o símbolo que encontraram no local. Já na parte 3 os PJs seguem uma pista e invadem os esgotos da cidade na tentativa de resgatar pessoas sequestradas por uma perigosa guilda.

## GANCHO DE AVENTURA

Como a aventura inicia com o avistamento do povoado em chamas e das pessoas pedindo socorro os personagens jogadores devem estar em viagem ou nos arredores de Águas Profundas. Um bom gancho é os PJs estarem retornando para a capital após se aventurarem ou alguém os encontrar pedindo ajuda ou apontando para o fogo.

Os PJs podem estar se dirigindo para esse sítio, já que ele é conhecido pelo seu mel, para comércio, para visitar algum conhecido ou ser esse vilarejo a sua terra natal. Também é possível que algum aventureiro, como algum PJ recém introduzido na campanha, esteja justamente indo até lá prestar ajuda e convoca os demais.

Como motivação os PJs podem querer se envolver para promoverem a justiça, por desejo de ajudar, por serem algum tipo de agentes da lei, por conhecerem alguma vítima ou por nutrirem uma aversão especial por saqueadores e escravagistas.

# PARTE 1: EM CHAMAS

A aventura começa com o grupo de personagens em plena viagem. O dia está claro e quando os personagens dos jogadores começam a se aproximar dos arredores de Águas Profundas, já no início da tarde, eles avistam uma negra coluna de fumaça. Conforme os PJs se aproximam eles avistam um povoado em chamas.

O vilarejo que arde se chama **Sítio dos Amoar**. A pequena comunidade se formou à volta de uma fazenda da família Amoar e quase todos que moram aqui se mantêm com a produção de mel de ótima qualidade. Uma precária via de acesso atravessa o lugar e é prontamente usada pelo grupo.

Não demora e os PJs ouvem os gritos de pessoas que tentam correr enquanto algumas casas do povoado ardem. **São gritos que carregam pedidos de socorro**. Assim que chegam aos arredores da vila vários moradores passam pelos personagens e vendo que são aventureiros falam:

*“Um MONSTRO está matando e queimando tudo!”*

*“Fomos atacados e os malditos deixaram um MONSTRO para nos matar!”*

*“Por favor, nos ajude! Tudo o que temos está aqui!”*

Usando o acesso, que se trata de uma estrada de chão batido, o grupo chega rapidamente ao povoado:

Vocês chegam ao povoado que parece ser constituído por cerca de uma dúzia de casas de madeira, alguns celeiros e **uma caixa d'água no centro** que serve a todos. Ao fundo uma coluna de fumaça se ergue de um incêndio que atinge algumas casas. Há corpos na rua e todos que podem já se afastaram.

O grupo avança. Quando eles se aproximam de uma casa em chamas ela desaba, segundos depois o que resta da casa é destruída e surge uma grande labareda de fogo que exhibe um formato humanoíde. Um **elemental do fogo**.

## 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 ocupado 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 ponto de dano gélido para cada 1,5m que se mova na água ou para cada 1 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.

Esse elemental foi deixado para trás para destruir tudo. Ele está furioso por ter sido arrancado de seu plano e quer descarregar sua frustração em tudo que encontrar, mas ele dá preferência em perseguir qualquer um que o enfrente. Um elemental do fogo é uma criatura relativamente bem estudada e por isso basta um sucesso em **Inteligência (Arcanismo)** CD 10 para recordar o conhecimento necessário como sua força, fúria e vulnerabilidade à água.

O elemental enfurecido destruirá tudo que estiver à sua frente, como os PJs.

## Sobrevivendo

O elemental é poderoso demais e o grupo não deve lutar diretamente. Para sobreviver os PJs devem usar e abusar da ação em combate Esquivar e usar Correr e Desengajar (pg. 192 do LdJ) para chegar à **caixa d'água**. Qualquer ataque à distância que cause no mínimo 2 pontos de dano é suficiente para guiá-lo ao local correto ou para desviar a sua atenção de um alvo.

A única maneira de derrotá-lo é explorando a sua fraqueza. No vilarejo existe **uma caixa d'água de madeira com mais de 500 litros**. Se ela for derrubada sobre o elemental essa quantidade de água é mais que suficiente para destruí-lo. Para fazer isso os PJs precisam trabalhar em **duas equipes**: uma atrai a criatura até o local exato e a mantém lá, enquanto a outra derruba a estrutura sobre o elemental.

**Atrair o elemental** não é difícil. Ele está agora incendiando tudo e para convencê-lo a seguir os PJs basta que ele seja atingido por um ataque (mesmo à distância) que lhe cause 1 de dano. Feito isso ele avançará contra os PJs que precisam resistir para levá-lo até o **local** correto, o que demora 2-4 rodadas. Se estiver utilizando um mapa de batalha coloque o elemental distante 30m do local (uma área de 6m<sup>2</sup>) que ele deve estar. Uma vez no local os PJs precisam enfrentá-lo ali até que derrubem a caixa d'água.

Por sua vez, **para derrubar a caixa d'água** é necessário atacar o suporte de madeira que a mantém (CA 13, 20 PVs). Enquanto esse dano não for produzido os demais PJs precisam manter o elemental na posição.

Com o dano necessário aplicado aos suportes da caixa d'água enquanto o elemental é mantido no lugar certo ela cai sobre a criatura e a extingue. Momentos depois, as pessoas que moram aqui voltam e começam a tentar apagar o fogo das casas.

**Prêmio em XP.** Se o grupo ajudar os moradores no combate às chamas premie o grupo com 200 XPs.

## O QUE ESTÁ ACONTECENDO?

Pouco tempo depois o incêndio estará apagado. Os moradores procuram os PJs e tentam explicar o que houve:

*“No dia de hoje recebemos a visita de um grupo de viajantes bem vestidos. Acreditamos se tratar de uma comitiva de aventureiros e se apresentaram como interessados em comprar mel para a produção de hidromel. Oferecemos o produto, mas eles queriam comprar apenas do Ivan. Eles disseram que eram amigos e então indicamos a casa. Algum tempo depois ouvimos gritos e quando nos aproximamos os forasteiros enlouqueceram. Começaram a atacar e a matar. Antes de irem embora levando o Ivan e sua família também sequestraram nossos filhos e deixaram esse monstro de fogo para terminar de destruir tudo.”*

Os jogadores podem questionar os moradores no que acharem necessário:

- O grupo visitante era composto por cerca de dez indivíduos. Metade escondida sob mantos e a outra metade de guardas bem armados. Pela voz os moradores acreditam que sua líder era uma mulher.
- Ivan é um apicultor que trabalha aqui já há 10 anos. Ele veio de longe para se casar com Maria, filha de um dos fundadores do lugarejo e ficou por aqui.
- Se perguntarem onde é a casa do Ivan os moradores apontam para o lugar onde há uma casa semidestruída. Ali agora restam algumas paredes e destroços queimados.
- Ivan morava e trabalhava em sua casa com sua esposa, Maria, e sua filha, Stella. Todos os três foram levados.
- Depois de tudo eles viram os forasteiros irem embora em direção a Águas Profundas.
- Se perguntarem quem foi levado os moradores dizem que quatro adolescentes, além da família de Ivan, sumiram: Aurora, Alicia, Mirella e Thomas.





## A CASA DE IVAN

O terreno onde estava a casa do morador chamado Ivan e de sua família está em péssimo estado. Aparentemente havia uma casa grande, um celeiro e outra casa menor. Está tudo destruído, mas restam pedaços e destroços fumegantes da casa.

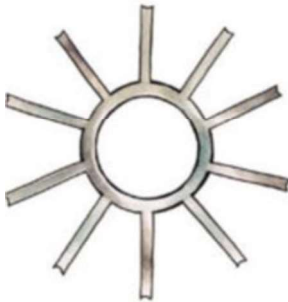
O celeiro foi totalmente destruído, mas da casa ainda restam algumas paredes e até um cômodo intacto. Não há sinais de corpos entre os restos do celeiro e na casa, em um canto relativamente preservado, há o que restou do quarto do casal.

O quarto está todo revirado. Há apenas uma cama no centro, um armário e um baú. Há roupas e papéis espalhados pelo chão, além de marcas de sangue pelo chão, cama e armário. Na lateral do armário há um desenho entalhado na madeira. Trata-se de um círculo com dez raios emanando de sua circunferência.

Esse desenho é o símbolo da Guilda de Ladrões de Xanathar, um grupo de criminosos que também é reconhecido como uma guilda escravista que opera no submundo de Águas Profundas. PJs que lidam com o submundo, como ladinos, estudiosos, agentes da lei ou que tiveram experiências traumatizantes já podem saber o que esse símbolo representa (de qualquer forma o DM decide quem sabe o quê).

Um teste bem sucedido de **Sabedoria (Sobrevivência) CD 10** permite ler os rastros e concluir que houve um grupo de pessoas que se reuniram aqui (muitas pegadas), que depois de algum tempo houve luta (pela dinâmica das pegadas e marcas) e uma ou mais pessoas foram arrastadas em direção à entrada da casa (marcas e rastros de sangue). Aparentemente, os poucos pertences da família continuam aqui.

Já na área externa da casa os rastros continuam. Eles parecem totalizar cerca de 10 pessoas. Os rastros logo se misturam com marcas de correria e combate, não dando maiores informações. Afastados da casa de Ivan um novo teste bem sucedido de **Sabedoria (Sobrevivência) CD 10** revela rastros de um grupo de mais de dez indivíduos deixando o povoado e seguindo



para Águas Profundas. É possível seguir esses rastros e assim ter certeza que eles voltaram à cidade, mas na cidade o rastro é perdido (veja mais adiante).

Assim que o grupo estiver saindo da propriedade de Ivan **moradores do povoado os cercam**. Eles argumentam que vão levar o caso para a Vigília de Águas Profundas, mas tendo em vista a possibilidade de serem ignorados também pedirão aos personagens jogadores que os ajude a resgatar seus filhos e amigos. O povoado não é rico, mas pode pagar ao grupo um total de 300po, que eles pagam metade de forma antecipada, para que tragam de volta as pessoas sequestradas.

A viagem de Amoar para Águas Profundas exige 6h de caminhada em ritmo normal. Mesmo indo mais rápido que isso a busca por respostas fica para o próximo dia.

## PARTE 2: INVESTIGANDO EM ÁGUAS PROFUNDAS

Uma vez em Águas Profundas o grupo precisa de respostas. **A primeira é o que significa o símbolo que eles acharam**. É provável que eles já saibam que se trata do símbolo da Guilda de Ladrões de Xanathar, caso contrário basta perguntar aos guardas da cidade, qualquer soldado da Vigília de Águas Profundas sabe o que aquele símbolo significa, ou fazer uma breve investigação. Sucesso em Investigação CD 10 lhes dá essa informação (um comerciante explica a eles).

**Se o grupo seguiu os rastros** eles confirmam que os atacantes foram para a capital, mas próximo de Águas Profundas o rastro faz um desvio. Para continuar segui-lo teste **Sabedoria (Sobrevivência) CD 15**. Se passarem o rastro passa à beira do mar (onde em um ponto há marcas de fogo), segue pelo **Portão Sul** e desaparece.

Ainda, **se questionarem a Vigília** sobre Xanathar eles não ajudarão e dirão para os PJs se afastarem, mas se for pago 10po de suborno dirão que a guilda está agitada no Distrito Comercial. Que essa movimentação está acontecendo nos esgotos e é melhor que os PJs não se metam: a **guilda cria crocodilos para devorar invasores**.

Por fim, sabendo que a Guilda de Ladrões de Xanathar está envolvida e que eles são conhecidos pelas suas atividades ilegais, inclusive **escravagistas**, o próximo passo para encontrar as pessoas sequestradas é conseguir informações sobre a guilda.

Se alguém possuir um contato com o submundo da cidade ele indicará que eles procurem por **Milo**, no Distrito Comercial. O contato afirma que Milo não é confiável, mas é a única pessoa disponível. Caso não possuam contatos o que resta é **investigar**.

Para levantarem informações o grupo precisará de **quase um dia inteiro** de perguntas sobre Xanathar na periferia do Distrito Comercial de Águas Profundas e um sucesso em Inteligência (Investigação) CD 15. Cada fracasso exige outro dia. **Três fracassos (ou seja, 3 dias) encerram a aventura que termina em FRACASSO (as pessoas são levadas para fora de alcance).**

Um sucesso garante ao grupo todas as seguintes informações:

- O humano Dorn vendedor de capas fala que Xanathar não é uma guilda reconhecida, mas age como a Chefe do crime. Ela exige uma taxa para cada crime cometido e sabe tudo que acontece na cidade. É melhor os PJs desistirem.

- O meio-orc Feng balbucia que Xanathar tem muitos agentes infiltrados. Que eles esgueiram, prepararam golpes, fazem as pessoas desaparecerem e as vende como escravas no mundo subterrâneo.

- A pequenina Verna dá a entender que “talvez” ela viu algo. Ela quer pelo menos 1po para falar. Paga, ela diz que viu agentes de Xanathar se movimentando e que deve haver por aqui, em algum lugar no subterrâneo, algum tipo de acampamento.

- O pequenino ladino **Milo** afirma que a Guilda de Ladrões de Xanathar usa os esgotos para se esconder e movimentar livremente e que ninguém fora da guilda sabe se localizar lá embaixo, mas para a sorte dos PJs, ele já foi um membro.

**ATENÇÃO.** Se os jogadores perguntarem se Milo pode levá-los pelos esgotos ele dirá “talvez” e mostra a palma da mão. Ele espera o pagamento de 5po. Após ser pago ele dirá que aceita guiar o grupo pelos esgotos até o esconderijo da guilda.

Feito o acordo com Milo os personagens podem partir para os esgotos imediatamente ou dentro de algumas horas. Assim que estiverem prontos avance para a parte 3.

## PARTE 3: NOS ESGOTOS

Milo leva os personagens dos jogadores até um beco escuro e pouco movimentado. Ali ele abre um bueiro que revela o interior completamente escuro. Ele faz sinal para entrarem e pula para as trevas.

Nos esgotos **não há luz natural** e personagens que não possuem visão no escuro não enxergam nada. Como o guia dos PJs não tem visão no escuro ele próprio acende uma tocha para iluminar o caminho.

A luz revela um túnel de pedra, aparentemente infinito que segue em frente. No meio do túnel há um fluxo de água suja e mal cheirosa, mas que possui poucas dezenas de centímetros de profundidade.

Assim que o grupo está pronto Milo diz:

***“Sigam-me. Vou levá-los até o esconderijo de Xanathar mais próximo e depois vocês estarão por conta própria.”***

Dito isso o grupo começa a avançar. Milo os lidera. O pequenino vai levá-los para onde falou, mas antes ele tem seus planos.

### O Plano Maligno

Milo na verdade quer levar os PJs para um confronto mortal, na esperança que todos morram e ele possa saquear os corpos. Se os seus contratantes sobreviverem o pequenino vai de fato guia-los até um esconderijo de Xanathar para que os seus agentes se livrem dos PJs.

Depois de alguns minutos de caminhada os personagens já se encontram nas profundezas das galerias. O ar aqui é relativamente bom, apesar do **mau cheiro que impõe Desvantagens** em testes para **rastrear algo pelo cheiro**. Da mesma forma o barulho constante de quedas d’água **impõe Desvantagens em testes de (Sabedoria) Percepção para ouvir algo**.

De modo geral as passarelas não inundadas são revestidas por uma fina camada de lodo, o que permite rastrear como se fosse terra ou grama, e **a presença de água contaminada sujeita** os personagens não habituados aos esgotos ao perigo de contraírem a doença **Vista Podre** se a água tocar a boca, narinas, olhos ou ouvidos ou a doença **Peste do Esgoto** se sofrerem um ferimento cortante ou perfurante (veja a pág. 257 do Livro do Mestre).



## CÂMARA INUNDADA

Depois de pouco mais de 30 minutos de caminhada o grupo chega uma ampla câmara cheia de água turva. É nessa sala que está a armadilha que o guia do grupo deseja que os PJs pereçam.

Assim que chegam Milo se separa do grupo e escala uma cavidade na parede que dá acesso a um apertado túnel que atravessa a sala. Ele diz é preciso cruzar a sala, que a água tem  $\frac{1}{2}$  metro de profundidade e que ele vai pelo túnel para não se molhar.

O caminho que o trapaceiro está usando pode ser usado por outros personagens de tamanho pequeno, quaisquer outros terão que atravessar a sala inundada andando.

Todavia, ocorre que essa câmara é usada como lar por uma família de crocodilos. **Assim que os PJs alcançam a metade da sala eles serão atacado por 4 crocodilos.**

Esse é um encontro difícil e há uma boa chance do grupo ser surpreendido. Para isso realize um teste da perícia furtividade para cada crocodilo e compare com o score em Percepção Passiva de cada personagem que está sendo ameaçado. Qualquer PJ que não perceba a ameaça está surpreendido (pág. 189 do LdJ). **A surpresa pode ser evitada** se os PJs pagaram o suborno de 10po para a Vigília da Cidade pela informação.

## Crocodilo

*Fera Grande, sem alinhamento*

**Classe de Armadura** 12 (armadura natural)

**Pontos de Vida** 19 (3d10+3)

**Deslocamento** 6 m, natação 9m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10(+0)	13(+1)	2(-4)	10(+0)	5(-3)

**Perícias:** Furtividade +2

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Idiomas** -

**Nível de Desafio** 1/2 (100 XP)

**Prender a Respiração.** O crocodilo pode prender a respiração por até 15 minutos.

### Ações

**Mordida.** Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +4 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 7 (1d10+2) perfurante, e o alvo é Agarrado (CD 12 para escapar). Até escapar o alvo fica contido e o crocodilo não pode morder outro alvo.

Enquanto os PJs lutam com os crocodilos o pequenino se esconderá. Depois ele dirá que estava com medo, que ele sempre usa o caminha pela parede e por isso não sabia que havia crocodilos naquela sala.

## O ESCONDERIJO

Depois de superaram a armadilha com os crocodilos Milo se convence que os personagens-jogadores são perigosos. Assim, ele os guia para um dos esconderijos mais movimentados de Xanathar.

## Características Gerais

O esconderijo é apenas uma parte adaptada da rede de esgoto que é feita de pedra.

**Teto.** O teto está a 2,5m de altura.

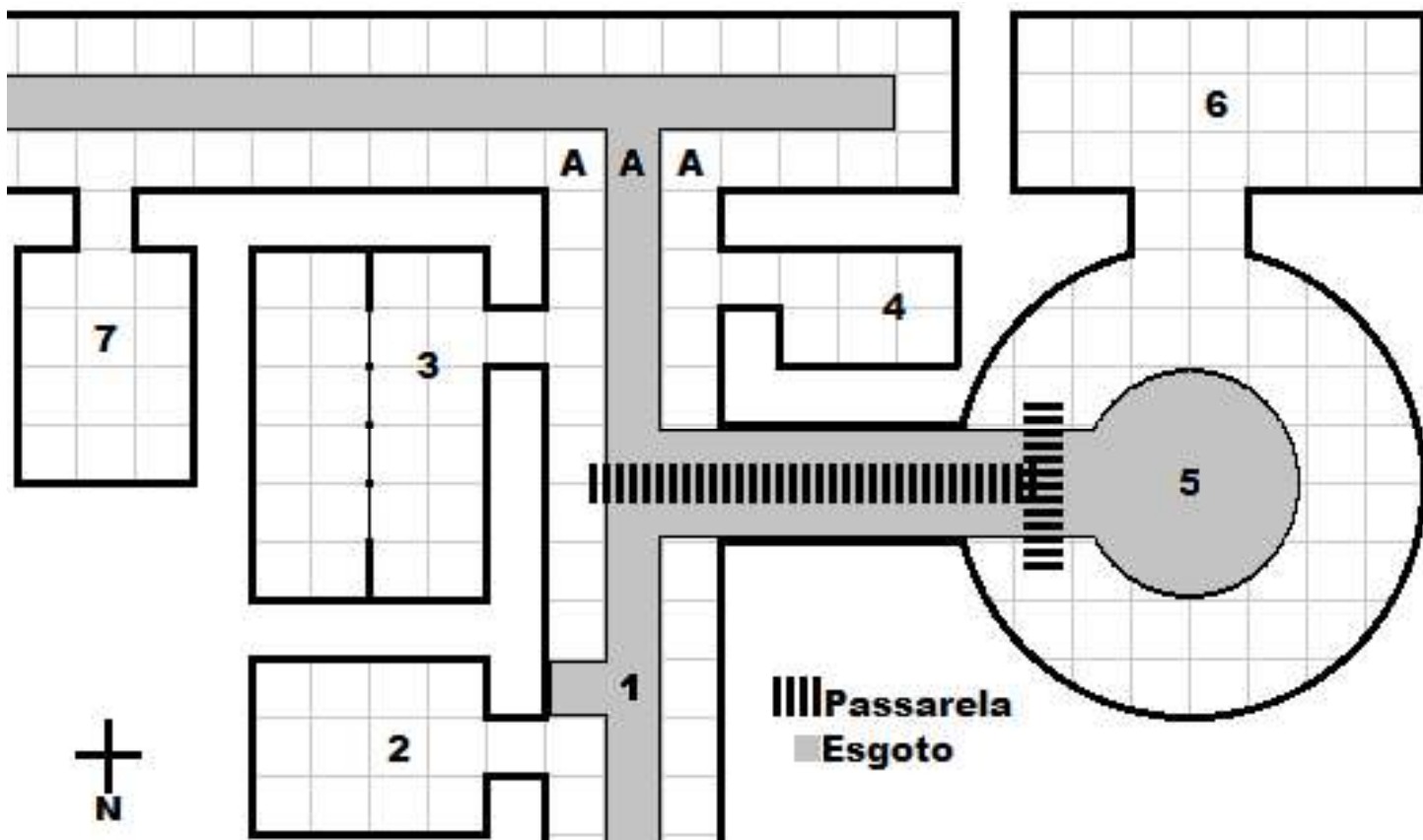
**Portas.** Além das grades da área 3 não há outras portas.

**Luz.** O ambiente está em **meia-luz**.

## Situação Atual

Esse esconderijo é um tipo de entreposto onde os agentes da guilda retornam para reagrupar e deixar aqui o produto de seus crimes até que seja seguro continuar. Por isso aqui há uma guarda mais robusta. É essa guarda que o pequenino **Milo** espera que derrube e mate os PJs enquanto ele espera escondido.





## Área 1 – Canal Principal

Depois de uma longa caminhada o túnel revela algo à frente. Agora, além do fluxo pútrido no centro do túnel, existe uma luz tênue que escapa de um acesso à frente que revela entradas e uma passarela de madeira sobre um largo canal que segue para o leste.

Os PJs finalmente chegam ao esconderijo local da Guilda de Xanathar. Pouco antes Milo deixou o grupo e agora os PJs estão sozinhos. Os personagens enxergam uma fraca luz que escapa da área 3, que ilumina pouco e deixa o ambiente em **meia-luz** (ou seja, parcialmente obscurecida, o que impõe desvantagem em testes de Sabedoria que dependem de visão, veja pág. 183 do LdJ). Nesse instante os PJs conseguem ver o acesso para a área 2, para a área 4 e uma parte da estrutura de madeira que atravessa um canal de esgoto que segue para o leste.

**Caso o grupo de personagens continue em frente, passando sem entrar nas áreas 3 e 5, quando se aproximarem do fim do primeiro canal (quadrados marcados com “A” no mapa) o alarme do esconderijo soará (vá para a seção “Tocando o Alarme” mais à frente).**

## Área 2 – Alojamento Norte

A pequena câmara logo no início da área exibe canos de metal saindo e mergulhando da parede e três sacos de dormir atualmente ocupados por três capangas novatos da Guilda de Ladrões de Xanathar.

Se os capangas forem atacados eles estarão surpresos durante o primeiro turno. No segundo turno uma parte luta enquanto ao menos um tenta acionar o alarme (que consiste em golpear os canos metálicos).

### Xanathar Contemplador (Renome 1)

*Humanoide Médio, caótico e mau*

**Classe de Armadura** 13 (armadura de couro)

**Pontos de Vida** 16 (3d8+3)

**Deslocamento** 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
12 (+1)	13 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

**Perícias** Furtividade +3

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Idiomas** Comum

**Nível de Desafio** 1/4 (50 XP)

### Ações

**Cimitarra.** Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano:* 4 (1d6+1) cortante.

**Besta Leve.** Arma de Combate à Distância: +3 p/ acertar, alcance 24/96, um alvo. *Dano:* 5 (1d8+1) perfurante.



## Área 3 – Celas

É desta câmara que vem a luz que ilumina o ambiente. Assim que os PJs entram aqui eles avistam grades dividindo o ambiente em dois: ao fundo uma cumprida cela e ao lado o quarto do algoz.

Dentro da cela há meia dúzia de pessoas presas, dormindo em montes de palha, e há 50% de chance do capanga (estatísticas idênticas as apresentadas na área 2) que as vigia estar dormindo. Os jogadores podem tratar do vigia como desejarem, mas isso não evitará o desfecho.

**Assim que os personagens se aproximarem dos prisioneiros e tentarem falar com eles e/ou solta-los o alarme do esconderijo soará (vá para a seção “Tocando o Alarme” mais à frente)** e uma dezena de capangas avançará contra eles.

## Área 4 – Depósito de Lixo

Esta pequena câmara é usada como depósito de lixo pelos capangas da guilda. Há sacos de lixo com restos de alimentos, retalhos de roupas e lascas de madeira. Aqui também estão descartados alguns itens de vítimas de roubos. Há dois conjuntos de roupas comuns, uma túnica, três mochilas e 20 folhas de pergaminho.

## Área 5 – Antecâmara

Aqui o esgoto escoia para tubulações inferiores. No centro da sala circular o esgoto escoia no sentido horário e desaparece lentamente. À volta há piso seco e ele é utilizado por cinco integrantes da guilda como acampamento. Entre os sacos de dormir é possível encontrar **duas poções de cura** escondida (cura 2d4+2 pontos de vida) para o caso de uma emergência.

A piscina de esgoto no centro desta área escoia devagar e não tem mais que 1 metro de profundidade. Os ralos que existem no fundo são protegidos por grades e o fluxo da água não tem força para prender ninguém.

Caso o alarme não tenha tocado quando os PJs estiveram na área 3, ou eles não estiveram na área 3, **o alarme do esconderijo soará logo depois que eles começarem a andar sobre a passarela de madeira na área 5 (vá para a seção “Tocando o Alarme” mais à frente).**

## Área 6 – Alojamento Leste

Esta câmara é também utilizada como dormitório e também como depósito de eventuais bens valiosos. Aqui está o dormitório do líder deste grupo, de outros dois capangas e um baú trancado com 100po (a chave está com o líder e pode ser arrombado com um teste de Destreza com Ferramentas de Ladrão CD 16).

## Área 7 – Alojamento Oeste

Esta câmara é idêntica a da área 2. Exibe vários canos que recobrem as paredes e é utilizada como alojamento para outros três capangas da guilda. Além dos sacos de dormir não há nada mais aqui.

## TOCANDO O ALARME

O alarme consiste em bater nos canos e metal expostos nas paredes desta região dos esgotos, ato que provoca um eco que pode ser ouvido em todas as áreas do esconderijo.

Assim que o alarme soar (isso acontecerá conforme as descrições nas áreas 1, 3 e 5) todos os capangas entrarão em alerta e passarão a procurar por invasores.

### Quem acionou o alarme?

Depois que o grupo de PJs chegou aos arredores do esconderijo o pequenino Milo os abandonou, mas na realidade ele ficou escondido observando. Milo é um ex-integrante de Xanathar (pelo menos ele se apresentou assim), e por isso ele sabe muito. Assim que ele avistou que os personagens dos jogadores estavam no centro do esconderijo Milo acionou o alarme batendo nos canos de metal.

Existe um total de 16 capangas. Três capangas que estão na área 7 se dirigem para os quadrados marcados com “A” e a partir dali procuram os invasores. Da mesma forma cinco capangas que estão na área 5 também se dirigem para a área 1 e passam a procurar os PJs. Se os três capangas da área 2 estiverem em condições eles também se dirigem para a área 1. Existem outros quatro com o líder do esconderijo e outro na cela. Assim que algum deles encontrar os personagens dos jogadores o combate começará.

A partir do início do combate todos os outros inimigos fluirão para o local da luta. Todos os inimigos (com exceção do líder, veja adiante) têm as mesmas estatísticas já apresentadas na área 2. Tendo em vista a **água contaminado** que flui pelo esconderijo persiste o perigo de contágio das doenças **Vista Podre** e **Peste do Esgoto**, agora ainda mais devido ao confronto (veja pág. 07).

Após duas rodadas de combate surgirá, vindo da área 6, o líder deste grupo, **um Rufião** (que está se dedicando a acumular renome), acompanhado por outros **quatro** Xanathar Contempladores comuns. Eles procuram os PJs e entram em combate. O objetivo do líder é muito simples: matar todos os personagens invasores.

## Rufião

*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

**Sentidos** Percepção passiva 10

**Idiomas** Comum

**Nível de Desafio** 1/2 (100 XP)

**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 maça.

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

**Besta Pesada.** Arma de Combate à Distância: +2 p/ acertar, alcance 45/180, um alvo. **Dano:** 5 (1d10) perfurante.

Os integrantes da guilda entrarão em combate corpo-a-corpo, mas assim que um ou dois capangas estiverem engalfinhados com cada PJ os demais preferirão usar suas armas de combate à distância, mesmo que isso coloque seus colegas em perigo.

O combate prosseguirá até a morte **enquanto o líder estiver de pé**. Se o rufião cair o combate acabará imediatamente. Todos os demais integrantes da guilda ainda lutando largarão suas armas e tentarão fugir correndo de forma caótica pelos túneis do esgoto.

## FINAL

Encerrado o combate os personagens agora podem voltar à área 3 e finalmente soltar os prisioneiros. A chave que abre as grades está com o líder do esconderijo, o rufião que acaba de ser derrotado.

## Aventura Única

Se esta Aventura estiver sendo jogada de forma isolada então **ela chega ao fim aqui**. As pessoas encarceradas serão as que os PJs estão procurando e ficará para o DM responder algumas perguntas, como quem e o porquê que o símbolo da guilda foi gravado e a origem do elemental do fogo. Se a presente Aventura estiver sendo jogada como a 1ª das 3 partes da história Vingança Vermelha ignore esta caixa.

Aberta as grades os PJs então constatarem que **nenhum dos prisioneiros deste lugar são os moradores sequestrados!** Se forem questionados o grupo descobrirá que essas pessoas são na verdade devedores de Xanathar. Essas pessoas estão sendo levados para um acerto de contas e não sabem nada sobre o ataque ao vilarejo.

Por fim, quando o grupo estiver voltando, no meio de um largo e muito sombrio túnel do esgoto, **os PJs são emboscados**. De forma muito discreta todos os PJs são atingidos, sem qualquer chance de defesa, por um ataque à distância vindo das sombras. **Cada personagem é atingido no pescoço por um pequeno dardo com algum tipo de veneno que faz com que todos caiam inconscientes.**

Continua...

