



VINGANÇA VERMELHA, PARTE 2

Por Márcio da Silva Kubiach

Os heróis estão nas garras de uma das organizações criminosas mais perigosas de Águas Profundas. Resistir não é uma opção e agora eles devem cumprir uma estranha missão se desejam sobreviver. Além de manterem-se vivos o sucesso pode trazer elucidação e também consequências.



DUNGEONS & DRAGONS

Uma aventura furtiva para 4 personagens de 3º nível

INTRODUÇÃO

A aventura *Vingança Vermelha* é uma história em três partes e esta é a segunda. A parte 2 pode ser jogada sozinha ou em uma campanha. Com adaptações as partes podem ser jogadas isoladamente, mas juntas contam uma história maior.

A descrição das criaturas, armadilhas e itens, assim como regras especiais, são fornecidos e referenciados. Por fim, para jogar você precisará consultar os três livros básicos do *Dungeons & Dragons 5^o ed.*

CONDUZINDO A AVENTURA

Vingança Vermelha, parte 2, é uma aventura para quatro personagens de 3^o nível focada em exploração. Ela começa com uma compulsória interação social, progride para uma invasão e termina apresentando uma das lendas de Águas Profundas. A aventura acontece em *Forgotten Realms* no ano de 1372. Após o resultado da aventura anterior (ou não) o grupo é forçado a cometer um crime e no final recebe algumas respostas.

A próxima seção, Plano de Fundo, fornece uma visão geral da história até o início. 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 entrarem nessa aventura. A seção Moral da História é apresentada apenas no final da terceira parte da aventura.

PLANO DE FUNDO

Após um povoado que vive com base no comércio de mel ser atacado um grupo de aventureiros atender ao seu pedido de socorro. O grupo rumo para Água Profundas para localizar e resgatar os moradores sequestrados. A melhor pista envolve a Guilda de Ladrões de Xanathar. Já nos esgotos o grupo, guiado por Milo, encontram e atacam um esconderijo da guilda. Encontram prisioneiros, mas não eram quem procuravam. No retorno o grupo é emboscado e todos caem inconscientes.

Nesse meio tempo surge boiando junto às docas da cidade um corpo carbonizado. Ele é recolhido pela Vigília da Cidade e levado até o necrotério próximo ao cemitério para posterior investigação. O estado do corpo lembra o ataque ocorrido no vilarejo. Ataque esse que está sob investigação oficial.

Esses fatos não passam despercebidos por Xanathar. O fato mobiliza os espiões da guilda e as peças de um jogo de xadrez são movidas. Não demora e o Xanathar em pessoa prepara a próxima jogada.

VISÃO GERAL

A aventura *Vingança Vermelha, parte 2* é uma história linear e depois da primeira parte ela ocorre quase totalmente no interior de uma “masmorra”. A aventura é dividida em três partes. Na parte 1 os PJs estão nas mãos da Guilda de Xanathar e recebem uma tarefa em troca de suas vidas. Na parte 2 o grupo invade o necrotério do Distrito Comercial, próximo à Cidade dos Mortos. Por fim, na parte 3 os PJs voltam para Xanathar onde o trama se desenrola e prepara o terreno para a próxima aventura.

GANCHO DE AVENTURA

O gancho padrão vem do final da primeira aventura. As PJs foram capturados e agora estão nas mãos de Xanathar, sem qualquer escolha a não ser obedecer. A motivação padrão é tentar salvar a própria vida, mas também inclui a busca pelas pessoas levadas do Sítio dos Amoar.

Outra possibilidade consiste em incluir na história pregressa do PJ seu envolvimento com Xanathar. Talvez ele tenha sido preso por dívida, tentou desistir ou simplesmente não sabe o porquê foi pego. O PJ também pode ser alguém que deseja entrar para a guilda e essa tarefa é um teste.

Renome

Pontos de Renome é uma regra opcional descrita na pg. 22 do LdM que serve para situar a posição de um personagem dentro de uma organização. Além das recompensas habituais haverá pontos de renome, mas só se o GM usar essa regra e se os PJs entrarem para a Guilda de Ladrões de Xanathar.

PARTE 1: PRESOS

Muito lentamente vocês acordam. Os sentidos ainda estão se recuperando e todos sentem muita dor.

Os personagens começam a acordar. Um a um eles se reconhecem presos em uma sombria sala feita de pedra. Todos estão apenas com a roupa do corpo, sentem dor e exibem vários ferimentos pelo corpo. Ao que tudo indica foram espancados.

Os PJs estão agora presos em uma sala de pedra, não tem nenhum dos seus pertences e todos possuem apenas 1 ponto de vida. Em pouco tempo o grupo de prisioneiros será visitado, mas há algum tempo antes.

Se examinarem a sala o grupo constatará que ela é feita de pedra e que sua larga porta de madeira não pode ser forçada. Não há móveis nem tapetes. Muito pouco ruído chega aos personagens e o pouco que eles ouvem parece ser de guardas caminhando do lado de fora. Os personagens não conseguem medir com precisão o tempo em que estão presos, mas pelo próprio estado (ferimentos, barba, fome, sede...) parece ter se passado mais de um dia.



Não demora e a porta da sala, que serve de cela ao grupo, se abre a claridade de duas tochas invade o ambiente. Todos são imediatamente ofuscados e quando se recuperarem eles avistam dois guardas segurando tochas e escoltando uma bela mulher humana. Vestida como uma maga, com roupas pretas e jóias de alta qualidade, ela se dirige aos prisioneiros:

“Eu me chamo Avaereene e estou no comando aqui. Respondo apenas ao grande Xanathar e a ele vocês devem suas vidas. Sintam-se honrados. Vocês terão a possibilidade de servir à guilda e de também serem tocados pela grandeza de nosso líder. Preparem-se.”

Enquanto ela fala é possível ver que há uma chave pendurada na parte de trás de sua cintura. **No final da fala, quando ela e os guardas deixam os cativos em sua cela, há um momento que ela se vira para sair e é possível tentar furtar a chave sem que ninguém perceba.** Se os jogadores quiserem apenas 1 deles pode tentar uma única vez. **Ele precisa ser bem-sucedido em um teste de Destreza (Prestidigitação) CD 16** e caso falhe sofrerá uma magia que o arremessa inconsciente para o outro lado da cela. Se os PJs não tentaram furtar a chave ou falharam na tentativa pule a próxima seção e vá direto para “A Conferência”.

TENTATIVA DE FUGA

De posse da chave os PJs agora podem tentar fugir. Depois de alguns minutos o silêncio parece reinar absoluto e é o momento de abrir a porta.

A abertura da porta revela outra idêntica à frente, à esquerda leva ao fim do corredor e à direita um curto corredor que leva a uma escadaria que sobe para um ambiente aparentemente bem iluminado.

A porta à frente dá acesso a outra cela igual a que os PJs estavam. Não há nada. O único caminho que resta é seguir o corredor e subir a escada em direção à luz.

Depois de subirem a escada vocês chegam a uma ampla e bem adornada sala. Iluminada por tochas mágicas e exibindo uma caríssima tapeçaria. Vocês enxergam outras quatro entradas ao sul, leste e oeste, mas é o que está ao norte que chama a atenção. Uma área elevada, como o palco de um teatro, com dois pares de poltronas, duas de cada lado de uma área vazia ao centro.

Assim que o grupo, ou a maior parte dele, chega ou cruza o centro da sala eles passam a ouvir passos apressados. Das diversas entradas começam a surgir e a cercar os personagens uma pequena multidão. Antes de poder reagir todo o grupo é cercado por 10 capangas mal humorados. Todos armados com porretes.

Contemplador de Xanathar (Renome 1)

Humanóide 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

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

Uma vez cercados, e antes de qualquer coisa, à frente junto às poltronas na área em destaque ressurgem Avaereene. Ela circula à volta das poltronas, se senta em uma à esquerda e fica observando os PJs.

Os jogadores agora devem decidir: ou se entregam ou lutam (lembrando que todos eles estão desarmados, sem armadura e com um ponto de vida).

Se decidirem se entregar a mulher faz sinal para eles se ajoelharem. Se escolherem lutar os capangas à volta procurarão incapacitá-los causando dano **não-letal**.

Prêmio em XP. Se os PJs conseguiram fugir da cela o grupo recebe 200 XP.

Prêmio em Renome. Se os PJs decidiram lutar com os capangas que os cercam, não importando o desfecho, cada um recebe 1 ponto extra de Renome se após o final de *Vingança Vermelha* algum deles decidir se unir à Guilda de Ladrões de Xanathar.

A CONFERÊNCIA

Se os jogadores decidiram não fugir, depois de algumas horas novos guardas irão até a sala onde estão trancados. Os PJs serão algemados e então levados para a sala suntuosa. Se eles fugiram e ao se virem cercados se renderam eles já estão no local correto para a conferência que vai acontecer. E, finalmente, se lutaram contra os capangas eles vão recobrar a consciência no chão, algemados e em frente às poltronas, com Avaereene tomando uma taça de vinho enquanto espera os PJs acordarem.

Quando finalmente todos os personagens jogadores estiverem em suas posições e bem acordados a maga, ainda segurando um cálice de vinho, começa a falar:

“Nada escapa ao conhecimento de Xanathar. O nome da guilda foi envolvido em uma investigação da Vigília da Cidade. Sabemos que vocês estão envolvidos e os recentes fatos confirmam isso. Eu concedo a vocês uma oportunidade de sobreviverem. Falem.”

Essa é a oportunidade para os jogadores falarem. Avaereene vai ouvi-los, continuar interrogando-os e **qualquer mentira será imediatamente descoberta** pela maga. Ela sabe o que aconteceu no Sítio dos Amoar, deseja explicações do ataque ao esconderijo nos esgotos e nega que a guilda tenha feito mal ao vilarejo e seus moradores.

No momento que for mencionado o tipo de dano causado, que foi utilizado **fogo** e a presença de um **elemental do fogo** a maga mudará sua postura, ficando pensativa. Ela, então, diz que Xanathar tem uma tarefa para os personagens, uma que eles já se provaram capazes de executar.

Após essa última fala de Avaereene **surge**, vindo do fundo, uma nova figura. Um humano, alto e magro. Vestindo uma longa túnica de sacerdote ele caminha até uma das poltronas do lado oposto à da maga.

Ainda de pé ele para e fala:

“Saudações. Perdoem-me se eu for direito demais. Suas vidas e de todos que os cercam dependem diretamente do resultado dessa tarefa. Recusem e serão agora executados. Falhem e a espada de estranhos fará o serviço. Fugam e eu providenciarei a cada um de vocês um destino pior que a morte.”



Com uma fala mansa e raciocínio calculista esse homem que acaba de chegar se chama **Colstan Rhuul**. Ele é um clérigo seguidor do deus Bane e líder dos assassinos da Guilda de Xanathar.

Aventura Única

Se esta for uma Aventura única o mais provável é que os PJs não saibam nada e que tenham sido pegos em uma guerra entre dois grupos poderosos (a Guilda de Xanathar contra um inimigo desconhecido). Nesse caso ignore/substitua as menções ao Sítio dos Amoar e o que aconteceu lá (como no texto entre as falas na página anterior). No fim, **os PJs serão usados pela guilda para cumprirem a tarefa** a seguir descrita.

Colstan Rhuul se senta em uma poltrona à extrema direita de Avaereene que, após terminar seu cálice de vinho, volta a falar:

*“A tarefa que vocês vão cumprir é muito simples. Segundo nossos inúmeros olhos e ouvidos a Vigília da Cidade encontrou o corpo de uma pessoa que muito possivelmente foi vítima daqueles que querem incriminar Xanathar. Vocês devem **invadir o necrotério** do distrito, roubar esse cadáver e trazê-lo até nós.”*

A conferência se encaminha para o fim. Os jogadores têm uma última oportunidade para perguntarem (respeitosamente e sem garantia de resposta). A maga Avaereene e o clérigo Colstan Rhuul, então, se levantam e a mulher declara:

“Preparem-se. Os seus pertences serão devolvidos e estejam cientes da honra e oportunidade ao serem membros, mesmo temporários, de Xanathar. A conferência está encerrada.”

Com isso a maga e o clérigo deixam o recinto. Em seguida os guardas levam os personagens-jogadores a sala trancada em que estavam, mas agora em seu interior estão todos os seus equipamentos.

PARTE 2: NECROTÉRIO

Várias horas se passam. A espera se arrasta e pode ser uma oportunidade para interpretação até que a porta se abre. Sacos são jogados para dentro e os guardas os instruem que eles só sairão se colocarem esses sacos sobre suas cabeças.

Com os sacos na cabeça os PJs são escoltados por corredores. Depois de alguns minutos eles percebem que, sem explicação, eles estão caminhando em um ambiente externo. Os sacos são retirados e eles se vêem em uma rua no Distrito das Docas em Águas Profundas no início da madrugada.

Cercados por guardas eles caminham até uma encruzilhada onde há uma velha carroça que está esperando-os. Essa carroça é do tipo usadas para carregar corpos.

Na carroça há duas pessoas usando capuzes escuros. Quando se aproximam constataam tratar-se de um homem nas rédeas e um pequenino que fala:

“Olá! Subam na carroça e se escondam sob a lona. Acompanharei vocês para garantir o sucesso da missão. Quando estivermos lá dentro explicarei nossa tarefa. Vamos!”

O pequenino se chama Milo e é o mesmo PNJ de Vingança Vermelha, parte 1. Na carroça, abaixo da lona, há espaço para os PJs e **existe também um cadáver enrolada em tecido e cheirando a queimado**. Assim que todos tiverem embarcado a carroça começa sua viagem.

Milo

Milo é de fato um integrante da Guilda de Xanathar, ele nunca deixou a guilda, mas age tentando preservar uma autonomia que ele acha que tem. Após o pequenino ter guiado os PJs na aventura passada e tentado matá-los duas vezes ele continuou seguindo-os e quando os PJs foram capturados ele tentou fugir, mas foi pego. Mentiou que os vigiava e agora foi incumbido de acompanhá-los na missão, garantir que sejam bem sucedidos e matá-los caso traiam Xanathar. Ignore os eventos pretéritos se essa aventura for única.

A carroça avança devagar pelas ruas de Águas Profundas e pela posição da lua faltam várias horas para o amanhecer.



Milo está sentado ao lado do condutor da carroça, mas logo depois que eles entram no distrito comercial ele desce e se esconde sob a lona junto com os personagens.

Enquanto viajam Milo pode responder algumas dúvidas dos PJs ou por iniciativa própria comentar algo da missão por vir:

- A tarefa que a guilda atribuiu a eles é de **entrar no necrotério** do Distrito Comercial, que é próximo da Cidade dos Mortos, o cemitério da cidade, e **roubarem um cadáver** encontrado no dia anterior.

- Milo sabe qual cadáver deve ser roubado. Trata-se de um infeliz carbonizado e **o corpo que eles estão levando é para ser deixado no lugar.**

- Xanathar deseja que ninguém seja ferido e que a tarefa seja feita com discrição.

- Que não é bravata que nada escapa do conhecimento da Guilda de Ladrões de Xanathar. Os seus espiões estão em todos os lugares e não há informação que o dinheiro não compre.

- Avaereene é uma maga poderosa e responsável por tudo que envolve magia na guilda. Na ausência de Xanathar todos a enxergam como líder.

- Colstan Rhuul é o nome do clérigo da guilda. Ele desperta medo em todos e é o responsável por todos os contratos de assassinatos da guilda.

- Milo desconfia de Colstan Rhuul. O clérigo se acha o dono dos destinos da guilda de seus membros.

- Milo nunca viu o Xanathar.

Prêmio em EXP. Se os jogadores conversarem com Milo e tiverem a iniciativa de explorarem as informações acima premie o grupo com 200 XP.

E o que aconteceu?

Milo tentará não comentar os acontecimentos da aventura passada, se limitando a desconversar. Se necessário vai dizer que desconhece o que aconteceu nos esgotos, que foi embora quando os PJs chegaram ao esconderijo da guilda, que voltou quando soube que eles foram capturados e que foi graças a ele que os PJs não foram mortos pela Guilda. Desconsidere esta caixa se essa aventura estiver sendo jogada como uma história única.

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)

Salvaguasdas 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.

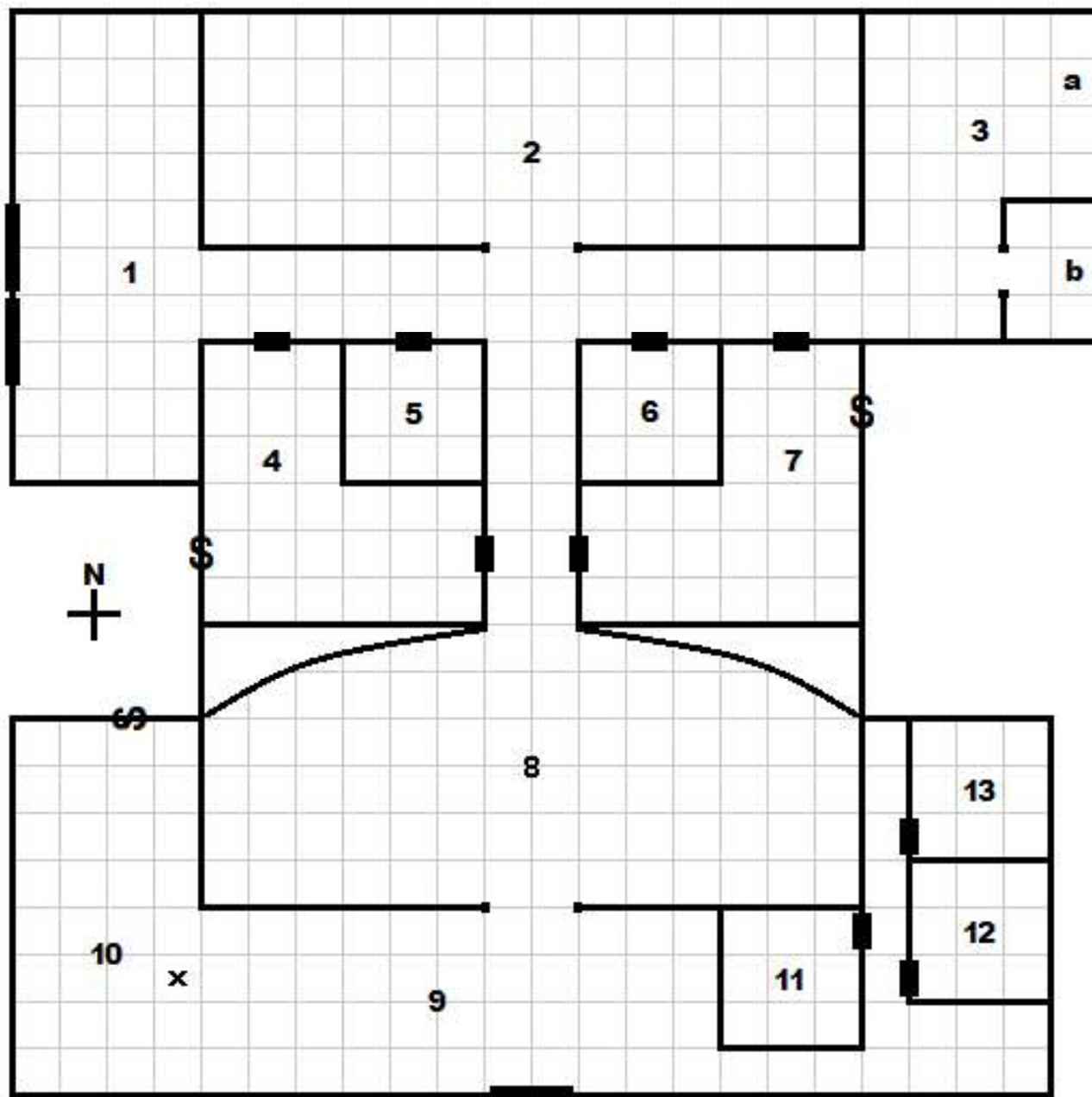
Esquiva Sobrenatural. Milo pode usar sua reação para reduzir pela metade o dano sofrido quando for atingido por um atacante que ele possa ver.

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.

Milo é um pequenino nativo de Águas Profundas. Órfão desde muito cedo conheceu o mundo do crime muito jovem. Foi recrutado pela Guilda Xanathar e é um dos ladinos da cidade com o maior tempo de atividade na guilda. Ele de fato faz parte e sabe muito sobre Xanathar, mas também é fato que está cansado de pertencer às fileiras da guilda.



Características Gerais

O necrotério do Distrito Comercial está montado em um alojamento reformado. Fica próximo do cemitério e ao lado de um quartel da Vigília da Cidade que o guarda.

Teto. O interior é amplo e o teto está a 2,5m de altura.

Portas. Salvo descrição em contrário todas as portas têm 2,1m de altura, 0,8m de largura e 15cm de madeira. Todas foram recentemente trocadas (CA 15, 10 PVs).

Paredes. As paredes são feitas de blocos de pedra unidos por argamassa.

Luz. No horário que a invasão será feita não há luz acesa. Luz do exterior entra através de pequenas janelas o que deixa todos os ambientes em **meia luz**.

Histórico

Com a necessidade de receber cadáveres das mais diversas raças, credos e condições foi necessária a instalação de um necrotério próximo ao cemitério para dar a destinação aos mortos recolhidos pelas autoridades.

Sem dinheiro e espaço para uma construção a Vigília reaproveitou um velho alojamento. O prédio foi adaptado e ainda hoje marcas dessa improvisação podem ser encontradas em suas paredes.

Situação Atual

Muito vigiado, devido a ameaça de mortos-vivos, o necrotério recebe a maioria dos mortos encontrados pela Vigília da Cidade e/ou que apresentam marcas de violência.

Área 1 – Entrada de Corpos

Quando finalmente a carroça para a tensão aumenta. Vocês esperam escondidos. O condutor desce e se ouve o bater de uma pesada porta de madeira. Instantes depois Milo ordena que todos já podem descer da carroça, mas em silêncio absoluto!

O grupo invadiu o necrotério através de um pequeno estábulo que é usada para a chegada e saída de carroças com cadáveres. Ao sul há feno e ao norte alguns cochos com água. Assim que deixarem a carroça os personagens estão na **penumbra**.

Não há fontes de luz acessas. Há pequenas janelas onde entra a luz exterior, luz de tochas e aparatos luminosos utilizados por Águas Profundas para iluminar a noite. Todo o complexo está em **meia-luz** (pg. 183-184 do Livro do Jogador). Os PJs enxergam as áreas parcialmente obscurecidas e todos os seus testes de Sabedoria (Percepção) têm **desvantagem**. A exceção fica com personagens que possuem Visão no Escuro.

Se observarem as paredes os PJs vão ver suportes com tochas, mas Milo os proíbe acende-las, ou acender qualquer tipo de luz que carreguem. **Isso vai alertar os guardas e basta que um dê o alarme para o necrotério ser imediatamente cercado!**

Outro detalhe: Milo diz aos PJs para **abandonarem imediatamente qualquer armadura que atrapalhe a furtividade**.

Essa área de carga e descarga está ligada ao interior por um corredor largo para facilitar o trânsito de corpos. **Milo diz para o grupo seguir em frente nesse corredor e seguir pela primeira entrada à esquerda.**

Área 2 – Sala de Autópsia

Vocês chegam a uma grande sala, com meia dúzia de mesas, vários armários e estantes com dezenas de instrumentos, além de alguns barris com água.

Nesta sala é feita a autópsia de corpos que interessam à resolução de crimes. Aqui não há um cheiro forte, mas existe um leve odor de sangue no ar por todo o necrotério.

Este é o local que Milo quer chegar. Ele tem a informação que o corpo estará aqui, “esquecido” para eles. Chegando aqui ele pede para **os PJs procurarem em cima das mesas se há algum corpo, mas não há**.

Logo depois dos PJs chegarem a conclusão que não há corpo nenhum nessa sala **um facho de luz corta a sala**.

Olhando pela entrada o grupo verá uma fonte de luz, talvez uma tocha solar, brilhando na área 8 e vindo lentamente em direção a área 2 (onde os PJs estão). São dois guardas em patrulha. Os personagens podem se esconder na sala de autópsias ou se esgueirarem para leste ou oeste do corredor. Eles podem ainda entrar nas áreas 5 e 6 para se esconderem ou usarem as áreas 4 e 7 para desviarem dos guardas.

Membro da Vigília

Humanoide Médio (humano), leal e neutro

Classe de Armadura 17 (cota de talas)

Pontos de Vida 58 (9d8+18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
18(+3)	13(+1)	14(+2)	10(+0)	11(+0)	10(+0)

Perícias Atletismo +5, Percepção +2

Sentidos Percepção passiva 12

Idiomas Comum

Nível de Desafio 3 (700 XP)

Ações

Clava. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +3 para acertar, alcance 1,5m, um alvo. **Dano:** 5 (1d4+3) contundente.

Estes soldados são veteranos instruídos a não confrontarem eventuais mortos-vivos e perigos semelhantes e sim para soar o alarme ao menor sinal de anormalidade. Para isso cada um carrega uma trombeta. Se os personagens forem vistos com clareza (teste a furtividade dos PJs, ou do grupo, contra a percepção passiva da ronda) é muito provável que eles vão se comportar dessa mesma maneira.

Rotina de Patrulha

Os guardas acima, e quaisquer outros, seguem a seguinte rotina: ficam 4 rodadas na área 9, na rodada seguinte chegam a área 8, ficam 4 rodadas na área 8 e gastam outras 4 rodadas para chegar à frente da área 2 e seguem para a área 3. Por fim gastam 4 rodadas nos corredores (eles não entram nas áreas 1 e 2) e então voltam pelo corredor principal até a área 9 gastando outras 4 rodadas.

Área 3 – Crematório

Aqui existe um pequeno crematório. Apesar de a cidade usar largamente o cemitério para dar destino aos mortos, essa instalação é mantida para uma emergência. Há duas mesas e duas estantes com ferramentas.

Junto à parede leste, marcado com um “a” no mapa, está a comporta onde é colocado o cadáver. Ao lado há uma portinhola, por onde é inserida a lenha que rola para debaixo do corpo. Ao fundo do forno (fora do mapa) há uma chaminé. Ao lado (o “b”), existe um depósito para pilhas de lenha.

Basta um empurrão para uma pilha desmoronar e produzir um barulho alto que atrairá os guardas para cá.

Não há nada de importante aqui e se examinarem o forno constatarão que ele está frio, indicação que não é usado há alguns dias.

Área 4 – Almoxarifado Oeste

As duas portas não estão trancadas. Aqui há ferramentas e peças para consertar carroças. Também estão estocados aqui pelos menos 6 caixões de boa qualidade e 2 caixões de luxo.

Na parede oeste da sala **há uma passagem secreta**. Na verdade é uma antiga janela mal fechada. Ela será vista/percebida por personagens com escore 12 ou maior em percepção passiva (ou um sucesso em Percepção CD 12).

Uma vez aberta ela não pode ser fechada (a madeira precisa ser arrancada) e dá acesso ao exterior onde se vê outra passagem secreta idêntica para a área 10.

Área 5 – Depósito de Roupas

A porta está trancada e a chave está na mesa da área 9. A porta também pode ser aberta com ferramentas de ladrão e um teste de **Destreza CD 16**. O interior possui baús com roupas diversas de muitos tamanhos, possivelmente dos mortos, mas disfarçar não é uma opção: nesse horário não deveria haver ninguém aqui fora a guarda.

Área 6 – Sala Cofre

A porta desta sala está trancada. Para ser aberta ela precisa ou da chave que está na área 9 ou exige o uso de ferramentas de ladrão e um teste de **Destreza CD 17 para ser destrancada (se esse teste falhar por 5 ou mais um ruído alto é produzido)**.

Aberta os PJs encontram uma sala com dois armários e uma mesa. Sobre a mesa há algumas roupas caras que valem 10po. Em um dos armários há jóias (anéis, colares e brincos no valor total de 80po). No outro armário há 1 Poção de Cura (recupera 2d4+2 PVs), 1 Poção de Cura Maior (cura 4d4+4 PVs), 1 Poção do Encolhimento e uma Capa do Saltimbanco (pg. 170 do LdM).

Área 7 – Almoxarifado Leste

Ambas as portas desta sala não estão trancadas. Aqui há algumas vassouras, baldes, dois barris de água e um estoque de pelo menos 20 caixões de baixa qualidade empilhadas em 5 altas pilhas. **Basta um empurrão em uma das pilhas para que caia e produza um estrondo que atrairá os guardas e os clérigos Darnark e Randall.**

Na parede leste **há uma passagem secreta** (uma janela mal lacrada, idêntica a da área 4). Ela é percebida automaticamente com escore 12 ou maior em percepção passiva ou com um sucesso em um teste de Sabedoria (Percepção) contra CD 12.

Uma vez aberta ela não pode ser fechada e dá acesso ao exterior, podendo ser utilizada como uma **rota de fuga** do prédio.

Área 8 – Depósito de Corpos

Vocês chegam a uma sala ampla. Nas paredes do lado norte há vários símbolos religiosos e espalhados por toda a sala está quase uma dezena de cadáveres. Esses corpos descansam sobre mesas com rodas. Existe uma peça de cobre sobre cada um dos olhos de todos os corpos e nenhum deles exhibe sinais de deterioração.



Na área 8 os personagens chegam ao local onde descansam os corpos do necrotério até seguirem para o seu destino final. Todos os cadáveres aqui estão sob efeito da magia **Repouso Tranquilo** e por isso não há um grande mau cheiro (no máximo um odor de sangue fresco). À volta adornos religiosos aos deuses Kelemvor, Oghma e Tyr suplicam proteção e orientação.

Aqui existem 12 mesas e em 10 delas há corpos. A maioria dos corpos está íntegra, há pelo menos um terrivelmente mutilado e em péssimo estado. Personagens com escore 12+ em Percepção passiva ouvirão uma conversa entre **dois guardas** na área 9. **Milo pedirá que os PJs examinem todos os corpos** para tentar encontrar o que vieram roubar (o que demorará cerca de 4 rodadas).

Enquanto procuram qualquer fonte de luz que os PJs usem ou barulho que provoquem vai chamar a atenção da patrulha que está na área 9 (não esqueça dos dois guardas que estão em ronda, onde eles estão?). **Depois de algum tempo o grupo chega a conclusão que o corpo não está aqui.**

Área 9 – Administrativo

Nessa área fica a recepção. Há mesas, armários e cadeiras. Na mesa principal repousa um pesado livro, que registra a entrada e saída de corpos, e um **molho de chaves que abre as áreas 5 e 6**.

Nessa área **há dois guardas** (mesmas estatísticas já apresentadas na área 2). Eles esperam **distraídos** os clérigos que estão na área 10, onde estudam um cadáver.

Área 10 – Biblioteca do Ofício

Esta área é dedicada à pesquisa. Na parte norte há cinco estantes com livros e pergaminhos sobre medicina e outros assuntos ligados à morte além de algumas mesas com cadeiras para os pesquisadores.

Aqui há dois homens que pesquisam em uma mesa próxima dos livros. Ao lado há uma espécie de mesa com pequenas rodas. Em cima dessa mesa móvel, utilizada para mover os corpos, **está o cadáver que os PJs estão procurando** (sua localização exata está marcada com “x” no mapa).

Um desses homens é Darnark, clérigo capelão deste quartel. O outro é Randall, clérigo que ele treinou e que o acompanha.

Darnark (Clérigo de Tyr)

Humanoide Médio (humano), leal e bom

Classe de Armadura 14 (couraça peitoral)

Pontos de Vida 99 (18d8+18)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
15 (+2)	10(+0)	13(+1)	13(+1)	18(+4)	13(+1)

Salvaguardas Cons +4, Sab +7

Perícias Medicina +7, Percepção +6, Religião +7,

Sentidos Percepção passiva 16

Idiomas Comum e Élfico

Nível de Desafio 8 (3.900 XP)

Canalizar Divindade. Darnark pode usar os seguintes efeitos duas vezes antes de um descanso curto ou longo: Expulsar Mortos-Vivos, Ataque Direcionado e Bênção do Deus da Guerra (veja pgs 65 e 67 do LdJ).

Conjuração. Darnark é um conjurador de 9º nível. Seu atributo de conjuração é a Sabedoria (CD 18 para evitar, +8 para acertar). Possui as magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): acudir os moribundos, chama sagrada, luz, taumaturgia

1º círculo (4 espaços): curar ferimentos, raio guia, palavra curativa

2º círculo (3 espaços): imobilizar pessoas, restauração menor, repouso tranquilo, zona da verdade

3º círculo (3 espaços): dissipar magia, luz do dia

4º círculo (3 espaços): banimento, proteção contra a morte

5º círculo (1 espaço): dissipar o bem e o mal, reviver os mortos

Magias do Domínio da Guerra. Darnark possui a seguinte lista de magias que estão sempre preparadas: 1) *escudo da fé, favor divino*, 2) *arma espiritual, arma mágica*, 3) *guardiões espirituais, manto do cruzado*, 4) *movimentação livre, pele-rocha*, 5) *coluna de chamas* e *imobilizar monstro*.

Ações

Ataques Múltiplos. Darnark pode usar sua ação bônus para desferir um ataque armado por até 4 vezes antes de um descanso longo.

Maça Estrela. Arma de Combate Corpo-a-Corpo: +6 para acertar, alcance 1,5 m, um alvo. *Dano: 6 (1d8+2) mais 1d8 de dano contundente no 1º ataque de cada rodada.*

Como capelão Darnark é o líder religioso neste distrito na Vigília da Cidade. Ele também é responsável pelo necrotério e leva a sério seu trabalho. Enquanto está no necrotério ou nos arredores da Cidade dos Mortos ele está sempre pronto para batalha. Se ele for atacado ou se deparar com uma ameaça aqui (como os PJs...) **a primeira magia que ele utilizará será coluna de chamas** porque ela serve de **alarme** para o quartel.

Randall (Clérigo de Tyr)

Humanoide Médio (humano), leal e bom

Classe de Armadura 13 (cota de malha parcial)

Pontos de Vida 26 (5d8+5)

Deslocamento 9 m

FOR	DES	COM	INT	SAB	CAR
13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	16 (+3)	14 (+2)

Perícias Medicina +7, Persuasão +3, Religião +7,

Sentidos Percepção passiva 13

Idiomas Comum e Élfico

Nível de Desafio 2 (450 XP)

Canalizar Divindade. Randall pode usar os seguintes efeitos uma vez antes de um descanso curto ou longo: Expulsar Mortos-Vivos e Ataque Direcionado.

Conjuração. Randall é um conjurador de 5º nível. Seu atributo de conjuração é a Sabedoria (CD 16 para evitar, +6 para acertar). Possui as magias de clérigo preparadas:

Truques (à vontade): chama sagrada, luz, taumaturgia

1º círculo (4 espaços): curar ferimentos, raio guia, santuário

2º círculo (3 espaços): restauração menor

3º círculo (3 espaços): dissipar magia

Magias do Domínio da Guerra. Randall possui a seguinte lista de magias que estão sempre preparadas: 1) *escudo da fé*, *favor divino*, 2) *arma espiritual*, *arma mágica*, 3) *guardiões espirituais*, *manto do cruzado*.

Ações

Ataques Múltiplos. Randall pode usar sua ação bônus para desferir um ataque armado por até 3 vezes antes de um descanso longo.

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

Randall foi um dos melhores alunos de Darnark e se tornou um grande amigo. Está destacado para o quartel do distrito sul, mas conseguiu permissão para estar aqui e ajudar seu amigo nas tarefas do necrotério. Assim como os demais membros Randall também carrega uma **trombeta** para invocar ajuda e alertar os demais.

Obviamente que Darnark e Randall não são adversários para os PJs. Além de fortes logo após iniciado o combate em poucas rodadas um exército da Vigília chegará.

Área 11 – Alojamento Oeste

Aqui há um pequeno alojamento que atualmente é utilizado como depósito de água potável e alimentos. Os PJs podem levar até 10 rações (cada uma pesa 1 kg).

Estratégias

Os jogadores precisam de um plano para chegar ao corpo. Uma vez descobertos os PJs têm 1 minuto (6 rodadas) para fugirem, ou todo o necrotério será cercado. Para evitar isso além de evitar a patrulha os PJs precisam afastar Darnark e Randall do cadáver, mesmo que seja por pouco tempo.

Uma estratégia é chamar a atenção ao provocar algum ruído. Além de sons podem ser usadas luz e sombra e também há os cadáveres. Se a magia que os mantém conservados for quebrada (isso pode ser feito retirando as moedas de seus olhos) eles logo irão exalar fedor pútrido.

Os clérigos podem ser contornados ao encontrarem a passagem secreta na área 4 (o que permite fazer a volta). Os jogadores também precisam decidir o que farão ao alcançar o cadáver-alvo: se apenas o levam, o que dá poucas rodadas (1d6) até o alarme ser acionado, ou se vão realizar a troca pelo corpo que trouxeram. Nesse caso eles podem precisar voltar até a carroça para pegá-lo.

A perícia Furtividade é aqui fundamental e características, como Manhas dos Ladinos, ajudam. Armaduras que dão desvantagem devem ser descartadas. O grupo pode querer usar um Teste de Grupo (pg. 175 do LdJ) e a magia *Passo Sem Rastro* pode ajudar. Forma Selvagem do druida e Arte das Sombras do monge podem ser úteis e entre as magias *Invisibilidade* é aqui soberana.

Por fim, se não foram vistos, os dois clérigos vão se afastar do corpo depois de algumas horas. Eles sairão pela porta principal (na área 9). Minutos depois esses guardas, que esperam na área 9, vão começar uma ronda (vai haver, então, duas duplas em ronda). Nesse caso os PJs precisam agir rápido, falta pouco tempo para o amanhecer.

Área 12 – Alojamento Leste

Este alojamento é utilizado como local para um descanso rápido, de poucas horas, por guardas que permanecem 1 dia ou mais a serviço aqui. Há dois beliches e nada mais.

Área 13 – Alojamento Norte

Aqui Darnark transformou esse alojamento em um quarto. Há uma cama, um escudo encostado na parede (trata-se de um Escudo +1) e um baú com 10pc, 5pp e 5po.

FURTIVIDADE, COMBATE E FUGA

Existe mais de uma possibilidade de conclusão para a aventura. Conforme as instruções repassadas por Milo os planos da guilda é que os personagens troquem o corpo e retornem com ele sem serem vistos.

A abordagem que mais há possibilidade de sucesso é a **discreta**. O mapa, o fato que está escuro e cheio de mesas com cadáveres e outros obstáculos podem fornecer aos personagens que desejam se esconder os meios necessários. Táticas para chamar a atenção vão funcionar, mas não podem ser usadas mais de uma ou duas vezes.

Entrar em **combate** talvez seja a pior possibilidade. A não ser que os alvos sejam eliminados silenciosamente o início de um combate vai acionar o alarme e em 1 minuto o necrotério será cercado e o local invadido por dezenas de soldados. Vale lembrar que os clérigos que estão trabalhando no necrotério são muito fortes.

Para deixar o necrotério **há três rotas de fuga**: pela carroça que os trouxe ou pelas passagens secretas nas áreas 4 e 7. A primeira opção existe apenas se o grupo se manteve discreto (e os itens que os PJs largaram estão na carroça) e a segunda opção se impõe se os personagens estiverem fugindo e o necrotério ainda não foi cercado.

Se o grupo for capturado eles serão levados para o quartel da Vigília no Centro Comercial. Se eles não **comprometerem** a guilda ao saírem serão deixados em paz.

Prêmio em XP. Se o grupo conseguiu cumprir a missão divida 700 XP entre os personagens. Se a cumpriu sem ser detectado por ninguém *ou* não causou dano a qualquer pessoa divida *mais* 1.400 XP entre os personagens *ou* mais 2.800 XP se as duas condições acima forem cumpridas.

Aventura Única

Se estiver jogando a presente Aventura de forma isolada **ela acaba aqui**. Já na rua, afastados o suficiente da Vigília, os PJs são cercados por uma pequena tropa de membros da Guilda de Xanathar liderados por Milo. Eles levam o corpo e vão embora. A recompensa dos PJs será saírem dessa tarefa vivos, os itens encontrados e os pontos de XP eventualmente ganhos. Se esta Aventura estiver sendo jogada como a 2ª das 3 partes de Vingança Vermelha ignore esta caixa e continue o texto.

Seja qual for a rota de fuga Milo leva o grupo até um afastado **ponto de encontro**. Ao chegarem o pequenino estranha o fato que ainda não há ninguém da guilda esperando-os. Havia o combinado que uma carroça os aguardaria. É quando o grupo **percebe o movimento de diversos humanóides** à volta. Surgem das sombras dezenas de bandidos apontando bestas.

A EMBOSCADA

“Entreguem agora todos os tesouros que carregam ou morram!”

Obviamente os PJs não têm o que entregar além do cadáver surrupiado. O grupo está cercado por **12 bandidos** que insistirão no máximo uma segunda vez e dispararão. Da mesma forma se os personagens fizerem qualquer movimento eles também atacam.

Milo, e qualquer PJ que more em Águas Profundas, reconhece que os bandidos fazem parte dos Zhentarim, que eles sabem muito bem que estão atacando integrantes da Guilda de Xanathar, mas que estão enganados (ou foram manipulados...) quanto a existência de riquezas.

O grupo não pode ser persuadido a não atacar, mas os PJs podem, através de lábia, tentar tomar a iniciativa do combate. Iniciar uma discussão política sobre o relacionamento da Rede Negra com Xanathar pode ser um bom caminho.

Zhentarim Presa (Renome 1)

Humanoide Médio, neutro e mau

Classe de Armadura 12 (armadura de couro)

Pontos de Vida 11 (2d8+2)

Deslocamento 9 m

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

Sentidos Percepção passiva 10

Idiomas Comum

Nível de Desafio 1/8 (25 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.

Os 12 zhentarins cercam os PJs e mantêm cerca de 6 metros de distância. Quando o combate começar, no primeiro turno, eles usam as bestas. Sem muita liderança eles buscarão ferir o maior número possível de inimigos. Depois eles sacam suas cimitarras e atacam em grupos. Eles procuram matar os personagens mais fracos e/ou feridos e não perdem tempo socorrendo aliados.

Todavia, nenhum zhentarim está disposto a morrer. **Se qualquer deles perder mais da metade de seus pontos de vida** ele simplesmente se virará e tentará **fugir** (sofrendo um ataque de oportunidade). **Se cinco ou mais** atacantes caírem **ou fugirem** o **restante desistirá** do combate e fugirá de imediato.

Caso algum dos atacantes seja capturado vivo e consciente os PJs podem tentar interrogá-lo. Para isso é necessário um sucesso em um teste de **Sabedoria (interrogatório) CD 10**. Em caso de sucesso ele conta o que sabe.



“Eu não sei de nada! Sou apenas a rale da Rede Negra. Eu só sei que o Zhentarim ficou sabendo de uma oportunidade de ganho fácil e nos mandaram aqui para roubá-los.”

Por fim, os PJs precisam decidir o que fazer com os prisioneiros e continuar.

PONTO DE ENCONTRO

Finalizado o confronto o grupo pode descansar. Milo encosta-se à parede e sua cara denuncia que ele está desconfiado, talvez pensando em uma possível traição. Minutos depois uma grande carroça se aproxima e estacionado ao lado de todos.

Trata-se de uma carroça coberta, quase uma carruagem, mas bem rústica. O pequenino manda todos os PJs subirem carregando o cadáver e se esconderem. As forças da Vigília da Cidade já estão procurando por eles e é preciso deixar as ruas imediatamente.

Já dentro da carroça tudo é escuro. Recoberta por uma lona negra os PJs não enxergam nada, mas notam barras de ferro.

Depois de pouco mais de 1 hora se movendo lentamente pelas ruas frias de Águas Profundas os personagens **sentem uma subida mudança** no comportamento da carroça. O ambiente também fica muito mais silencioso e não há mais o vento. Depois de poucos minutos a carroça estaciona, muitas vozes se fazem ouvir e a lona que os recobre é removida.

O grupo está de volta ao subterrâneo em um largo túnel. À volta uma dezena de capangas de Xanathar e Milo, apontando bestas para os PJs que se encontram dentro de uma jaula de ferro sobre a carroça!

“Senhores, por favor, joguem suas armas para fora da carroça a fim que possamos encerrar esse negócio da melhor forma possível.” - diz Milo.

Depois que os personagens-jogadores jogarem fora suas armas (aqueles que se recusarem a fazê-lo **serão imediatamente mortos**) a carroça volta a se mover cada vez mais em direção à escuridão.

Prêmio em Renome. Se os PJs chegaram até aqui cada um recebe 1 ponto de Renome se ele já faz parte da guilda ou se ao final de *Vingança Vermelha* o PJ decidir se unir à Guilda de Ladrões de Xanathar.

PARTE 3: MORTOS FALAM

Não demora e o grupo se vê em uma masmorra com amplas salas sustentadas por colunas. Os ambientes ficam cada vez mais requintados até que param e a jaula é aberta. Depois de outra curta caminhada por câmaras os PJs chegam ao seu destino: a sala revestida de tapeçaria onde tiveram a conferência com Avaereene e Colstan Rhuul.

A sala está quase deserta, com exceção de Avaereene que está sentada em sua poltrona na área de destaque da sala. Ela se distrai com uma taça de vinho enquanto os guardas, a mando de Milo, posicionam os PJs **de joelhos** à frente dela. **O cadáver** é colocado à frente dos personagens, aos pés das poltronas dos líderes da guilda.

“Sejam bem-vindos. Xanathar fica satisfeito frente a uma tarefa bem executada e agradá-lo é o caminho para a glória. Fiquem tranquilos, por hora.”

Após o breve discurso da maga o clérigo Colstan Rhuul entra na sala. Ele observa cada um dos PJs com um olhar de indiferença e termina seu percurso ao lado do cadáver. Colstan Rhuul aponta para um dos PJs. O clérigo ordena que ele levante a cabeça do corpo e a mantenha assim.

Nesse momento alguns guardas se afastam quando o clérigo, que veste negro dos pés à cabeça, acende um incenso com uma fragrância nauseabunda. Fazendo gestos e desenhos no ar ele aponta para o cadáver e com uma voz de comando pronuncia palavras místicas de significado ignorado.

Alguns instantes se passam...

E o cadáver abre os olhos!

Colstan Rhuul acaba de conjurar a magia *Falar com Mortos* e depois sobe em direção a sua poltrona. Já acomodado ele pergunta:

“Você é uma das vítimas do traiçoeiro ataque à Vila dos Amoar?”

Relutantemente a boca desfigurada pelo fogo do defunto se move:

“S, s, s, simm.”

“Qual o seu nome verdadeiro, cadáver?”

“Meu nome é Iva... era... Beloss.”

Avaereene comenta com Colstan Rhuul que esse nome é incomum, e solicita ao seu aliado que pergunte o local de nascimento do finado, o que ele faz:

“Nasci... cidade de Eltabbar, nas margens do lago Thaylambar, em Thay.”

O clérigo se acomoda e volta a questionar o morto. Agora ele quer saber quem o matou:

“Foi... Nashira.”

A maga Avaereene declara que sabe de quem se trata. Que ela já sabe quem são os inimigos de Xanathar.

Colstan Rhuul, então, vira-se novamente para o morto e exclama: Por quê?

“Vi... Vin... Vingança.”

Nesse instante a maga e o clérigo parecem enxergar algo que se aproxima vindo de trás dos PJs e se levantam. Todos os guardas também se colocam em posição de reverência. De trás dos PJs vem uma alta e claramente inumana voz:

“Estou satisfeito. Eu já sei o que está acontecendo. Sei quem são nossos inimigos e quem podemos contar. E sei perfeitamente o que temos que fazer.”

Essa voz parece se aproximar cada vez mais. Ela claramente vem de alguém que está se aproximando pelas costas dos PJs e logo passa por eles. Uma grande sombra primeiro alcança os personagens para então eles finalmente enxergarem o dono da voz:

Vocês agora vêem, para o seu pânico, uma gigantesca esfera de carne que flutua a um metro do chão. No centro um imenso olho que se move os observa, um a um, encarando-os de uma maneira indiferente e ao mesmo tempo bizarra. Logo abaixo desse asqueroso olho se revela uma bocarra guarnecida com dezenas de longos e pontiagudos dentes que se mostram à medida que a criatura fala, mas o mais pavoroso está no topo da esfera. Quase uma dezena de tentáculos que se movem em todas as direções e que há em cada ponta um olho menor que finta tudo e a todos.

É um Observador. Ele alcança a plataforma e se posiciona entre Avaereene e Colstan Rhuul e, agora voltado para os PJs, ele continua a discursar:

“Os olhos e ouvidos de Xanathar alcançam a todos. O poder de Xanathar é total. Não existe nada maior que Xanathar. Eu sou o Xanathar.”

O observador é o Xanathar (que é um título), ele é o líder da Guilda de Ladrões de Xanathar. Após essa apresentação ele se dirige ao grupo. **Ele começa falando o nome de cada um dos personagens-jogadores** e então continua:

“A Guilda inteira agradece os serviços prestados. Vocês estão se redimindo e afirmo que todos vocês podem ter um futuro aqui. Se quiserem.”

Essas palavras de Xanathar são verdadeiras. Apesar de não parecer ele prefere, se possível, não matar. Ele ainda não compreende totalmente a importância dos PJs e por isso entende ser fundamental mantê-los por perto. **Para ele tudo tem um preço**, inclusive a lealdade.

A última fala do líder da guilda não parece incomodar nem surpreender os demais presentes, com **exceção de Colstan Rhuul**, que parece estar contrariado (o PJ que possuir escore em Percepção passiva 15 ou mais vai perceber isso).

“Estamos prestes a deixar nossa marca na existência e o débito de vocês está quase quitado, mas para isso requisito vocês uma última vez. Uma última e fundamental tarefa para Xanathar os aguarda e eu não me furtarei em recompensá-los.”

Xanathar já tem em mente o próximo passo. Os PJs estão envolvidos até o pescoço e eles se mostraram competentes e confiáveis. O líder da guilda tem planos para o grupo, mas nesse momento eles são obrigados a resolver esse imbróglio para a guilda. Xanathar está sendo sincero quando diz que irá recompensá-los, mas qualquer negativa ou traição significará morte.

FINAL

Após todo o discurso e aceitação dos PJs (até porque eles não têm opção) Xanathar se volta para os personagens-jogadores.

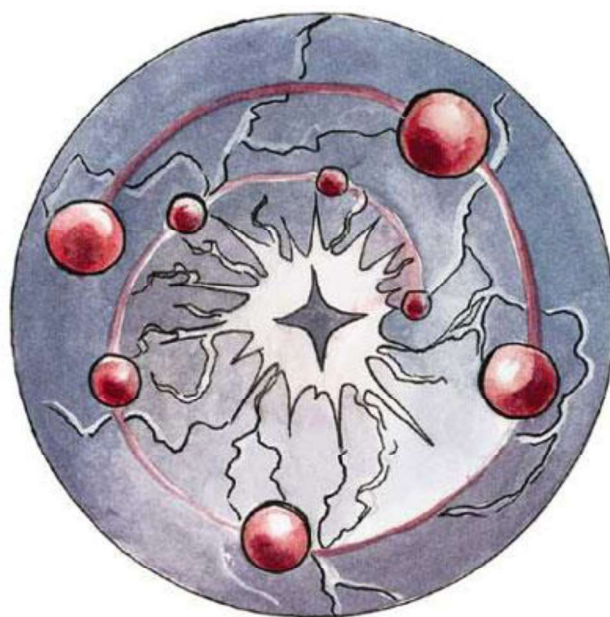
O líder da guilda finta cada um dos PJs com seu grande olho central e depois passa a finta cada um deles com vários dos seus olhos nas pontas dos tentáculos.

No fim, Xanathar, ainda fintando cada PJ, volta para sua posição entre seus principais servos e declara:

“Pois muito bem. Eu pessoalmente os considero membros temporários da Guilda de Ladrões de Xanathar.”

Novamente o clérigo **Colstan Rhuul** parece ultrajado e descontente com essas palavras, mas novamente apenas PJs com escore em Percepção passiva 15 ou maior vai perceber.

*“Nossos inimigos são os arrogantes **Magos Vermelhos de Thay** e a tarefa de vocês é de encontrarem provas, a qualquer custo, que os liguem ao massacre ocorrido no **Sítio dos Amoar**. E eu sei como...”*



Continua...