

Advanced Dungeons & Dragons<sup>®</sup>  
5th Edition

PLANE

SCAPE<sup>™</sup>

ADVENTURE

THE  
DEVA SPARK



Jana Knutson '99



Tradução PT-BR  
DYosplay

Este é um projeto feito de fã para fã sem fins lucrativos.

# NÃO VENDA!

Espalhe o RPG! Compre os originais, dessa forma incentivando os autores e as editoras!

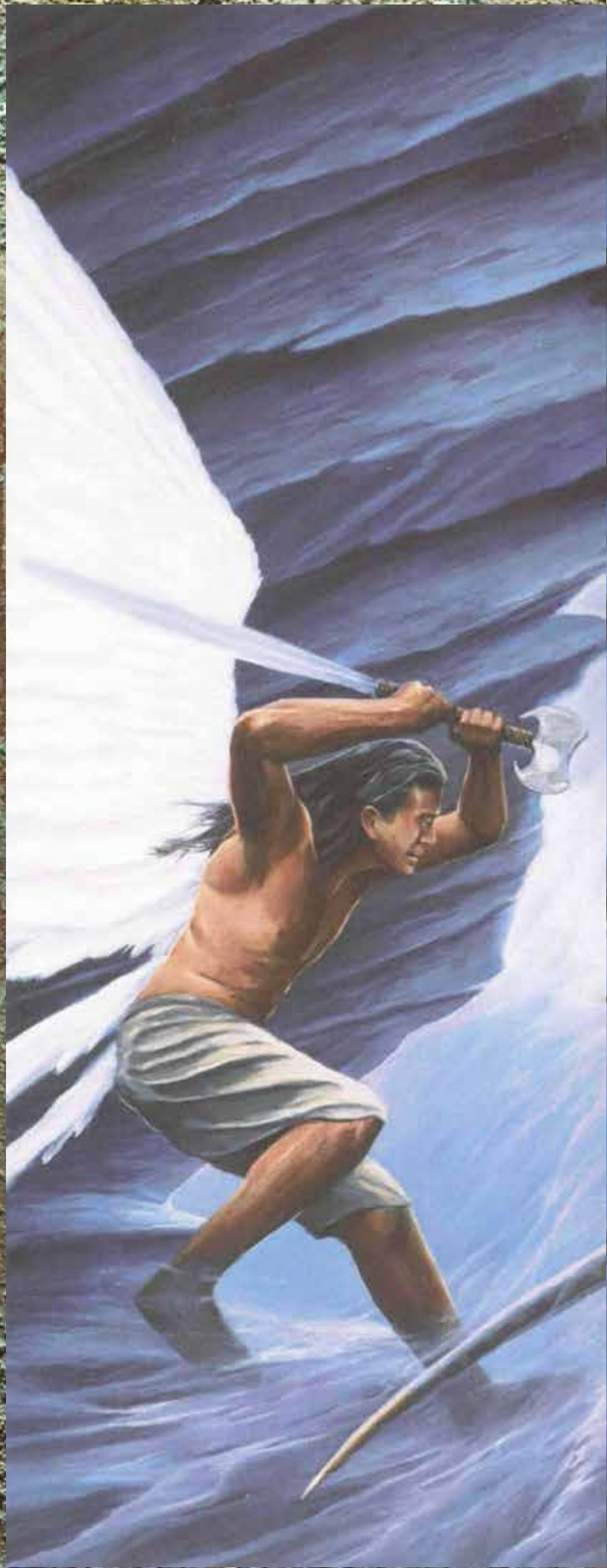
Para mais material, visite:  
[cemiteriodosdragoes.blogspot.com](http://cemiteriodosdragoes.blogspot.com)

Quaisquer críticas, erros, correções, por favor entre em contato:  
[rpgerros@hotmail.com](mailto:rpgerros@hotmail.com)

Versão desta Edição:  
AD&D 2E Planescape - A Centelha Deva V. 1.0

Diagramação PT-BR:  
Paulo César

Dedico o meu trabalho a minha falecida mãe.  
Obrigado por ter me comprado a Caixa de  
Dungeons e Dragons da Grow!





A  
CÉNTELHA DEVA

⊕ VIAJAN+Ø ⊕ NIPRESEN+Ø

**MIRTA, A CRIADA:** INT Média (10); AL NB; CA 7 (Des); MV 12; DV 1-6 hp; hp 3; TACO 20; #AT 1; Dano1-3 (bandeja de bebidas); TAM M (5 pés); ML Média (9); XP 15.

**DIABRETES (6):** INT Média (9); AL LM; CA 2; MV 6, Fl 18 (A); DV 2+2; hp 9, 10, 13, 14, 16, 17; TACO 19; #AT 1; Dano1d4; SA veneno (resistência contra veneno ou morte), metamorfosear-se; SD *detectar bem*, *detectar magia*, *invisibilidade* à vontade, *sugestão* 1/dia, imunidade a ataques de dano frio, fogo, elétrico, feridos somente por armas mágicas ou de prata; MR 25%; TAM T (2 pés); ML Média (10); XP 1400.

**GITHYANKI (5) (F5):** INT Excepcional (15); AL LM; CA 6; MV 12, 96 no Plano Astral; DV 5; hp 32, 37, 41, 44, 45; TACO 16; #AT 1; Dano2-8 (espada de duas mãos); TAM M (6 pés); ML Estável (12); XP 175.

TAVERNA ABISSAL

**DRETCH (12):** INT Baixa (5); AL CM; CA 4; MV 9; DV 2; hp 12 cada; TACO 19; #AT 3; Dano 1d4/1d4/1d4+1; SA *Aterrorizar*, *Névoa Fétida* 1/dia, *telecinésia*; MR 10%; TAM S (3 pés); ML Estável (11); XP 1400.

**MOLYDEI (2):** INT Excepcional (15); AL CM; CA -5; MV 15; DV 12; hp 45, 59; TACO 9; #AT 3; Dano2d6/1d6/2d10+5; SA *Venom* (resistência contra veneno ou transforma em mane pou1d6 turnos), machado de batalha vorpal; SD Armas de metal frio para acertar, nunca surpreso; MR 90%; TAM H (12 pés); ML Destemido (19); XP 21000.

**VROCK (2):** INT High (13); AL CM; CA -5; MV 12, FI 18 (C); DV 8; hp 38, 44; TACO 13; #AT 5; Dano1d4/1d4/1d8/1d8/1d6 ou arma +7; SA *Esporos*, *guincho*, *primeiro ataque*, *dança da ruína*; SD +2 ou armas melhores para acertar, nunca surpreso; MR 70%; TAM L (8 pés); ML Fanático (17); XP 19000.

SIGIL

**CARI VELOZ(R6):** INT Excepcional (16); AL NB; CA 4 (armadura); MV 12; DV 6; hp 48; TACO 15; #AT 1; Dano1-8+1 (*espada longa* +1); TAM M (6 pés); ML Campeão (16); XP 650.

GRUPO DOS HARMONIUM/FRATERNIDADE DA ORDEM/IMPIEDOSOS

**MAXIM, O PURO (PA7):** INT Gênio (17); AL OB; CA 0 (armadura); MV 12; DV 7; hp 61; TACO 14; #AT 3/2; Dano2-8+2 (*espada de duas mãos* +2); SD +2 para testes de resistência, imune a doenças, *aura de proteção*; TAM M (6 pés); ML Fanático (17); XP 975.

**VÂNDALOS (6) (F4):** INT Média (9); AL ON ou OB; CA 6 (armadura); MV 12; DV 4; hp 18, 21, 23, 27, 31, 33; TACO 17; #AT 1; Dano1-8 (espadas longas); TAM M (6 pés); ML Estável (11); XP 120.

GRUPO DOS ATHAR

**ERDA(P12):** INT Excepcional (15); AL CG; CA 6; MV 15; DV 9+6; hp 46; TACO 14; #AT 1; Dano1-6+1 (maça de ICAaio); SA *Magias*; SD *Magias*; TAM L (7 pés); ML Elite (14); XP 2000.

**SANGUES (2) (W5):** INT High (14); AL N; CA 8 (Des); MV 12; DV 5; hp 8, 14; TACO 19; #AT 1; Dano1-4 (adaga); SA *Magias*; SD *Magias*; TAM M (6 pés); ML Média (10); XP 270.

ELÍSIO

**CEBULON (P12):** INT Gênio (18); AL NB; CA -2 (proteção mágica); MV 12; DV 9+6; hp 58; TACO 14; #AT 1; Dano1-6+3 (*bastão Excepcional*); SA *Magias*; SD *Magias*; TAM M (6 pés); ML Destemido (20); XP 4000.

**CAES LUNARES (6):** INT High (14); AL NB; CA 0; MV 30, bípede 9; DV 9+3; hp 59 cada; TACO 11; #AT 1; Dano3-12; SA *latido*, *uivo*; SD *Padrão hipnótico* sombrio, +2 ou armas melhores para acertar, habilidades semelhantes a magias; MR 25%; TAM M (3 pés até os ombros); ML Fanático (17); XP 9000.

**FÊNIX (1):** INT Gênio (18); AL NB; CA -3; MV 6, FI 39 (D); DV 20; hp 132; TACO 5; #AT 1 ou 2; Dano2-12 ou 1-8/1-8; SA *Grito*, habilidades semelhantes a magias; SD +3 ou armas melhores para acertar, nunca surpresa; MR 50%; TAM L (40 pés de envergadura); ML Campeão (16); XP 19000.

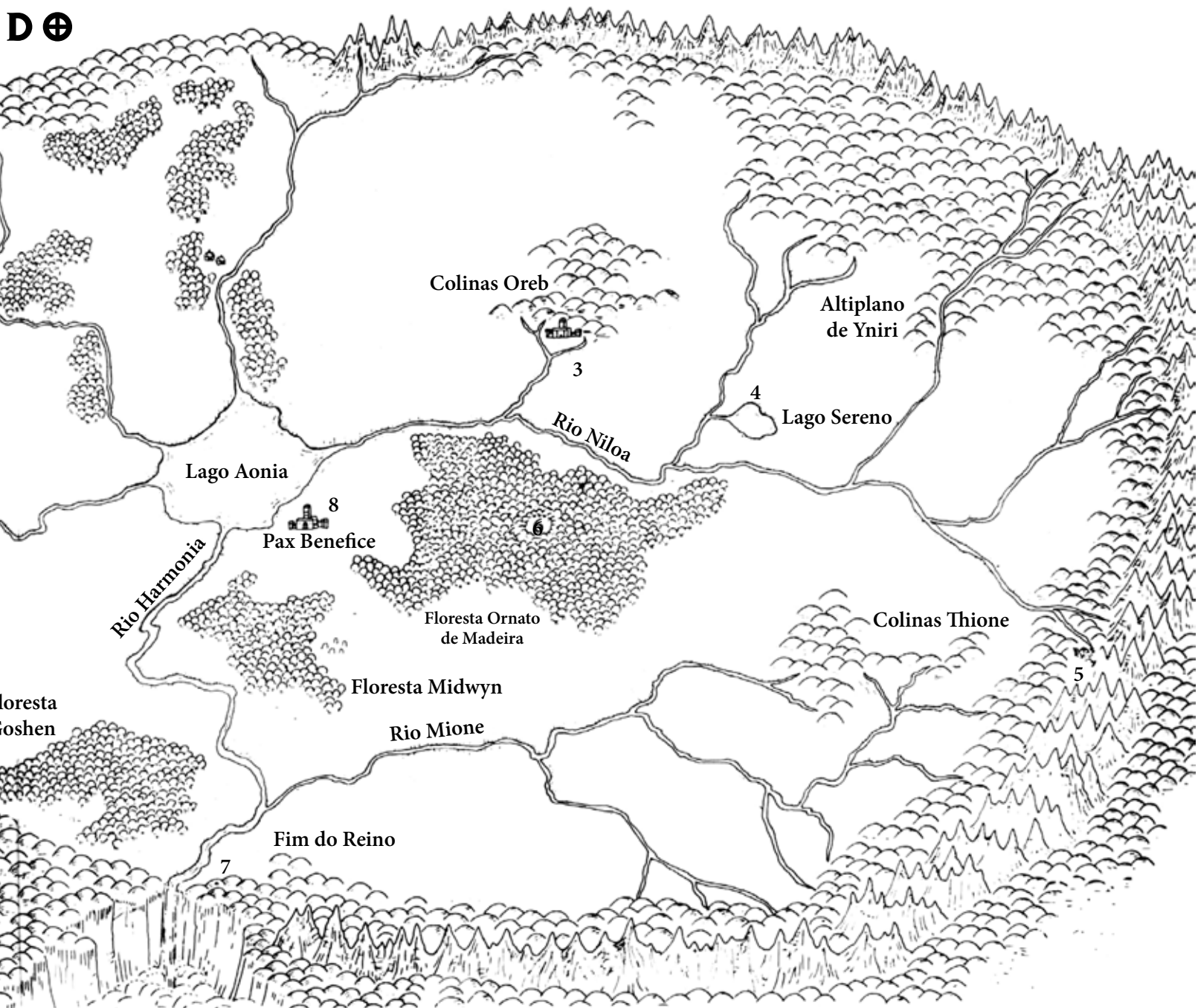
⊕ PELO+ÃØ

**DARGUS:** INT Muita (12); AL LN; CA -1; MV 12; DV 10; hp 55; TACO 11; #AT 1; Dano2d10+3; SA *Arma mágica*; SD *Never surprised*, *regeneração*, *nunca testa moral*, +1 ou arma melhor para acertar; MR 50%; TAM M (6 pés); ML Campeão (16); XP 12000.

**POSTULANTES (6) (F1):** INT Média (8); AL NB; CA 7; MV 12; DV 1; hp 8 cada; TACO 20; #AT 1; Dano1-6 (espadas curtas); TAM M (6 pés); ML Média (8); XP 15.

**CAES FOO (3):** INT Muita (11); AL CG; CA 0; MV 27; DV 7+7; hp 20, 24, 32; TACO 13; #AT 3; Dano1d4+1/1d4+1/1d12; SA +1 contra Ordeiro e Mau; SD *invisível* ou *etéreo* a vontade; MR 45%; TAM M (4 pés de comprimento); ML Elite (13); XP 6000.





**VANDALOS PLANARES (2) (P7):** INT Muita (11); AL NB; CA 3 (armadura); MV 12; DV 7; hp 52, 63; TACO 14; #AT 3/2; Dano 1d10 (alabarda); TAM M (6 pés); ML Elite (14); XP 650.

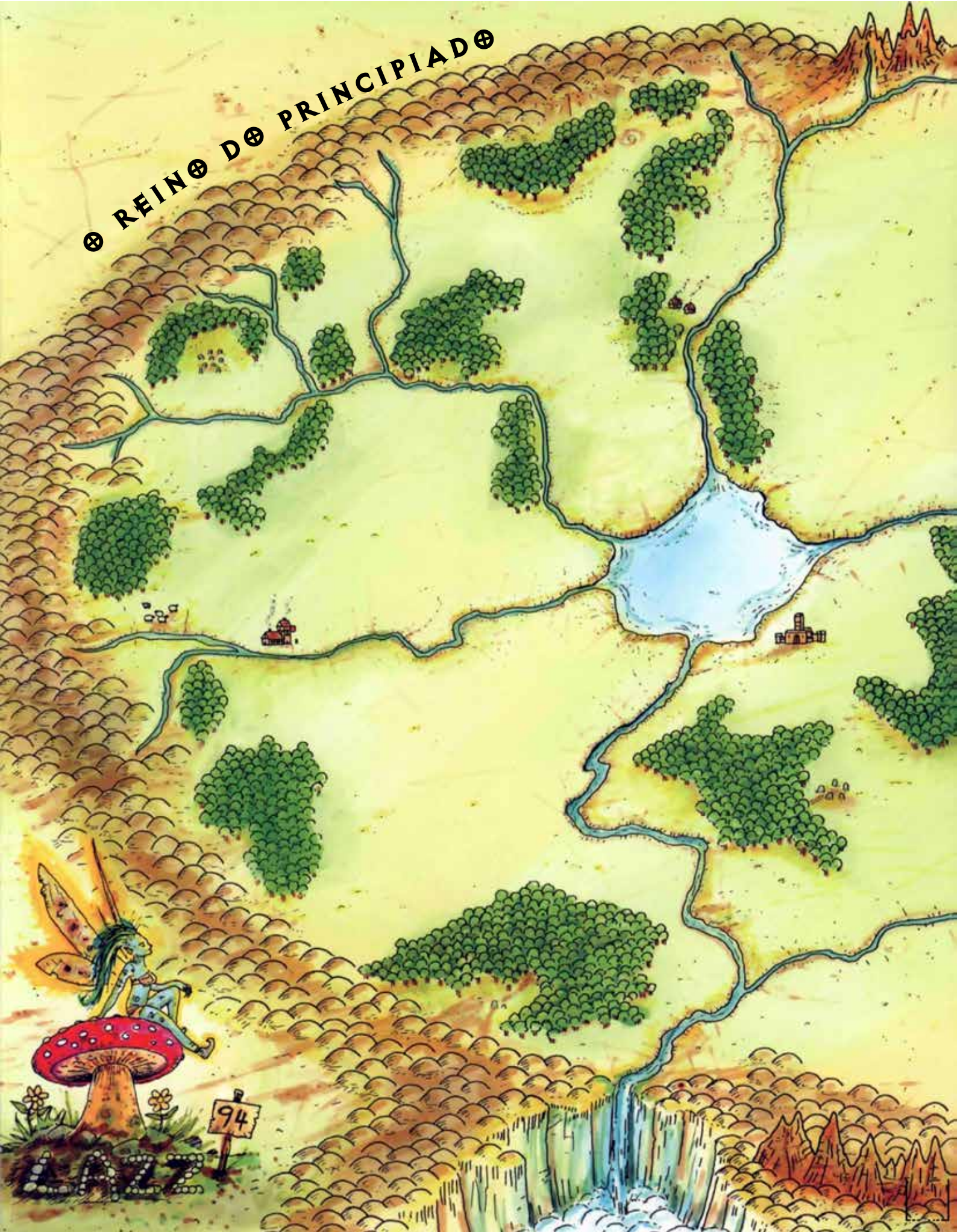
**BEBILITH DO LABIRINTO:** INT Muita (12); AL CM; CA -5; MV 9, Wb 18; DV 12; hp 67; TACO 9; #AT 2; Dano 2d4/2d4; SA nada; SD Ganha +1 de bônus de rolagem para ataque e dano quando acerta; TAM H (15 pés de comprimento); ML Campeão (15); XP 18.000.

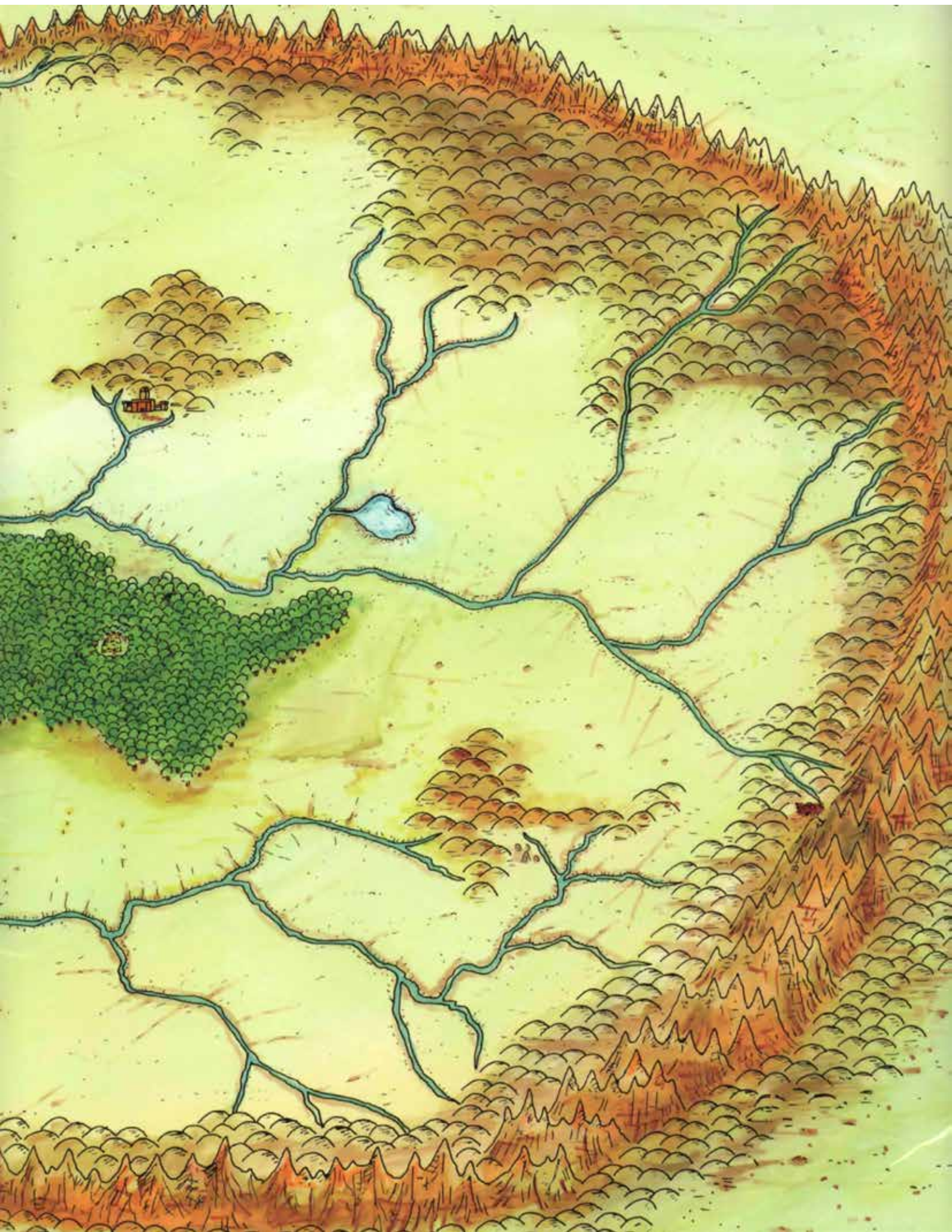
### ⊕ LABIRINTO ⊕

**NINFAS (5):** INT Excepcional (16); AL N(g); CA 9; MV 12; DV 3; hp 16 cada; TACO 17; #AT nada; Dano nada; SA Cegueira; SD *Porta Dimensional*, Magias de druida; MR 50%; TAM M (4 pés); ML Estável (12); XP 1400.

**VROCK DO LABIRINTO (7):** INT Média (10); AL CM; CA -5; MV 12, Fl 18 (CO); DV 8; hp 40 cada; TACO 13; #AT 5; Dano 1d4/1d4/1d8/1d8/1d6 ou arma +7; SA nada; SD nada; MR nada; TAM L (8 pés); ML Fanático (17); XP 9000.

⊕ REINO D⊕ PRINCIPIAD⊕







# ◆ A ◆ CENTELHA DEVA

## SUMÁRIO

- UMA INTRODUÇÃO ..... 2  
*Incluindo O Conto da Centelha Deva, o Plano de Fundo da nossa história, um Resumo da Aventura, observações em Preparando-se para Jogar, uma visão geral das Facções nessa Aventura e um resumo dos principais Personagens Não Jogáveis.*
- CAPÍTULO I: UMA CURVA ERRADA ..... 10  
*Quando nossos heróis passam por uma porta em uma das estalagens de Sigil, se encontram em outra estalagem com uma atmosfera decididamente mais sombria e mortal e se envolvem em Eventos de proporções cósmicas.*
- Capítulo II: O Plano Repousante ..... 16  
*Quando nossos heróis seguem o rastro de um pavoroso bebilith pelo Elísio para salvar um deva moribundo enquanto pegam a sombra do Comportamento Estranho da criatura.*
- CAPÍTULO III: A CENTELHA DEVA ..... 26  
*Quando nossos heróis precisam segurar o pelotão celestial dos Planos Superiores enquanto ajudam a decidir os Destinos de dois seres muito diferentes.*

## CRÉDITOS

Designers: Bill Slavicsek and J.M. Salsbury ◆ Editor: Michele Carter  
Artista da Capa e Conceitual: Dana Knutson  
Cores: Dana Knutson, Alan Pollack, Ned Dameron ◆ Cartografia: Rob Lazzaretti  
Coordenador Gráfico: Sarah Feggstad ◆ Coordenador de Arte: Peggy Cooper  
Coordenador de pré-impressão eletrônica: Tim Coumbe ◆ Tipografia: Angelika Lokotz  
Arte de Borda: Robert Repp ◆ Design Gráfico: Dee Barnett, Dawn Murin  
Revisão: Ray Vallese ◆ Agradecimentos Especiais: Bruce Nesmith  
Tradução PT/BR: DYosplay ◆ Diagramação PT/BR: Paulo César

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A.



TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom

*Apenas mais um dia na Jaula, parvo? Pique isso! Alguma coisa grande está acontecendo em lugares longe do tumulto de Sigil. Mas ei, esta é a cidade das Portas, a toada diz que tudo está tão perto quando o outro lado de um portal — a casca é o aspirado encontrar o portal certo, é claro. Mas cuidado porque alguns vândalos afirmam que a toada mudou. Para cima é para baixo, vida é morte, caos é ordem, mau é bom — isto é o suficiente para levar um aspirado a demência... se ele não parar no registro primeiro!*

# INTRODUÇÃO

## CONTINUA DA CENTELHA DEVA

“Há muitas maneiras de abordar minha tarefa,” Ybdiel, o deva monástico meditando no topo de um pico envolto por nuvens no Elísio, o Plano Sossegado. “Devo deixar de lado meu manto de sol quente e brisa leve e pegar trapos para poeira e frio. Para o lugar que eu vou não há coisas como luz e eu certamente poderia brilhar fortemente em sua escuridão.” Ele encarou seu reflexo em uma poça de água cristalina próxima, examinou seus atributos marrom escuro e olhos profundamente verdes. “Isto realmente não servirá a vontade de meu senhor”.

Ybdiel voltou seu olhar para dentro, além de seu corpo musculoso e asas majestosas, em direção ao brilho no centro de seu ser — em direção a centelha deva. Ela irradiava como milhares de sóis, mas não tão brilhantemente quanto a centelha de um deva astral. Mesmo assim, era de tamanha intensidade que aqueles com habilidade poderiam facilmente ver através de qualquer disfarce que Ybdiel pudesse inventar.

“Eu preciso me tornar menos do que eu sou um por um tempo”, o deva decidiu. “Então eu serei capaz de passar discretamente pelas terras de caos e maldade como meu senhor ordenou. Nessas terras imundas, vou me esforçar para descobrir as tramas do temível senhor tanar’ri Lindyrm. Mas, primeiro, devo fazer uma parada no caminho.” Ybdiel abriu suas asas emplumadas e se ergueu graciosamente no ar. Então ele caiu em um pequeno lago na montanha e passou para o Plano Material Primário.

Em um mundo material primário, Ybdiel viajou muito em busca de um mortal digno de carregar a centelha deva por um tempo. “Um postulante no Elísio gostaria de ficar com minha centelha”, o deva lembrou a si mesmo; “Então, um mortal, sem compreensão do infinito, é um receptáculo melhor. Sem a centelha a intensidade da minha presença será diminuída de modo que eu não possa ser localizado por meios casuais.” O deva continuou sua busca, eventualmente encontrando uma cena que encheu seu nobre coração de terror. Uma grande estalagem estava em chamas com o fogo dançando ao longo de seu telhado e paredes. Fumaça espessa saía das janelas abertas e clientes em chamas pulavam ou cambaleavam do inferno furioso.

O que chamou a atenção do deva, no entanto, foi o jovem vagando pelos fundos da estalagem. Enquanto Ybdiel observava, uma garotinha saltou de

MESMO DEVAS  
COMETEM ERROS  
— ABADE CEBULON  
D  
CONCLAVE  
FIDELIS

uma janela do segundo andar. O jovem não hesitou. Ele simplesmente pegou a garota caindo e a carregou para longe das chamas. “Que demonstração altruísta de bondade!” Ybdiel proclamou. “Verdadeiramente, ele é um receptáculo digno da minha centelha.”

Com isso, o deva monádico desejou que sua preciosa centelha se fundisse com o espírito do jovem. “Eu voltarei para buscá-la em breve”, Ybdiel prometeu. “Até então, resida com segurança neste homem bom e honrado.”

Ybdiel, que agora parecia menos corpulento e de pele mais pálida, partiu para os Planos Inferiores para começar sua missão. O jovem, entretanto, cujo nome era Fachan, colocou a menina no chão e partiu por conta própria da região. Ele estava se sentindo bem depois de acender o fogo, cheio de uma alegria tão quente quanto a pousada em chamas. De repente, no entanto, ele se sentiu em êxtase, cheio do calor do sol e do frescor de uma brisa noturna.

Ele se sentiu tão bem, na verdade, que decidiu ir encontrar outro prédio para incendiar. “Talvez uma casa de fazenda cheia de animais e crianças”, Fachan refletiu alegremente. Ele não tinha ideia de o porquê pegou a garota caindo. “Reflexo, eu acho”, ele decidiu, enquanto pensava sobre os gritos de animais assando, os gritos de crianças assustadas e o crepitar de chamas excitadas.

Fachan deu apenas mais alguns passos quando se virou para ver do que se tratava toda aquela gritaria. De pé perto da estalagem em chamas, segurando uma besta engatilhada com as mãos trêmulas, estava o velho estalajadeiro. “Assassino!” o velho gritou. “Eu sei o que você fez, seu incendiador!” Antes que Fachan pudesse negar falsamente, ou correr, ou mesmo se abaixar, o virote da besta voou de longe e se enterrou em seu peito. Sangue e vida jorraram da ferida mortal quando Fachan caiu no chão. “Eu deveria ter esperado isso”, disse Fachan entre suspiros, “coisas ruins sempre acontecem quando você se sente tão bem com o mundo...”

MADEIRA QUEIMANDO,  
CARNE QUEIMANDO,  
GRITOS DE AGONIA E TERROR...  
NÃO HÁ NADA MAIS  
LINDO QUE ASSISTIR  
CHAMAS RAIVOSAS CONSUMINDO  
UMA Pousada Cheia de Pessoas.  
— FACHAN O INCENDIADOR

## PLANO DE FUNDO

Vamos direto a sombra. Um deva monádico chamado Ybdiel foi encarregado de uma tarefa maluca por seu senhor, um dos poderes do Elísio. Qual poder? Quem se importa! Valeria um pouco mais de troco se um parvo soubesse que era Lathanderor ou Brigantia? Não miseravelmente provável! O deva sabe, e isso é o suficiente.

A tarefa era tão simples quanto importante. Ybdiel deveria viajar pelas várias camadas do Abismo em busca dos planos de Lindyrm, o senhor tanar’ri. O demônio tem estado muito ativo ultimamente e o poder de Ybdiel quer saber o que Lindyrm está tramando. Agora, o problema enfrentado pelo deva era como se esgueirar pelo Abismo. Claro, ele poderia voar coberto por uma raiva honrada para castigar os vândalos tanar’ri com seu cajado em chamas, mas isso com certeza não o deixaria mais perto dos planos de Lindyrm. Não, essa tarefa exigia sutileza, maquinação e dissimulação — em outras palavras, o deva precisava fazer uma casca! Não é de admirar que o multiverso esteja todo demente!

Ybdiel poderia facilmente se *metamorfosear* em uma forma mais apropriada para o ambiente infernal, mas os devas (e outros seres de pura bondade e poder) têm o hábito de brilhar. Eles não podem deixar de irradiar bondade, e isso faria um deva (mesmo um deva disfarçado) ser notado bem rápido nas camadas do Abismo. Existe uma maneira de contornar isso, mas poucos devas jamais tentariam voluntariamente. Ybdiel, no entanto, estava determinado a completar sua tarefa. Ele decidiu desistir de sua centelha.

Agora, isso não é pouca coisa. Aqui está a sombra que poucos conhecem: nos Planos Superiores, os aspirados gradualmente sobem a escada celestial por meio de ações nobres e pureza de espírito. Em algum ponto, um aspirado desenvolve (ou recebe) uma centelha que se junta ao seu espírito e reúne poder celestial.

Essa centelha fica mais radiante à medida que o aspirado sobe a escada. Então, um cão arconte tem a centelha mais fraca, enquanto um aasimon solar tem a mais brilhante. A centelha de Ybdiel brilha em algum lugar no meio.

Ybdiel entrou a partir de um mundo primevo em seu caminho para o Abismo. Lá foi onde ele viu o mortal chamado Fachan. Fachan parecia ser uma boa pessoa, porque salvou uma garotinha

de um prédio em chamas. Esse ato convenceu Ybdriel de que a centelha deva estaria segura com o primevo. Ele deveria ter verificado mais profundamente, mas às vezes esses bons sangues levam as coisas apenas pelo valor da aparência. A toada é que até mesmo os devas cometem erros. Apenas aconteceu que isso foi um grande erro, uma vez que Fachan iniciou o fogo — e com certeza não foi um acidente! (Se Fachan carregasse a centelha por algum tempo, isso teria afetado ele da maneira como afetaria um bebilith, mas isso é outra história.)

O deva desejou que sua centelha se unisse ao espírito de Fachan, então ele partiu para o Abismo. Sem a centelha deva, Ybdriel não irradiava bondade. Ele ainda poderia ser identificado com magias de detecção, mas inspeções casuais não revelariam sua verdadeira natureza. No entanto, havia outro problema. Sem a centelha deva, Ybdriel perde lentamente suas habilidades. Não vai acontecer de uma vez, mas logo ele começará a cair pela escada celestial, eventualmente se tornando um postulante comum. Quando isso acontecer, ele não terá sequer a mesma chance de sobreviver no Abismo que um bebilith teria no Elísio. (E até mesmo um palerma sabe o que acontece com os postulantes que são colocados no registro em um plano estrangeiro). De qualquer maneira, se Ybdriel esperar muito tempo, ele não conseguirá recuperar sua centelha. Sua conexão com ela se evaporará e ele terá que esperar que sua divindade o faça subir na escada em alguma data futura.

Acontece que Fachan era caótico e mau. Ele também carrega a centelha deva. E ele foi colocado no registro logo depois que Ybdriel saiu. Executado pelo dono da estalagem que ele tinha acabado de incendiar — irônico, não é? Como todos parvos mortos, o espírito de Fachan foi para sua recompensa planar. Ele se uniu ao Abismo, levando a centelha do deva com ele.

## RESUMO DA AVENTURA

Os personagens dos jogadores (PJs) começam relaxando (ou festejando) em uma taverna em Sigil. Uma criada dá a eles o troco que deveria ter ido para o tanar'ri sentado nas proximidades (o troco do demônio em sua compra). Entre as moedas está uma chave de portal que abre um portal para os Planos Inferiores. Quando o grupo eventualmente passa por uma porta (qualquer porta), eles acabam em algum lugar decididamente diferente: especificamente, isso os joga em uma versão abissal de uma taverna, uma espécie de ponto de parada para aqueles que estão passando.

No *Capítulo I*, os PJs devem lidar com sua repentina realocação para os Planos Inferiores. Seu caminho errado (embora não por culpa deles) os coloca onde um tanar'ri estaria perfeitamente confortável. Na taverna Abissal, os PJs conseguem ver como é o entretenimento entre os parvos e vândalos que viajam pelos Planos Inferiores. Depois de um pouco de interação (e provavelmente muitas tentativas de encontrar uma saída), os PJs se envolvem em um evento significativo. Um postulante recém-che-

gado (o mortal morto chamado Fachan) cambaleando, seguido por um bebilith faminto. Enquanto o resto da clientela luta por sua segurança, Fachan é morto. Ybdriel, o deva, atualmente explorando a taverna em uma forma *metamorfoseada* sente a atração da centelha deva. Os PJs testemunham a batalha resultante entre o deva e o bebilith, mas se envolvem tarde demais para salvar o deva de ferimentos graves. O deva, entretanto, usa seu poder de *reverência celestial* para obter a ajuda de quaisquer PJs de alinhamento bom no grupo.

No *Capítulo II*, os PJs seguem o bebilith até o Elísio. No Plano Repousante, os heróis rastreiam o monstro, encontrando informações contraditórias sobre sua natureza e propósito. Eles levam o deva ferido com eles, pois ele apelou aos PJs de boa tendência para ajudá-lo. No final deste capítulo, os PJs descobrem que o bebilith está com a centelha deva e que está se metamorfoseando em algum novo tipo de ser.

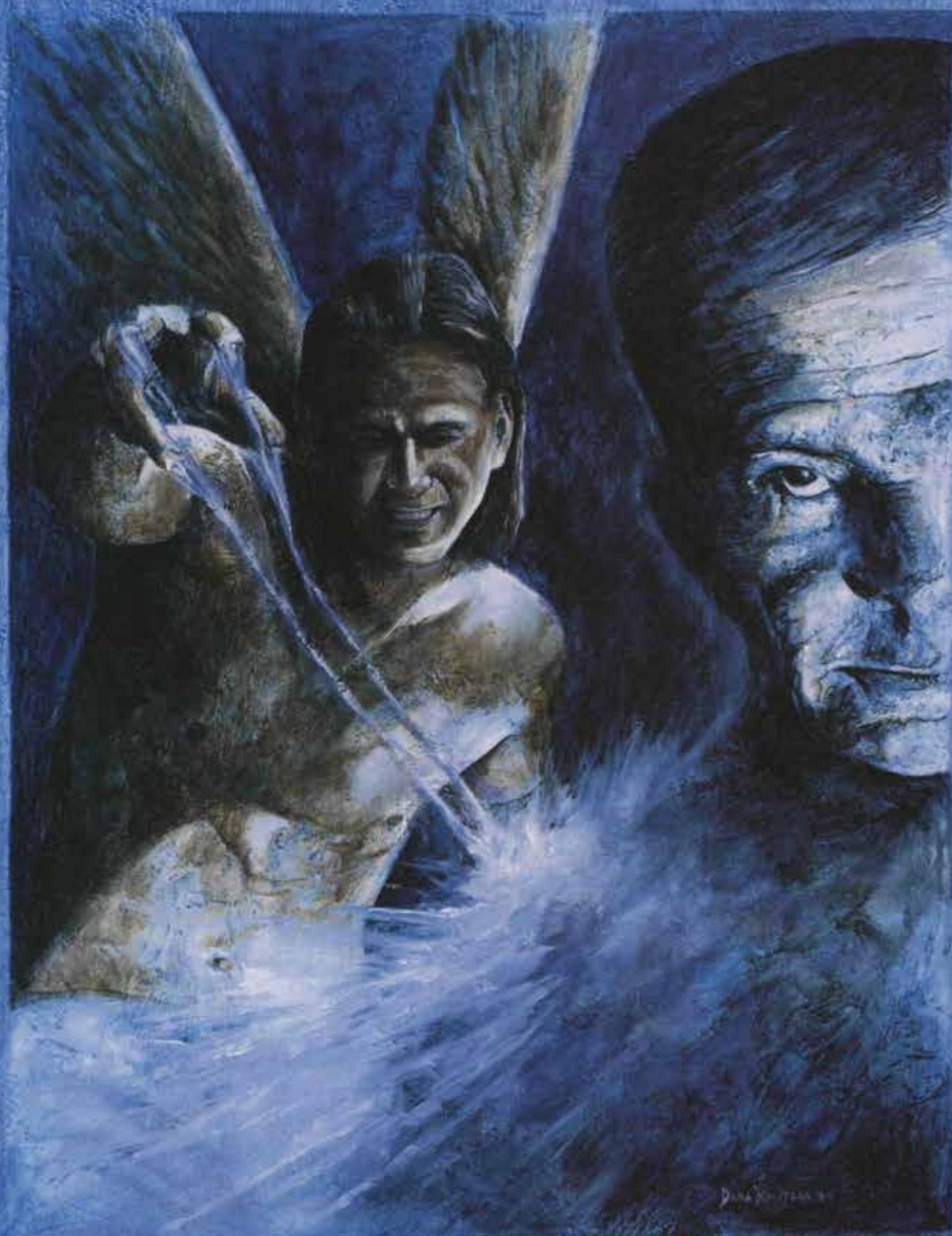
No *Capítulo III*, os PJs devem convencer os anfitriões celestiais dos Planos Superiores a deixar o bebilith em paz até que eles possam descobrir como devolver a centelha deva ao seu legítimo dono. O tempo é essencial, porque o deva está perecendo diante de seus olhos. Enquanto isso, os heróis enfrentam um dilema moral: teriam eles o direito de remover a centelha deva e destruir um novo ser bondoso?

## PREPARANDO-SE PARA JOGAR

O Mestre de Mesa (MDM) precisa estar familiarizado com os livros de regra de AD&D (*Livro do Jogador e Livro do Mestre*) e o Cenário de Campanha Planescape para mestrear devidamente *A Centelha Deva*. Uma cópia do Apêndice Compêndio de Monstros de Planescape também será útil.

*A Centelha Deva* é destinada para um grupo de quatro a seis jogadores do 5º ao 9º nível. Os PJs deveriam ter tido pelo menos uma aventura anterior em Sigil e nos planos antes de serem jogados na história aqui apresentada. Lembre-se, Planescape se refere a conceitos e ideias tanto quanto (ou até mais) a combates com monstros. O MDM é encorajado a fazer uso de objetivos da história e recompensas de experiência baseadas no cumprimento desses objetivos (*Livro do Mestre* página 46). A última seção dessa aventura aborda recompensas baseadas na história de *A Centelha Deva*.

*Texto Italicizado* em âmbar está escrito para ser lido em voz alta ou parafraseado para os jogadores. *Notas do MDM* estão espalhadas pela aventura para revelar informações importantes e passar conselhos sobre a interpretação de papéis. MDMs também encontrarão sessões rotuladas como *A Verdadeira Toada* e *Desviando dos Gargalos* que respectivamente tornam mais claros pontos da história e dão apontamentos de como lidar com possíveis problemas. Todas essas instruções para o MDM são apresentadas com diamantes (◆).



## FACCÕES NESTA AVENTURA

Facções sempre desempenham algum papel em uma aventura de PLANESCAPE, principalmente porque a maioria dos PJs pertence a uma ou outra fraternidade filosófica. Embora a participação em uma facção tenha efeitos na forma como os PJs abordam esta aventura, o enredo não depende de quais facções eles pertencem. Em vez disso, laços de facção e filosofias funcionam para aprimorar a trama e as possibilidades de interpretação, dependendo das necessidades e desejos do Mestre.

Os Cifrários podem ter um papel mais crucial se o MDM desejar, já que a maior parte da aventura ocorre no plano de influência primário desta facção. Todas as outras facções que podem ter até mesmo um interesse passageiro precisam descobrir de alguma forma sobre a situação, reunir alguns vândalos e enviá-los para o Elísio antes de se envolverem. As informações a seguir listam os prováveis interesses das facções dos PJs e o interesse geral da facção, nessa ordem.

### OS ATHAR

Um PJ que assina a toada dos Perdidos deve estar extremamente curioso sobre os eventos estranhos que cercam o deva e o bebilith. O aspirado vai querer chegar a sombra desse mistério demente. Mais tarde, quando a natureza mutante do bebilith é revelada, um PJ Desafiador pode querer estudar a *metamorfose* de perto para tirar proveito do que o processo secreto resultar.

Se a notícia se espalhar, Prócer Terrance envia uma equipe para o Elísio para estudar o bebilith. A equipe faz o melhor para proteger a criatura daqueles que tentam matá-la e podem tentar roubá-la dos PJs.

### CRÊNTES DA CRIAÇÃO

Para um PJ Primoroso, a situação do bebilith pode ser uma prova positiva de que esta facção tem a ideia certa. Assim que o PJ entender o que está acontecendo, o aspirado desejará proteger a criatura para que ela possa alcançar o próximo nível em seu caminho para a divindade. Na verdade, toda a situação é provavelmente um teste para o aspirado, para ajudar o PJ a fazer sua própria ascensão para a próxima existência.

Prócer Ambar, se informado, envia Primorosos para ajudar a equipe Athar. Os Primorosos estão zangados com o deva, porque seu retrocesso na hierarquia adiou a inevitável ascensão final de todos. Alguns Primorosos podem até querer tentar roubar a centelha para si próprios.

Os Desolados simplesmente não se importam com a situação. Qualquer PJ Desolado pode olhar para essa confusão de palermas como mais uma prova de sua perspectiva, mas isso é tudo. (Embora a prova implique em significado, mas não há significado — não é de admirar que os Desolados sejam todos dementes!)

### A PATRULHA DA PERDIÇÃO E OS FALECIDOS

PJs pertencentes a essas facções provavelmente veem as mudanças ocorrendo no deva e no bebilith como parte do processo natural. A Patrulha da Perdição quer deixar o processo continuar sem obstáculos, enquanto os Mortos querem entender completamente a situação para ajudá-los a subir na escada da Verdade.

Não haverá nenhum envolvimento organizado de facções desses dois grupos.

### OS PREDESTINADOS

Os Desapiedosos devem ficar do lado do bebilith uma vez que toda a situação seja revelada. Afinal, se a criatura era forte o suficiente para pegar a centelha deva, ela deveria ter a permissão mantê-la.

Se a facção ficar sabendo do que está acontecendo, o prócer diz “isso é bom” e é aí que seu envolvimento termina.

### A FRATERNIDADE DA ORDEM

Conhecimento é poder e os PJs Guvners deveriam ver esta situação como um conhecimento esperando para ser colhido. As tendências ordeiras dos Guvners devem colocar esses PJs firmemente do lado do deva. O bebilith obviamente roubou algo que não pertence a ele — como os caóticos costumam fazer.

Se Prócer Hashkar souber da situação, ele enviará vândalos Guvners para encontrar uma maneira de restaurar a centelha para o deva. Afinal, a ordem natural deve ser recolocada nos trilhos — e as ações não naturais do bebilith vão contra o alicerce sobre o qual se ergue a Fraternidade da Ordem.

### A LIGA LIVRE

Os PJs Soberanos provavelmente devem evitar tomar partido até que vejam como a troco cai. Claro, quando a sombra fica clara, um bom Soberano vai para o lado que lhe dá a parte do couraçado astral dos lucros.

A facção não se envolverá além das negociações de quaisquer PJs Soberanos.

## OS HARMONIUM E OS IMPIEDOSOS

Os PJs pertencentes a qualquer uma dessas facções precisam decidir por si mesmos a melhor forma de aplicar suas devoções à ordem e justiça dada esta situação. Deve estar claro para as duas facções que a ordem começou a ficar demente e que a justiça precisa ser aplicada. Pode demorar um tempo para determinar qual ordem é a correta e quem merece ser punido.

Essas duas facções se unem se a notícia chegar até sua sede em Sigil. Se isso acontecer, não demorará muito para que os Teimosos e os Morte Rubra se direcionem até os PJs para prender e punir os culpados. Quem eles considerarão culpados dependerá do curso da aventura e das ações dos PJs.

## A LIGA REVOLUCIONÁRIA

Os PJs anarquistas podem ver o bebilith como um herói da revolução. Ele rompeu o muro da ordem e, se for permitido terminar sua metamorfose, pode se tornar um ímbolo vivo da mentalidade de “quebrar tudo e reconstruir com as sobras”.

Por outro lado, a própria facção não tem intenções de ir contra um proclamado de um poder. Se os PJs querem se envolver, isso é problema deles. Qualquer conexão oficial com os Anarquistas é veementemente negada.

## OS SINAL ÚNICO

Como os PJs Signatários veem a situação depende deles. A facção como um todo, no entanto, não consegue ver além de suas preocupações imediatas de si mesma. A facção não tem interesse nos eventos que acontecem em torno do grupo de PJs.

## A SOCIEDADE DA SENSACÃO

Os PJs Sensitivos devem querer experimentar a centelha deva antes de qualquer coisa. Qual é a sensação? As mudanças pelas quais o bebilith está passando parecem boas ou ruins? Como um PJ pode entrar nas sensações? Alguns podem até querer saber pelo que o deva está passando. É assustador ou emocionante estar caindo pela escada celestial? Você pode sentir a sua força vital desaparecendo?

Prócer Erin não enviará ninguém para investigar este fenômeno, mas ela também não dirá a ninguém para não ir.

## A ORDEM TRANSCENDENTAL

Personagens Cifrários devem apenas esperar descobrir a ação certa a ser tomada no momento certo no que diz respeito a esta situação deva-bebilith.

Como a maioria dos eventos dessa aventura giram em torno do plano primário de influência dos Cifrários (Elísio),

significa que a facção terá algum interesse em saber o que vai acontecer.

Um notório da facção contata um PJ Cifrário (se houver algum) ou envia algum outro representante disponível quando o momento crucial ocorrer. Espera-se que o representante execute a ação certa no momento certo — seja o que for e quando for. Pode caber aos PJs ajudar a determinar a ação correta ou impedir que o Cifrário cometa um erro drástico. Além disso, se os PJs precisarem de incentivos adicionais para ajudar o deva, os Cifrários podem fornecê-los (consulte o *Capítulo II*).

## OS SEGUIDORES DO CAOS

O caos é adequado para os PJs que seguem os princípios desta facção. Se não bastasse, a situação em que o grupo se encontra é caótica ao extremo. Como o bebilith parece estar produzindo caos aonde quer que ele vá, é para lá que os Desconexos querem ir também. O corpo do bebilith transborda com as energias selvagens da criação e isso o torna algo para contemplar e apreciar.

A facção não ouve falar sobre os eventos acontecendo no Elísio até que o clímax da aventura aconteça. Por isso eles se sentem tristes por perderam a festinha.

## PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS (NPCS)

### YBDIEL O DEVA MONÁDICO

INT Gênio(18); AL NB; CA -3; MV 15, Voo 36 (B); DV 10; HP 62; TACO 11; Dano 3d4/3d4; SA Ferir, +6 para rolagens de ataques e +1 para rolagens de dano com cajado de metal, +3 para rolagens de ataque e +8 para rolagens de dano com outras armas; SD imunidade a magias, proteção, +1 ou armas melhores para acertar, MR 60%; TAM M (2m de altura); ML Destemido (20); EXP 13.000.

Ybdiel, o deva, serve a um dos poderes do Elísio. Sua missão mais recente deu início aos eventos que levaram a esta aventura. Como afirmado anteriormente, Ybdiel colocou sua centelha dentro de um primevo para que ele pudesse viajar pelas camadas do Abismo sem se entregar abertamente. Sem a centelha deva, entretanto, Ybdiel está lentamente descendo pela escada celestial. Na conclusão, se a centelha não for devolvida, Ybdiel volta a ser um postulante comum.

SERVIR O BEM  
+EM PRECEDÊNCIA  
DE SERVIR A SI MESMO  
— O DEVA YBDIEL



Durante o *Capítulo I*, o deva se parece muito como ele era antes de desistir de sua centelha — como um homem humano incrivelmente bonito com grandes asas emplumadas. Ele tem pele negra, cabelo azeviche, olhos verdes e um corpo forte e volumoso. Ele tem um valor de Força de 20 e um valor de Carisma de 19. Ele não tem nenhuma das habilidades associadas aos devas monádicos porque sua centelha está faltando e ele está perdendo constantemente aqueles poderes comuns a todos os aasimon em geral e aos devas em particular. Como Ybdiel está mortalmente ferido quando os PJs o encontram pela primeira vez e passa o resto da aventura em um estado semelhante ao de um coma, seus poderes desaparecem quando não são importantes. Basta dizer que o deva muda fisicamente à medida que a aventura avança.

No *Capítulo II*, as asas de Ybdiel diminuíram em tamanho e perderam seu brilho. Seu corpo secou um pouco, reduzindo sua pontuação de Carisma para 18. Os PJs não podem ajudar, mas notam essa deterioração visível.

No *Capítulo III*, as asas do deva estão quase perdidas, seu corpo encolheu e ele se parece com um velho doente. Se não era evidente antes, deveria ser neste ponto da aventura — Ybdiel está morrendo. Ele não está apenas perdendo sua posição de deva, mas o dano infligido pelo bebilith é demais para o postulante que Ybdiel uma vez foi suportar. Quando todos os traços de deva de Ybdiel desaparecem, Ybdiel, o postulante, morre.

### ABAIA ⊕ BEBILITH

INT Alta (12); AL CM; CA -5; MV 9, WB 18; DV 12; HP 67; TACO 9; AT 3; Dano 2d4/2d4/2d6; SA Destruição de Armaduras (role 1d6: 1-2 escudo arruinado, 3-6 armadura arruinada; armaduras e escudos não-mágicos são arruinados 40% das vezes, armaduras mágicas ou escudos ganham uma modificação de -10% para cada extra), presa venenosa (Dano 1d12, resistência contra veneno com penalidade de -2 ou morre em 1d4 rodadas); SD Teias (como magia), proteção mágica, +2 ou mais com armas para acertar; MR 50%; TAM H (5m de comprimento); ML Campeão (15); XP 13.000.

O bebilith chamado Abaia sofre mudanças à medida que a aventura se desenrola. No *Capítulo I*, o bebilith é simplesmente um monstro — um horror farpado, um rastejador do Abismo. Ele vê Fachan e decide atacá-lo, indo tão longe a ponto de segui-lo até a taverna Abissal para saciar sua fome infernal. Quando Abaia mata Fachan, o bebilith absorve a centelha deva. Na batalha subsequente com Ybdiel, Abaia morde o deva, ferindo-o mortalmente e enchendo seu corpo de veneno. O veneno continua a devastar o deva, mas não pode matá-lo até que ele

volte a ser um postulante normal.

A centelha deva desencadeia uma batalha dentro do bebilith. A natureza maligna de Abaia tenta expulsar a bondade brilhante, enquanto a centelha tenta explodir em uma chama de pureza. No *Capítulo II*, Abaia viaja pelo Plano Repousante, atraído pelo conflito dentro de seu espírito. Durante essa parte da aventura, Abaia parece estar esquizofrênico. O bebilith se envolve em atos malignos, depois os segue com atos bons, aparentemente sem motivo ou razão discernível. Ele também pode se comunicar com todas as criaturas agora, usando uma das habilidades fornecidas pela centelha deva. (Além de ser capaz de se comunicar telepaticamente com outros seres, o bebilith pode receber outros poderes deva conforme indicado no texto ou conforme considerado necessário pelo Mestre.)

No *Capítulo III*, o bebilith está a caminho de se tornar um tipo totalmente novo de criatura. Abaia muda fisicamente e mentalmente, alcançando um ponto crítico que requer a ajuda dos PJs para empurrá-lo para a bondade total ou devolvê-lo à sua natureza maligna. Veja o texto para mais detalhes.

### GARRISH ⊕ NICAL ⊕ H

INT Excepcional (15); AL: NM; CA -6; MV 12, Voo 36 (C); DV 11+22; TACO 9; AT 2 ou 1 arma + 3; Dano 1d8+8/1d8+8 ou 2d8+8; SA Bleeding (feridas infligidas pelas presas causam 1d6 de dano adicional a cada rodada para cada ferida até ser curada magicamente); SD Imune a encantamentos/feitiços, armas +2 ou melhores para acertar; MR 70%, TAM L (3 metros de altura); ML Campeão (15); EXP 25.000.

O yugoloth superior chamado Garrish é enviado por Lindyrm, o senhor tanar'ri, para matar Ybdiel antes que ele possa voltar ao seu poder com qualquer informação que descobriu. O texto descreve como ele rastreia os PJs e a centelha deva através do Elísio durante o *Capítulo II*.

Garrish tem as seguintes habilidades semelhantes a magias: comando (3/dia), Compreensão da Linguagem, Detectar Invisibilidade, Detectar Magia, Porta Dimensional (3/dia), Dissipar Magia, Expandir, Medo (por toque), Invisibilidade, Reflexos (3/dia), Metamorfosear-se, Projetar Imagem, Ler Magias, Inverter Gravidade (1/dia), Caminhar no Vento, Palavra de Recordação (1/dia), Forma Ectoplásmica (1/dia), Portal (1d10 mezzoloths, 35% de chance de sucesso).



EU IREI PEGAR ⊕ B ⊕ NZINH ⊕  
ANTES QUE ELE POSSA ALCANÇAR SEU P ⊕ DER  
. . . P ⊕ R DUAS VEZES ⊕ PREÇ ⊕ USUAL.

### — GARRISH ⊕ NICAL ⊕ H

ACERTAND ⊕ OS DETALHES PARA COL ⊕ CAR YBDIEL N ⊕ REGIST ⊕ R ⊕

A Centelha Deva começa em uma taverna em Sigil, enquanto os PJs estão relaxando ou tirando um tempo de sua agitada agenda de aventuras. Alguns encontros na taverna ajudam a definir o tom de Planescape antes de mergulhar o grupo no coração da aventura. Em algum ponto durante a noite, os PJs recebem o troco de uma criada que inclui uma chave do portal para o Abismo na forma de uma moeda. (Eles não deveriam estar cientes da natureza deste item.) A chave do portal realmente dá início à história quando o grupo passa por uma das muitas portas da taverna e dá uma volta errada para o multiverso.

# CHAPÍ+ULO I: UMA CURVA ERRADA

Esta curva errada leva os PJs a uma taverna Abissal. Onde ela está? Quem a dirige? Qual senhor tanar'ri a protege? Pelo tempo que os PJs estarão lá, essas questões simplesmente não importarão. O que importa é que a taverna é uma encruzilhada no Abismo, um nexo do tipo que reúne Ybdiel o deva, Fachan o postulante, Abaia o bebilith e os PJs. É aqui, neste ambiente sujo, que os PJs testemunham a transferência da centelha deva de Fachan a Abaia (embora eles não percebam que é isso que estão vendo no momento). É aqui, nesta versão de pesadelo de um salão de bebidas, que os PJs assistem ao fermento de um deva, têm um breve encontro com o bebilith e ficam completamente enredados nos eventos que se desenrolam.

Esta parte da aventura termina quando os PJs escapam do Abismo, por conta própria ou com a ajuda do deva ferido.

## ⊕ VIAJANTE ⊕ ONIPRESENTE ⊕

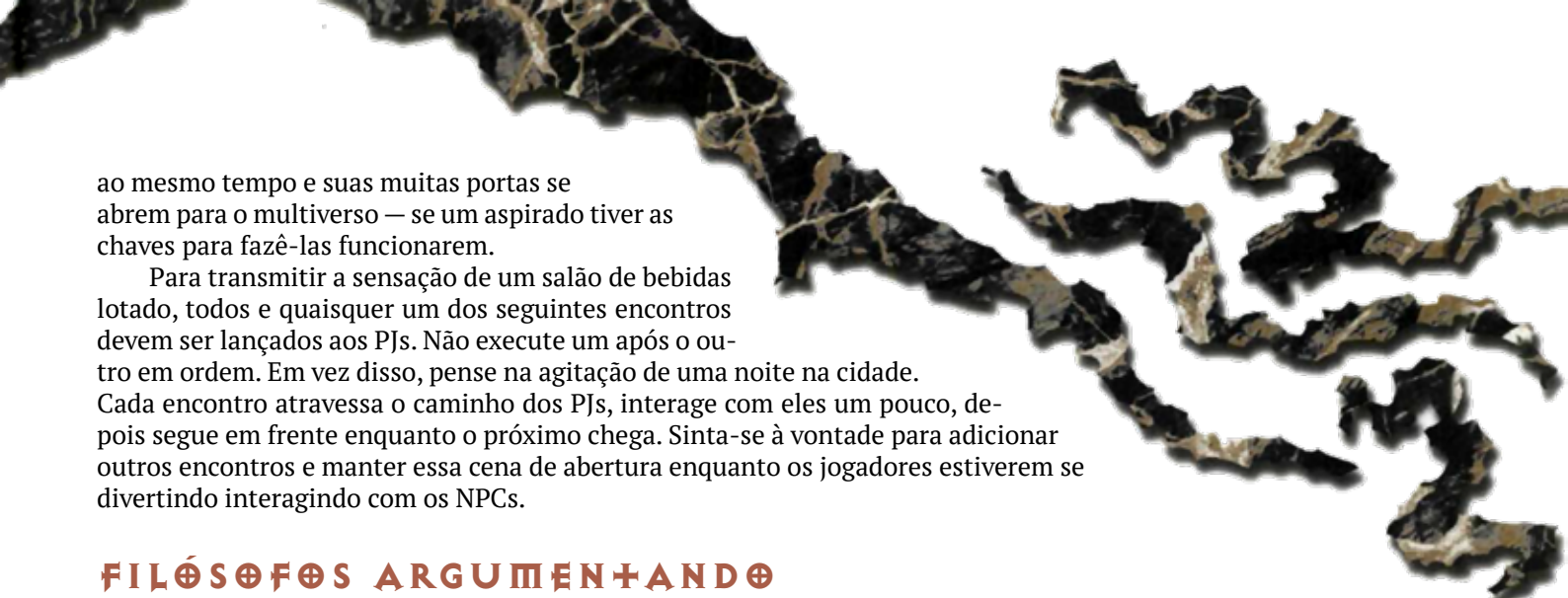
Quer os PJs relaxem no Viajante Onipresente, quer festejem na taverna de sua escolha, esta aventura começa em um bar em Sigil.

*A taverna está animada esta noite. As criadas abrem caminho pela multidão, berrando pedidos, entregando bebidas e rindo de cada comentário feito em sua direção. Uma rápida olhada ao redor revela uma típica multidão Sigil: Desconexos e Guvners discutindo filosofia em meio a canecas espumantes em um canto (felizmente, eles parecem ter deixado seus clubes em casa); uma tiefling aconchegando-se junto a um bariaur perto do fogo; vários primevos, planares e postulantes misturando-se livremente (embora um chapa possa ser impressado contra um ou outro); um tanar'ri sentado com um planetar em uma mesa próxima; um bando de diabretes dançando ao redor de uma trupe de githyankis. A noite é uma criança, vocês não têm negócios urgentes e as bebidas são excelentes e abundantes.*

O Viajante Onipresente é uma taverna na Ala Inferior de Sigil, embora alguns vândalos afirmem que é na Ala da Donzela e outros jurem que visitem o lugar na Ala dos Eruditos. Conhecendo a Jaula provavelmente está em todos esses lugares e muito mais. Qualquer taberna em Sigil funciona como um ponto de partida, mas o conceito do Viajante Onipresente pode levar a todos os tipos de aventuras multiplanares. Este ponto famoso é uma versão compacta da própria Sigil. Ele se estende por todos os lugares

UM ERRO?  
EU NÃO ACHO.  
ESTOU CERTA  
QUE VOCÊ PEDIU  
CÔQUE+EL DE  
CARNIÇA GELADO.

— MIR+A A  
CRIADA DEPOIS  
DE DAR A SALA,  
⊕ BARIAUR,  
QUE DEVERIA SER  
ENTREGUE PARA A  
MESA DE VRØCKS  
NØ CANTØ.



ao mesmo tempo e suas muitas portas se abrem para o multiverso — se um aspirado tiver as chaves para fazê-las funcionarem.

Para transmitir a sensação de um salão de bebidas lotado, todos e quaisquer um dos seguintes encontros devem ser lançados aos PJs. Não execute um após o outro em ordem. Em vez disso, pense na agitação de uma noite na cidade. Cada encontro atravessa o caminho dos PJs, interage com eles um pouco, depois segue em frente enquanto o próximo chega. Sinta-se à vontade para adicionar outros encontros e manter essa cena de abertura enquanto os jogadores estiverem se divertindo interagindo com os NPCs.

## FILÓSOFOS ARGUMENTANDO

Dois grupos de membros de facção lotam uma mesa próxima. De um lado, sentados em cadeiras apontando em todas as direções possíveis, está um punhado de Seguidores do Caos. Em frente a eles, sentados todos enfileirados, estão os membros da Fraternidade da Ordem. Pedacos de sua discussão chegam aos PJs. De vez em quando, um PJ ouve um dos seguintes trechos de conversa: “A natureza do bem e do mal? O que isso tem a ver com alguma coisa?” “Você é demente!” “Acho que tem algo a ver com uma batata...” “Lembre-se da Regra de Três!” “Reis?” “A natureza básica de uma coisa pode mudar?”

Depois de um tempo, um dos Desconexos tenta levar os PJs para a discussão. Leia ou parafraseie:

*“Ei, aspirado”, o homem humano com uma roupa esquisita diz, “o que você acha? Eu digo que tudo muda, enquanto esse idiota afirma que você não pode alterar a natureza básica de algo.”*

*“Isso vai contra a ordem natural”, declara uma humana com a armadura impecavelmente combinando. “De acordo com seu ponto de vista, um balor pode decidir se livrar de sua natureza maligna e se tornar um postulante no Monte Celestia!”*

*“Ei, parvo, chacoalhe sua caixa de ossos em outro lugar”, grita o balor sentado no bar.*

*“Balor, hah! Isso é muito fácil”, responde o Seguidor do Caos com a roupa esquisita, ignorando o cliente no bar. “Eu digo que qualquer coisa pode mudar. Um mane, um demônio das sombras, até mesmo um bebilith. O que me diz, sangue? “Com isso, todos os debatedores se viram e olham para você...”*

Tanto os Seguidores do Caos quanto os Guvners esperam que os PJs acrescentem suas opiniões à briga intelectual. Debates como este acontecem o tempo todo nas ruas de Sigil e a maioria das facções desfruta completamente de um bom duelo filosófico. Os Desconexos acreditam (pelo menos no que diz respeito a este argumento em particular) que todas as mudanças são possíveis e até esperadas. Eles interrompem um ao outro para transmitir seu ponto de vista. Os Guvners acreditam na ordem natural e, embora algumas mudanças sejam naturais, a essência básica de uma coisa não pode ser alterada. Bem é bem e mal é mal, eles vão repetir continuamente (cada um falando de cada vez, é claro).

Não há uma resposta certa que os PJs possam dar para encerrar o debate. Nestes tipos de argumentos por argumentar, nunca há. Assim que os jogadores se cansarem da discussão, outro cliente se aproxima para salvá-los do debate bêbado. (Observe que quando um dos Desconexos fica confuso ou excitado, ele começa a falar em frases transpostas: “O caos do que importante nada mais é”).

## CRIADA

Cuidando de todas as necessidades de bebida e comida dos PJs esta noite está Mirta, uma meio-elfa fêmea rechonchuda e um tanto descuidada. Ela vem com bastante frequência, anotando pedidos, certificando-se de que as tigelas de lanche estão cheias e, geralmente, sendo um incômodo — de um jeito fofo e desengonçado. Durante esses primeiros encontros, use sua aparência para configurar o erro que virá. Ela traz aos PJs as bebidas erradas, confunde os pedidos de comida, volta algumas vezes para perguntar o que eles querem (mesmo depois de já terem feito o pedido) e, de outra forma, exhibe todas as qualidades de uma garçonete realmente boa, mas muito ruim.

## A TANAR'RI NA MESA AO LADO

A tanar'ri sentada na mesa ao lado é um marilith, uma meio-cobra, metade humanoide com as belas feições de uma fêmea humana de seis braços acima da cintura e as espirais verdes de uma cobra abaixo. Ela está mergulhada em uma discussão telepática com um planetar que está à sua frente. Os dois dividem uma garrafa do melhor vinho de Arbórea, dando-se como bons amigos nesta encruzilhada de diplomacia e tolerância. Em algum momento, Mirta, a criada traz uma garrafa de vinho fresca para a mesa dos PJs ao invés da mesa da marilith e do planetar. Antes que qualquer um dos lados possa corrigi-la, Mirta sai dançando de volta para a multidão, bandeja na mão e lábios repetindo silenciosamente suas ordens para ajudá-la a mantê-las em vista (embora isso não ajude muito). A tanar'ri olha para os PJs e volta sua atenção telepática para eles.

*“Eu acredito que este vinho é nosso.” As palavras surgem em suas cabeças e vocês notam os olhos da marilith caindo sobre vocês. O planetar do outro lado da mesa dela gira uma garrafa parecida conforme sorri para vocês mostrando que a deles acabou. “Poderia fazer a gentileza de trazê-la até aqui?” ela pergunta sem proferir som algum.*



Esta cena serve para tornar os PJs cientes da tanar'ri e mostrar que visões inesperadas como um tanar'ri e um aasimon compartilhando uma garrafa de vinho são bastante comuns em um lugar como Sigil. A marilith está se comportando da melhor

maneira possível, mas não tolerará nenhum desrespeito de aventureiros comuns. O melhor para eles é entregar a garrafa e pedir desculpas, o que na verdade rende um agradecimento dos dois seres poderosos.

Se os PJs se comportarem de maneira rude, a marilith saca suas seis armas mágicas e começa a se levantar. O planetar a acalma, colocando a mão em um de seus braços. Então ele se vira para os PJs e sussurra em suas mentes, “Eu sugiro que vocês preencham a taça dela, acenem educadamente e voltem para sua mesa, meus amigos.” Em nenhum caso o planetar permite que uma luta comece na taverna.

## ERRÓCRÍTICO

Em algum ponto durante esta parte da aventura, Mirta, a criada, deposita uma pilha de moedas em frente aos PJs. “Seu troco”, ela diz com um sorriso vitorioso na face.

Entre estas moedas está um lingote de electrum com marcas estranhas em uma das faces — um símbolo de infinito bruto perfurado por uma seta apontando para baixo. A outra face está em branco.

♦ **A VERDADEIRA TOADA:** este não é o troco dos PJs. Era para ir para a marilith na mesa ao lado, mas Mirta errou novamente. A moeda representa o resultado final de um longo negócio em que Marilith esteve trabalhando aqui em Sigil. A moeda é uma chave de portal que ativa um dos muitos portais desta taverna — um portal que leva a uma cidade específica no Abismo. Claro, a marilith poderia viajar para lá com seu próprio poder, mas ela acabaria em uma batalha com o notório da cidade. A moeda, por outro lado, leva a um ponto de parada na cidade onde os visitantes não são imediatamente atacados pelos nativos.

A natureza da moeda nem mesmo deve ser sugerida pelo Mestre. Não indique sua aparência estranha. Não a destaque como um item de interesse. Deixe apenas que os PJs embolsem seu troco e sigam seu caminho. Uma vez que a moeda esteja em sua posse, a primeira porta pela qual eles passarem como um grupo na taverna os envia para o Abismo.

## VOCÊ ME GIRA, GIRA...

Depois de algumas jarras, canecas ou garrafas de qualquer coisa que os PJs gostem de beber, eles são abordados por outro grupo de clientes da taverna. Os diabretes bêbados dançam e tentam fazer os PJs se juntarem a sua folia — aos aplausos de encorajamento de seus companheiros de bebida githyanki. Leia:

*Um círculo de diabretes de repente se forma ao redor de vocês. As pequenas criaturinhas se empanturram de um líquido de aparência suja enquanto dançam e riem em volta de seus pés. Os githyanki com quem eles estavam festejando antes se aproximam, mantendo um ritmo com palmas enquanto cantam uma canção animada sobre a vida no plano astral.*

*“Hora de dançar, vândalo”, um diabrete diz quando pega sua mão. “Todo mundo faça o modron!” outro grita, e os diabretes começam a dançar com movimentos bruscos e mecânicos.*

Se os PJs se recusarem a dançar, eles não apenas insultarão os diabretes mas também arruinarão o bom humor do bando de githyanki. Insultados, os diabretes transformam-se em ratos e corvos, lançam insultos aos PJs e até tentam lutar contra os clientes que se recusam a dançar com eles. Ao primeiro sinal de que os PJs são superiores a eles, os diabretes ficam invisíveis e fogem para se proteger. Isso realmente irrita os githyankis. Nesse ponto, os githyanki param de cantar e bater palmas em favor de outra atividade popular de taverna — as brigas de bar. Os githyankis não usarão armas na briga a menos que os PJs usem. Os diabretes ajudam os dois lados na briga, derrubando combatentes, jogando canecas e garrafas, gritando insultos e criando problemas enquanto estão em um estado invisível. (Os diabretes podem se tornar invisíveis à vontade, então as ações que os fazem aparecer são imediatamente neutralizadas com outro uso de seu poder inato.)

## A TAVERNA ABISSAL

Assim que a chave de portal abre o portal, os PJs se encontram em um salão de bebidas em uma fortaleza localizada em algum lugar na Planície dos Portais Infinitos no Abismo (veja o mapa da taverna na contracapa e a ilustração na página 8). Eles não devem ficar aqui por muito tempo, então apenas alguns encontros são descritos. A primeira vista do lugar pode ser um pouco perturbadora.

*Vocês se encontram em uma sala grande e lotada que lembra uma caverna. Embora espaçosa e com teto alto, as paredes parecem se encaixar. As paredes são feitas de pedra, com arcos amorfos cortados nelas levando a câmaras de conexão. A pedra é cinza, coberta com fuligem e manchas marrons antigas nas quais vocês nem querem pensar. Grandes fogueiras iluminam a câmara, lançando sombras e um calor opressor em todas as direções.*

*Mesas, cadeiras e banquinhos lotados de vândalos de aparência rude preenchem os espaços sombrios da câmara e, embora ninguém reaja, vocês sentem que todos os olhos malignos do lugar se fixaram em vocês. Esses vândalos são em sua maioria tanar’ri de um tipo ou outro — tanar’ri superior, verdadeiro e inferior, comendo e bebendo em canecas e travessas circuladas por um pequeno exército de tanar’ri menores. Há outros aqui também, vocês percebem. Humanos e outras raças, embora cada um pareça tão cruel e agressivo quanto os tanar’ri ao lado deles.*

Este salão de bebidas atende tanto a tanar’ris em licença da Guerra Sangrenta quanto a planares de passagem. Embora cada vândalo no local tenha uma meia dúzia de armas com sua pessoa, o combate dentro do salão é desaprovado. Dois guardiões molydei monitoram o salão e mantêm os clientes na linha.

Os PJs podem obter alimentos e bebidas adequados para planares de outras localidades. Servos dretch constantemente passam com bandejas de refrescos. Uma vez que os PJs vejam algo de seu agrado (e paguem os preços apropriados), servos dretch carregando comida e bebidas de origem semelhante começarão a circular frequentemente. Três moedas de ouro é a taxa normal para comida ou bebida nesta taverna Abissal.

**NOTA DO MDM:** Deste lado do portal, a entrada aparece como um dos arcos amorfos conectando uma câmara no corredor a outra. Se os PJs recuarem por ela, eles se encontrarão na outra câmara — ainda na taverna Abissal. Agora o lado que antes continha o símbolo do Abismo está em branco; o outro lado está inscrito com o rosto da Donzela da Dor. Ela ativa outro portal no corredor, mas os PJs tem que o encontrar. A melhor saída para eles é acompanhar o deva e não voltar por conta própria (como explicado em “O Bebilith chega” mais adiante neste capítulo).

Se os PJs entrarem na dança, os githyanki pagam a eles uma rodada de bebidas depois que os diabretes passam para o próximo grupo de clientes. Se os PJs participarem de três danças com os diabretes (ecoando a Regra de Três), eles não apenas receberão bebidas grátis, mas os diabinhos lhes darão um sinal de agradecimento. “Deveríamos entregar este saco de ervas de fogo doce para o senhor baatezu, Zimimar, que gosta de borrifá-las em suas escamas”, explica um dos diabretes enquanto entrega um pequeno saco. “Quando as ervas queimam, elas liberam um cheiro como um belo dia de verão.” “Ugh! Bruto!” outro diabrete proclama.

◆ **NOTA DO MDM:** As ervas são um grande presente para a fênix que os PJs conhecerão no *Capítulo II*. A fênix está preparando um ninho e ervas raras como fogo doce são consideradas bons presságios quando tecidas. As ervas realmente são para Zimimar, uma oferta do atual empregador dos diabretes. (O demônio do poço gosta do cheiro das ervas quando suas escamas pegam fogo.) Os diabretes têm duas dúzias de sacos com eles, então o senhor baatezu não sentirá falta de um único saco.

◆ **EVITANDO OS GARGALOS:** se os PJs se recusarem a dançar com os diabretes e a luta começar, isso pode levar os PJs a fugir da taverna. Mirta, a criada, já deveria ter trazido o troco (“O erro crítico”).



## A PORTA PARA OUTRO LUGAR

Depois que os PJs receberem a chave de portal, a primeira porta pela qual o grupo inteiro passar os enviará para a taverna Abissal. Se o primeiro PJ a passar carrega a moeda, então cada PJ subsequente segue o primeiro para o Abismo. Se um PJ mais atrás no grupo a tiver, então aqueles que já passaram por ela notam o brilho dourado e o cenário visto através de uma névoa fantasmagórica que sinaliza o uso de um portal. Eles têm tempo de voltar antes que o portal se feche. Quando o PJ que carrega a moeda passar o limite, leia:

*De repente, um portal se enche de luz dourada e deslumbrante. Sons que não estavam lá um momento atrás se espalham pela abertura e imagens fantasmagóricas aparecem diante de vocês. Antes de suas botas baterem em solo firme, vocês percebem que estão em outro lugar.*

Os PJs passaram para uma taverna no Abismo e a próxima cena de *A Centelha do Deva* está prestes a começar.



## DAND ⊕ SABOR A ⊕ ABISM ⊕

Este salão de bebidas não deve ser uma cópia do que os PJs estão acostumados no Primário — ou mesmo em Sigil. O lugar sugere conforto e relaxamento do ponto de vista tanar’ri (uma visão que é decididamente caótica e maligna). A maior parte da comida e bebida é projetada para paladares demoníacos, consistindo de um líquido espesso e fedorento ou de criaturas vivas que se mexem. Embora o combate seja mínimo dentro da fortaleza, os demônios se envolvem em jogos violentos e até mortais. Eles têm um prazer especial em atormentar tanar’ris mais fracos e aquelas criaturas que não podem se defender.

Uma cena em particular ilustra a diferença básica entre este salão e a taverna em Sigil. Um mago humano está pendurado de cabeça para baixo em uma parede. Este infeliz de algum mundo primário sem nome viajou até aqui em busca de poder. Em vez disso, ele se tornou um brinquedo para uma gangue de tanar’ris que descansavam após uma dura campanha da Guerra Sangrenta. O mago está amarrado e amordaçado para impedir que consiga lançar magias enquanto os tanar’ris o usam como objetivo em um jogo de bebida. Eles jogam pequenos dardos do chão. Se um dardo acertar o mago, o tanar’ri pode tirar uma moeda do saco na frente deles. Se um dardo falhar ou acertar, o tanar’ri deve engolir sua bebida.

## ⊕ CAMARADA BÊBEDOR

Enquanto os PJs ficam na frente do arco, eles estão bloqueando o tráfego. Um barlgura muito bêbado se choca com eles, resmunga telepaticamente e pergunta se eles vão pagar uma bebida para ele.

*A criatura desajeitada, bruta e que lembra um orangotango recua alguns passos para trás, cambaleia no lugar, depois resmunga sobre como alguns parvos são imprudentes. Não fala, vocês percebem, mas vocês ouvem suas palavras em suas cabeças do mesmo jeito. Sua enxurrada de reclamações termina tão repentinamente quanto começou, apenas para ser substituída por um pedido bêbado. “Compre uma bebida para Blarj, parvos! Blarj vai ser seu amigo!”*

Se os PJs concordarem, o barlgura agarra uma garrafa imunda de néctar borbulhante de um dretch que estava passando. O dretch para e olha para os PJs, esperando que eles joguem algum troco em sua bandeja. Três moedas de ouro bastam para mandá-lo embora. O barlgura, por sua vez, oferece ao grupo um gole de sua garrafa. Se eles concordarem, cada PJ que beber a bebida deve fazer um teste de Constituição com -2 ou perder 1d4 pontos de Força por 1d6 horas. Se eles recusarem, a barlgura encolhe os ombros e sai cambaleando com sua bebida.


Se os PJs não comprarem uma bebida para Blarj, o barlgura sai cambaleando.

## ⊕ DEVA DISFARÇADO ⊕

Ybdiel, o deva, veio a esta fortaleza para descobrir os planos de Lindyrm, o senhor tanar’ri. Ele atualmente usa a forma de um vrock, um tanar’ri verdadeiro que se parece com um cruzamento entre um humano e um abutre. Embora ele não queira revelar sua própria identidade, ele percebe que os PJs não pertencem a este lugar. Se algum dos PJs for de alinhamento bom, Ybdiel se aproxima deles.

“Vocês estão muito longe de casa, aspirados”, sussurra o deva disfarçado de vrock em suas mentes. “Fiquem alertas e não chamem atenção que vocês poderão conseguir sair daqui rapidinho.” Ybdiel não tem intenção de ajudá-los até receber o que veio buscar.

Se os PJs tentarem vigiar o estranho vrock, eles o notarão conversando com uma demônia-alu em um dos cantos distantes do salão. A demônia-alu fornece a Ybdiel a última informação que ele buscava — a chave para entender a trama atual do senhor tanar’ri.



⊕ QUE UM  
VÂNDAL ⊕  
INTERESSANTE  
COM VOCÊ  
FAZ EM UM LUGAR  
COM ESSE?

— MEERENA, A  
SÚCUBO.

## A GANGUE DO ALISTAMENTO

Conforme os PJs avançam pelo corredor, eles percebem olhares cada vez mais desagradáveis dirigidos a eles. Súcubos e incubos os observam com indisfarçável luxúria. Os guardas molydei mantêm o olhar atento sob suas ações. Até mesmo os planares visitantes parecem examinar cada movimento deles. A tensão aumenta, então o primeiro problema real se apresenta. Um grupo de hezrous entra no salão com a intenção de adicionar mais tropas às fileiras da Guerra Sangrenta. Os hezrous — tanar’ris verdadeiros encarregados de supervisionar a formação de exércitos — planejam alistar ao serviço o máximo de clientes que puderem antes que o senhor desta fortaleza perceba o que está acontecendo.

Um dos hezrous aborda e questiona os PJs. “Quem são vocês? Qual é o negócio de vocês aqui? Qual senhor protege vocês? Por que eu não deveria convocar vocês para a Guerra Sangrenta?” Deixe os PJs responderem como acharem adequado. Suas respostas provavelmente não serão boas o suficiente para convencer o hezrou a procurar em outro lugar. Quando parece que a batalha está prestes a ocorrer, começa a cena principal desta parte da aventura.

## ⊕ BEBILITH CHEGA

Não importa como esteja indo o resto de sua visita a esta taverna Abissal, em algum ponto uma comoção chama a atenção dos PJs (e de todos os outros). Leia ou resuma o seguinte:

*“Ajude-me!” grita um homem humano correndo por um dos muitos arcos. “Está atrás de mim!”. A multidão se vira para ver o que está causando toda a confusão. Ele está desgrenhado, sujo e coberto de cortes e sangue fresco. Ele expressa uma expressão de puro medo e, em um momento, vocês entendem o porquê. Atrás dele está uma aranha enorme e disforme com uma concha dura e patas dianteiras farpadas. “Socorro!” o parvo grita de novo quando a afiada pata dianteira da criatura o espeta de trás para a frente.*

*“Quem deixou aquele bebilith entrar aqui?” o hezrou perto de vocês pergunta impacientemente enquanto o pobre miserável desliza pela afiada pata dianteira. Um brilho ofuscante emerge do parvo, cortando as sombras do corredor e afugentando os tanar’ris aos tropeços. Um tanar’ri não foge da luz ofuscante, no entanto. O vrock que falou com vocês antes chega mais perto, observando o brilho à medida que passa do ser humano moribundo para o bebilith.*

*“Não! Isso é meu!” o vrock clama conforme ele muda para uma nova forma. Onde antes estava um demônio abutre, agora está um humano alto, de pele negra e asas emplumadas. Os gritos vindos dos confins do salão confirmam o que você vê. “Deva! Deva no Abismo!” Com isso, o deva entra em uma luta contra o bebilith.*

Os tanar’ris se afastam da centelha do deva, pelo menos no início. Assim que os dois intrusos começam a lutar, os tanar’ris começam a apostar no resultado. Se os PJs decidirem assistir à luta, eles notarão que o deva parece mais fraco do que eles sabem sobre tais seres. O bebilith dá uma mordida mortal e cheia de veneno no deva, então o fere mortalmente com um golpe de sua afiada pata dianteira.

Se os PJs decidirem ajudar o deva, deixe-os entrar na luta. O deva ainda é mordido, mas eles serão capazes de atrasar a ferida mortal se a luta continuar. Os PJs podem morrer nesta luta, mas o bebilith foge antes que possa ser derrotado.

O deva invoca seu poder de *reverência celestial*. Um fleche de luz ofuscante chama a atenção dos PJs (e de quaisquer outros mortais no corredor). Os PJs devem todos fazer testes de resistência contra paralisação. Qualquer PJ de alinhamento bom que falhe no teste é atingido por um forte amor protetor pelo deva. Quer o poder funcione ou não, Ybdiel diz aos PJs: “Preciso de sua ajuda, mortais. O que descobri deve ser levado ao meu senhor no Elísio. Ajude-me e eu os tirarei deste lugar imundo.”

Se os PJs concordarem, Ybdiel aponta a eles o portal que leva de volta a Sigil. “Para a Cidade das Portas”, diz

Ybdiel, visivelmente enfraquecendo a cada momento. Ybdiel tem uma chave de portal que ativa a passagem (não a passagem pela qual os PJs passaram). O grupo escapa no momento em que os tanar’ri decidem “arrancar as lindas asas do deva”.

◆ **A VERDADEIRA TOADA:** O humano é Fachan, o postulante que carrega a centelha deva. Algum tempo se passou desde que Fachan recebeu a centelha e foi morto — tempo suficiente para Ybdiel quase completar sua missão, mas não o suficiente para que a centelha tivesse mudado Fachan de maneira significativa. Assim que Abaia, o bebilith, mata o postulante, a faísca se junta ao espírito de horror farpado. Ybdiel, que acabara de receber a última informação que procurava, reconhece sua centelha e volta à sua forma natural para recuperá-la. Infelizmente, sem a centelha deva Ybdiel não é páreo para Abaia.

A mordida envenena o deva, o que dá urgência aos acontecimentos do

*Capítulo II.* Observe que a demônia-alu que passou

a informação

para Ybdiel

foge assim

que o deva se

revela. Ela conta

a Lindyrm

sobre seu encontro,

colocando

Garrish

na trilha do deva.

◆ **EVITANDO OS GARGALOS:** Abaia não deve ser morto neste encontro. A qualquer momento depois que o bebilith morde Ybdiel, ele pode escapar para os desertos áridos da Planície dos Portais Infinitos. Se os PJs tentarem persegui-lo, Ybdiel os chamará de volta. (Se eles não se envolverem na batalha, Ybdiel volta sua atenção para eles depois que o bebilith foge.)

Se os PJs se recusarem a ajudar o deva, Ybdiel consegue escapar por conta própria. Os PJs são deixados em uma taverna Abissal, com uma horda de tanar’ri os olhando malignamente. Os tanar’ri reconhecem os PJs como intrusos e pior — o deva falou com eles, então eles devem estar aliados com os poderes do Bem!

Os tanar’ri, privados de sua presa divina, partem em direção aos PJs. Nesse ponto, os personagens têm apenas um meio de escapar — a moeda com o símbolo da Donzela da Dor. O problema é determinar em qual portal do corredor a moeda-chave de portal abre. Não é aquela de onde eles saíram, ou aquela pela qual o deva escapou. Os PJs podem encontrar sua própria saída apenas tentando portas e uma finalmente funciona (com uma chance em dez). Os tanar’ri, por outro lado, não ficarão de braços cruzados enquanto sua presa tenta escapar. Eles não vão matar o grupo de uma vez, preferindo insultar e brincar com suas vítimas. Mestres misericordiosos devem permitir que os PJs escapem antes de serem cortados em pedaços, mas não antes que eles recebam alguns choques e contusões por virarem as costas ao deva.

Muita coisa aconteceu no *Capítulo I* e o início do *Capítulo II* depende das ações dos PJs. O bebilith tem a centelha deva e o deva está

# CHAPÍTULO II: PLANO REPOUSANTE

morrendo — isso ocorre não importa o que os PJs façam. Se as coisas correrem bem, os PJs estão segurando o pacote (ou o deva moribundo, por assim dizer). Se os PJs ajudaram o deva, ele os levou de volta a Sigil. Se eles ignoraram o pedido de ajuda do deva, então eles tiveram que sair do Abismo por conta própria (provavelmente encontrando o portal para Sigil sintonizado com a moeda que estão carregando). Os PJs que optaram por esta rota tiveram que lutar contra o molydei e os outros tanar’ri na taverna Abissal, então, se eles encontraram a saída, provavelmente o fizeram após sofrerem

danos consideráveis.

Os PJs que sobrevivem à viagem ao Abismo eventualmente acabam voltando para Sigil. A moeda dos PJs os leva para o Viajante Onipresente (ou qualquer taverna em que começaram a aventura), enquanto a chave de portal do deva os leva a uma casa de banhos perto do Grande Ginásio. O que acontece a seguir depende se os PJs viajaram de volta com Ybdiel ou não.

## QUE ACONTECEU COM O BEBILITH?

Depois de desaparecer da taverna Abissal, Abaia foi procurar um portal para Sigil. Por quê? Para que pudesse encontrar um portal para o Elísio. Aqui está a toada: Abaia tem a centelha deva. Ele também tem algumas das compulsões do deva (embora nenhuma memória verdadeira) como resultado da fusão da centelha com seu próprio espírito (este processo está longe de ser concluído, no entanto). Quando Ybdiel lutou com Abaia, a centelha atraiu os desejos atuais do deva por meio do contato que foi iniciado. O bebilith fica confuso com as imagens brotando quando seu espírito sombrio se junta à centelha brilhante de bondade do deva. A primeira sensação que Abaia tem depois de tudo é um forte desejo de voltar ao Elísio. (Ybdiel quer levar as informações que descobriu para seu poder, lembre-se.) A rota de Ybdiel de volta ao Elísio é através de um portal na Ala da Capela. Consequentemente, é para lá que Abaia quer ir.

Como o bebilith chega lá? É um ser inteligente e cheio de recursos. Durante sua longa vida, Abaia aprendeu sobre a existência de um ou outro portal levando a Sigil. Ele até sabe quais chaves abrem esses portais, embora provavelmente nunca tenha feito uso delas antes.


♦ **NOTA DO MDM:** Os PJs alcançam Sigil antes do bebilith, mas o bebilith localiza um portal para o Elísio antes dos PJs.

## DE VOLTA A JAULA: A CHAVE DE YBDIEL

Ybdiel, o deva, ferido e queimando com o veneno do bebilith, conduz os PJs por uma arcada na taverna Abissal para uma casa de banhos na Ala da Capela em Sigil. Sua chave de portal, um pequeno mármore liso polido

A CEN+ELHA . . .  
DANÇA  
BRILHAN+EMEN+E . . .  
NA PENA  
DE UM SORRIS+O DE  
UM BAKU.

— UM YBDIEL FEBRIEL  
EM UM MOMEN+O  
DE MAIOR LUCIDEZ



pelas águas calmantes do Grande Ginásio, abre um portal na superfície serena de um dos banhos. Uma vez que todos os PJs emergirem, o deva obviamente doente rapidamente tenta pedir a ajuda deles. Interprete-o como um ser majestoso, inspirador, mas obviamente ferido. Leia:

*“Meus agradecimentos a vocês”, diz o deva entre espasmos febris. “Lamento ter de lhes pedir para se juntarem ainda mais à minha missão por mais um pouco de tempo. Meu poder se lembrará da ajuda que vocês fornecerem e seus atos serão recompensados.”*

*Ybdiel continua com o melhor que pode. “Meu poder me enviou ao Abismo para buscar informações sobre uma trama tanar’ri. Para fazer isso, eu tive que encontrar uma maneira de me esconder. Mesmo o melhor disfarce não poderia mascarar minha aura de bondade. Minha única escolha foi abandonar a centelha que me foi dada. Eu voluntariamente coloquei de lado a centelha deva. No Abismo, descobri o que o senhor tanar’ri estava tramando, mas então o bebilith chegou. Não sei como pode ter acontecido, mas o mortal que estava com minha centelha estava na taverna Abissal — o próprio postulante que o bebilith matou! O bebilith absorveu minha centelha antes que ela pudesse retornar para mim e sem ela meus poderes como um aasimon lentamente estão se esvaindo.”*

O que Ybdiel descobriu deve ser levado ao trono de seu poder no Principado, um reino no plano de Elísio. O deva acredita que esse objetivo é mais importante do que recuperar sua centelha do bebilith. “Eu fico mais fraco a cada momento. Me mande ao Principado, eu imploro...” com isso, Ybdiel entra em coma febril.

◆ **NOTA DO MDM:** Antes que os PJs partam para o Elísio, eles devem descobrir os detalhes básicos da situação que foi estabelecida. Alguns desses detalhes são fornecidos por Ybdiel e o restante pelos Cifrários ou quaisquer outros contatos que os PJs tenham na Jaula.

A natureza das informações que Ybdiel carrega não é importante para esta aventura. O importante é que ele carrega notícias que devem ser levadas ao seu poder. MDMs estão livres para determinar quais são esses detalhes para suas próprias campanhas. De qualquer maneira, as maquinações de seres superiores não afetarão os PJs nesta história.

◆ **A VERDADEIRA TOADA:** Ybdiel está reagindo mal às feridas e ao veneno devido ao seu estado enfraquecido. Sem a centelha deva, ele não pode se curar ou se beneficiar das magias de cura dos outros. Observe que o veneno do bebilith normalmente mata uma vítima que falhou no teste de resistência em 1d4 rodadas. Ybdiel ainda tem vestígios de suas habilidades, então seu corpo está lutando contra os efeitos do veneno. À medida que essas habilidades desaparecem, o veneno destrói as áreas expostas. O coma é a melhor tentativa de seu corpo de manter os efeitos do veneno sob controle, embora nem isso o cure. Em sete dias, Ybdiel morrerá com o veneno.

## NA JAULA: A CHAVE DOS PJS

Se os PJs deixarem o deva para trás e fizerem uso de sua própria chave (a moeda que eles receberam por acidente de Mirta, a criada), eles retornarão à taverna onde a aventura começou. Cabe ao Mestre levar os PJs de volta para a história se eles optarem por esta solução para os problemas no Abismo. Um dia depois de terem tido tempo para se recuperar de seus ferimentos, os PJs são abordados por um membro da Ordem Transcendental. (Como eles optaram pela solução menos desejável, os PJs têm menos tempo disponível para salvar o deva — seis dias em vez de sete). Cari Veloz (P1/♀ Humano/R6/Cifrária/NB) pede para se encontrar com eles, falando com um PJ Cifrário, se houver. Caso contrário, ela se aproxima do grupo como um todo. Ela os leva para o Grande Ginásio, conhecido como um lugar para negociações complicadas entre partes hostis. No Grande Ginásio, Cari Veloz conduz os PJs a uma área de banho isolada. O deva ferido da taverna Abissal flutua na água reconfortante, já preso em um sono febril.

“Não fomos capazes de chegar à sombra da doença do deva”, explica Cari Veloz. “Como faz às vezes, ele veio nos pedir ajuda. Antes de cair em um sono anormal, ele pediu aspirados para levá-lo

de volta ao seu plano natal. Especificamente, ele pediu por vocês.” Na verdade, o deva pediu ajuda e depois sucumbiu à febre. Em seu estado febril, ele disse os nomes dos PJs (se os ouviu no Abismo) ou os descreveu com detalhes suficientes para que Cari Veloz descobrisse quem eles eram. Ybdiel não está feliz com os PJs por se recusarem a ajudá-lo, e isso deve ser levado em consideração mais tarde, durante seus momentos de lucidez.

Cari Veloz diz aos PJs que nem as águas curativas dos banhos nem os feitiços de seus clérigos mais poderosos foram capazes de restaurar a saúde do deva. Os Cifrários acreditam que o deva tem apenas seis dias de vida. “Eles já começaram a escrever o nome dele no registro”, diz Cari Veloz. “Levem-no para casa e a Ordem Transcendental fornecerá a vocês o troco.” Casa, aliás, é o reino do Principado, no plano do Elísio.

Este cenário traz os PJs de volta à história como acompanhantes pagos em vez de participantes dispostos, mas coloca as coisas de volta nos trilhos. Os Cifrários pagarão o que for preciso para obter a ajuda dos PJs (mas nada além disso). Um bom preço é 1000 po por PJ. O que os Cifrários ganham com isso? Eles acham que ficarão bem com o poder por fechar o negócio.

◆ **NOTA DO MDM:** Se os PJs olharem, sua moeda reverteu à sua forma original — um lado em branco, o outro inscrito com o símbolo Abissal. Se eles nunca a conectaram com a chave de portal que os enviou para o Abismo em primeiro lugar, ela pode ser usada para enviá-los para lá novamente quando o MDM quiser. Isso pode levar a aven-

C⊕M⊕ ASSIM V⊕CÊ PRECISA  
DE ⊕EMP⊕ PARA PENSAR?  
PIQUE ISS⊕!

## — CARI VELOZ DOS CIFRÁRIOS

turas futuras que o MDM desenvolver. Ou os PJs podem perder a moeda na próxima vez que pagarem por algo. Claro, se alguém que a pegar se lembrar de quem deu a ele, esse alguém pode ir procurar os PJs para discutir sobre uma inesperada visita que ele fez ao Abismo.

Uma última opção é fazer com que a marilith venha à procura de sua moeda. Se ela acha que foi um erro honesto, ela vai barganhar por ela. Se ela tiver motivos para acreditar que os PJs estão atrasando propositalmente sua partida, ela volta toda a sua ira contra eles.

◆ **EVITANDO OS GARGALOS:** os PJs precisam descobrir sobre a centelha deva. Faça Ybdiel descrever as mesmas informações apresentadas na leitura em voz alta “Chave de Ybdiel” em algum ponto antes dos PJs irem para o Elísio. Em vez da apresentação formal mostrada acima, o deva fornece os mesmos detalhes por meio de um diálogo febril com si mesmo que deve parecer confuso, mas que ainda sim faça um pouco de sentido.

## ⊕ BĒBILITH EM SIGIL

Abaia, confuso e se sentindo muito estranho, procura nas ruas de Sigil por um portal que o levará para o Elísio. Ele

chega na Jaula depois dos PJs, mas localiza um portal e passa por ele antes que eles o façam. Abaia sabe que os Cifrários têm um atalho para o Plano Repousante. Enquanto os PJs pensam no que fazer, Abaia caça um membro da facção, o mata e carrega o corpo pelo portal apropriado. (Abaia pode não saber qual item que o Cifrário carrega é a chave de portal, mas o bebilith sabe que a chave ativará o portal se todo o corpo for carregado por ele.) Antes que os PJs passem pelo portal, eles descobrem que o bebilith estava na cidade “Ele carregou o pobre Jalkim direto pelo portal para o Elísio” um dos Cifrários conta a eles.

## CHEGAR LÁ É ME+ADE DA DIVERSÃO

O resto dos detalhes relativos ao tempo dos PJs em Sigil é apresentado sob a suposição de que eles chegaram com o deva ferido e estão atendendo ao seu pedido de ajuda (seja pela bondade de seus corações, pela posição que tal ação os colocará ou porque um ou mais dos PJs foram afetados pelo poder de *reverência celestial* do deva). Depois que Ybdiel faz seu pedido, ele cai em um sono febril e só acorda por breves momentos durante o resto da aventura. A maioria desses momentos (75%) é categorizada por divagações febris e caóticas que deixariam um Seguidor do Caos orgulhoso. No resto do tempo, Ybdiel fornece pistas ou palavras de encorajamento em uma voz fraca e cheia de dor. (O Mestre deve usar essas pistas apenas quando os jogadores estiverem realmente travados.)

Os PJs devem encontrar um portal para o Elísio. Como eles estão perto do Grande Ginásio, a sede da Ordem Transcendental, alguns portais na área levam ao Plano Repousante. É apenas uma questão de encontrar um e obter a chave do portal adequada. Se eles se aproximarem dos Cifrários e contarem a eles diretamente, Cari Veloz lhes dá uma chave e mostra uma porta para usá-la. Se eles procurarem outras vias de informação, encontrar uma porta e uma chave se torna uma mini missão pelas ruas de Sigil. Os detalhes de tal missão são deixados para o Mestre, mas não deveria demorar muito para que os PJs cheguem ao Elísio.

Se eles não pedirem ajuda aos Cifrários, há uma boa chance de que outras facções ouçam sobre os aspirados ajudando um deva ferido nos becos da Jaula. Especificamente, dois grupos podem seguir seu rastro. O primeiro é um bando de vândalos liderado por Maxim, o puro (PI/♂ humano/Pa7/ Fraternidade da Ordem /LB). O paladino comanda uma equipe de guerreiros (seis no total) trabalhando para três facções cooperativas: a Fraternidade da Ordem, os Harmonium e os Impiedosos. O segundo grupo de sangues é liderado por Erda (PI/♀ Bariaur/P12/Athar/CB). Com seus dois assistentes Desafiadores, Erda busca descobrir a verdade sobre o deva. Veja a tela de estatísticas detalhando Maxim, Erda e os vândalos e sangues das facções. (Além disso, se algum parvo descobrir a sombra disso, ele pode ir procurar a centelha do deva para tomar seu poder para si.)



Se os PJs atraírem a atenção desses grupos, eles terão que encontrar uma maneira de despistá-los antes de passarem pelo portal para o Elísio (a menos que queiram ser seguidos quase que imediatamente). Os vândalos de Maxim lutarão se houver necessidade (e vândalos podem justificar uma necessidade com pouca coisa), mas os sangues de Erda preferem argumentar (ou até mesmo enganar) os PJs para que entreguem o deva a eles. Isso seria uma coisa ruim, resultando nos planos de Lindyrm correndo sem impedimentos (pelo menos por um tempo), na morte do deva e na morte do bebilith pelas mãos do pelotão do Plano Repousante.

Lembre-se, os PJs devem descobrir (seja ouvindo um rumor ou recebendo a toada direto de Cari Veloz) que um bebilith foi visto na Jaula e que carregou um membro dos Cifrários através de um portal para o Elísio.

◆ **NOTA DO MDM:** Se os PJs buscarem informações sobre a centelha deva, eles podem descobrir o seguinte (provavelmente de um sábio entre os Cifrários ou Athar). Embora ninguém saiba ao certo, especula-se que os poderes criam um aasimon de alto escalão a partir de postulantes, concedendo-lhes uma centelha de poder divino. Existem lendas de aasimons de alto escalão voluntariamente desistindo de suas centelhas para determinados fins, mas ninguém sabe se isso é realmente possível. De acordo com uma lenda, Minod solar ficou separado de sua centelha por muito tempo. Para recuperar sua centelha, Minod teve que fazer uso dos *Itens da Harmonia* — artefatos de cura que dizem existir no Plano Repousante. Dizem que os monges de um lugar chamado Conclave Fidelis sabem mais.

◆ **EVITANDO OS GARGALOS:** Se os PJs decidirem entregar o deva aos agentes dos Athar, faça com que Cari Veloz dos Cifrários volte à cena. Como em “A Chave dos PJs” acima, ela contratará os PJs para recuperar o deva e levá-lo ao Elísio.

## ELÍSIO ⊕: ⊕ PLANO REPOUSANTE

Os PJs carregam Ybdiel por uma porta para um lugar de beleza inigualável — Elísio, o Plano Repousante (veja *Guia do Mestre para os Planos* na caixa básica do Cenário de Campanha PLANESCAPE para detalhes sobre esta área). Rios extensos, florestas exuberantes, planícies férteis e muito mais aguardam os visitantes desta terra de bondade incondicional. A força motriz aqui é a bondade e apenas a bondade: os habitantes não se importam se é temperada com ordem ou caos, contanto que seja bondade.

Os PJs não vagam por todo o plano. Em vez disso, toda a ação ocorre dentro de um reino chamado Principado. Viajar no Principado não se baseia muito em distância, mas no estado de espírito e nas boas ações. Todos os caminhos levam a qualquer lugar que um aspirado queira ir no reino — desde que esse aspirado realize boas ações ao longo do caminho. Todos os locais mostrados no mapa podem ser alcançados em 1d4 horas ou 1d4 dias, dependendo do estado de espírito do aspirado. Por exemplo, uma viagem do Alegria Cres-

cente ao Conclave Fidelis leva de uma a quatro horas, se os aspirados agirem rapidamente, em harmonia e pela causa do bem. Basicamente, cada caminho apresenta aos viajantes uma oportunidade de fazer o bem. Se os viajantes agirem de acordo, o caminho os levará aonde eles querem ir. O mesmo caminho leva aqueles que ignoram a oportunidade de fazer o bem em um a quatro dias. Aqueles que praticam más ações ao longo do caminho nunca alcançam seu destino. Abaia, portanto, não pode chegar a lugar algum no reino. O bebilith pode vagarear pelo campo, mas o reino não o deixa chegar a um local específico.

Além disso, *feitiços*, *magias de imobilizar*, e *convocações* não afetam nativos do plano. Visitantes com tendências boas ganham +4 nos testes de resistência contra esses tipos de magias.

No Principado, os PJs têm uma série de objetivos a cumprir. Eles podem simplesmente querer levar Ybdiel ao seu poder. Eles podem querer rastrear o bebilith a fim de devolver a centelha deva a Ybdiel. Eles podem querer encontrar os *Itens da Harmonia* uma vez que a tradição do plano sugere que essas coisas são necessárias para ajudar o deva. Todos esses são prováveis pontos de partida para a viagem no reino da paz e do bem.

◆ **NOTA DO MDM:** os encontros que se seguem (nesse capítulo e no próximo) são relacionados ao mapa do Principado (impresso na contracapa). *Leia toda esta seção antes de executá-la para ter uma ideia de toda a história.*

O MDM deve adicionar outros encontros conforme necessário, incluindo aqueles que lidam com quaisquer facções que se envolveram na história e aqueles que fornecerem aos PJs oportunidades de realizar o bem.

O portal de Sigil abre no local marcado com “1” no mapa do Principado. É aqui que os PJs começam esta parte da aventura.

## ENCONTROS NO PRINCIPIADO

Os encontros numerados ao longo dos *Capítulos II e III* referem-se aos locais marcados no mapa do Principado.

### I. PASTORES AO LONGO DO RIO

Os PJs emergem de entre duas pedras em pé em um lugar ensolarado, prados exuberantes e céu azul profundo. Perto dali um rio corre rapidamente ao longo de uma margem rasa. Ovelhas pastam nas grossas e suculentas folhas de grama ou lambem as águas límpidas e frescas. Dois pastores cuidam do rebanho, cercando os animais perdidos e mantendo os predadores à distância. Eles também têm outra função. Como postulantes leais ao poder do Principado, os pastores vigiam o portal devido aos novos visitantes. Quando eles veem alguns, eles tentam convertê-los aos princípios da bondade neutra. Isso, eles acreditam, os ajuda em seu caminho para uma união final com seu poder.

Quando os PJs notam os pastores, eles veem que a dupla está cavando um buraco no chão. Um corpo está perto.

*O corpo deitado na grama próxima é de um jovem homem. Sua armadura e armas sugerem que ele era um vândalo talentoso, enquanto a marca de um sol nascendo sobre uma lua crescente o identifica como um membro da Ordem Transcendental. Seus ferimentos recentes — cortes em forma de espada e uma mordida horrível — indicam que ele não está morto há muito tempo. Os pastores estão terminando o buraco quando notam sua chegada. “Bem-vindos, viajantes, sou Morn”, exclama um dos pastores. “E eu sou Rion,” o outro grita. “Vocês estão perdidos?”*

É o corpo de Jalkim, o Cifrário, que Abaia usou para cruzar Sigil. Entre as posses de Jalkim estão uma *espada longa +2*, *manoplas do poder do ogro* e uma chave de portal semelhante àquela dada aos PJs para ativar este portal em particular.

Os dois pastores são Morn e Rion. Morn (Pe/♂ humano/FO/NB) usa uma túnica de linho branca que cai até os tornozelos. Uma faixa de lã marrom reúne as volumosas dobras em torno de sua cintura. Sandálias abertas e um capuz de lã cinza completam seu traje. O cajado de pastor dele se apoia em uma grande rocha. Rion (Pe/♂ humano/P1/NB) usa uma túnica de linho e uma capa de lã que cai logo abaixo dos joelhos. Seu cabelo está preso em um nó apertado. Ele carrega um bastão simples.

Morn e Rion iriam enterrar o vândalo com seus pertences, mas se os PJs afirmarem que o conhecem, os pastores não se importarão se pegarem as coisas. Caso contrário, o par fará um sermão sobre como evitar os males da ganância e do roubo enquanto os PJs saqueiam.

Se os PJs perguntarem o que aconteceu, Morn diz: “Uma criatura horrível passou pelo mesmo portal que vocês carregando este pobre coitado. Ele o largou sem pensar e se aproximou de uma de nossas ovelhas.” Rion continua a narrativa. “Ele levantou uma garra farpada para atingir o animal inocente. Eu disse que uma boa ação é muito melhor do que uma maldade. Ele se virou para me olhar com olhos estranhos. Parecia confuso.” Morn continua, “Eu disse a ele que apenas paz, harmonia e bondade poderiam limpar seu coração confuso. Baixou a garra, curvou a cabeça em vergonha e se afastou.”

Os pastores não podem deixar de notar Ybdriel (a menos que os PJs tenham saído de seu caminho para esconder o deva). “Os monges da harmonia são curandeiros renomados”, diz Rion.

Os pastores sabem que há um mosteiro em algum lugar, mas nenhum ou-

tro detalhe. “Talvez alguém em Alegria Crescente possa orientá-los.” Se os PJs perguntarem especificamente aos pastores como alcançar o poder do reino, Morn e Rion dizem: “nosso poder está em toda parte. Para encontrá-lo, vocês devem continuar no caminho das boas obras.”

Morn e Rion esperam guiar os PJs tanto física quanto espiritualmente. A Alegria Crescente, Morn diz ao grupo, é uma pousada localizada rio abaixo. “Vocês podem encontrar companhia, abrigo e boa comida lá se for isso que vocês desejam, bem como orientações daqueles que viajam mais do que nós.” Rion, entretanto, fornece orientações espirituais, bem como o segredo para se locomover no reino. “O caminho que você percorre não importa”, prega o pastor. “Você pode andar em linha reta e ordenada ou correr caoticamente para um lado e para o outro. Basta manter em mente o lugar que deseja ir e começar a caminhar. Contanto que vocês façam bons atos ao longo do caminho, vocês alcançarão seu destino.”

Durante a discussão, um cordeiro escorrega no rio e é puxado para longe da costa por fortes correntes subterrâneas. Ele berra de terror enquanto a água gira em torno dele. Salvar o cordeiro requer o uso da proficiência de natação ou algum tipo de magia em 1d4 + 1 rodadas. Quando o tempo acaba, o cordeiro se afoga. Observe que os pastores não sabem nadar. Salvar o cordeiro (ou mesmo tentar salvá-lo) conta como uma boa ação e permite que os PJs cheguem ao próximo destino em horas em vez de dias.

## 2. A ALEGRIA CRESCENTE

Os PJs alcançam a Alegria Crescente de uma ou outra maneira. Ou decidem ir para lá depois da conversa com os pastores, ou o caminho que percorrem passa pela pousada para dar-lhes outra chance de praticar boas ações.

A Alegria Crescente é um edifício de madeira coberto por telhas de carvalho envelhecidas. Persianas de muitas cores diferentes, algumas até decoradas com vinhetas brilhantes, ficam abertas nas janelas. Uma placa pendurada na varanda mostra uma lua crescente com traços maternais — um nariz bulboso, um sorriso astuto e um olho piscando. Embora o lugar pareça convidativo, a falta de atividade deve deixar os PJs observadores nervosos. Se os PJs se aproximarem da pousada, leia:

*Nenhum som de risada ou canto ecoa dentro do exterior brilhante da Alegria Crescente. Nenhum cavaleiro corre para te guiar, nenhuma garota alegre dança para te cumprimentar. Em vez disso, vocês ouvem gritos fracos e um ocasional berro de terror. Vocês percebem um buraco na parede lateral e veem uma velha tropeçando para fora da porta da frente. “Ajude-me”, ela chama. “Por favor me ajude.”*

A velha é a proprietária da pousada, Astrid (P1/♀ humano/B3/Cifrária/NB). Ela é um dos poucos sobreviventes da terrível cena que aconteceu há menos de uma hora — o ataque de um bebilith. Normalmente otimista e enérgica, Astrid ficou gravemente traumatizada pelo ataque. “Por favor, se vocês forem bons e gentis, vocês precisam me ajudar”, implora Astrid aos PJs. “A Senhora Selene e alguns outros sobreviventes estão presos sob escombros que não consigo remover.”

O que aconteceu aqui? Abaia, o bebilith, chegou há pouco tempo, logo depois de sua visita aos pastores. Quando Abaia encontrou uma pousada cheia de gente boa e feliz, sua natureza caótica e maligna assumiu o controle. O bebilith atacou, destruindo a parede da sala comunal. Os destroços caíram da parede e do teto, soterrando muitos dos visitantes no canto sudeste da sala. Eles foram os sortudos. O resto dos convidados caíram nas garras farpadas e na mordida venenosa do bebilith. Astrid testemunhou todo esse horror do saguão de entrada, onde se escondeu com a filha da Senhora Selene. Assim que terminou com os convidados na sala comunal, Abaia se dirigiu ao saguão de entrada. Ele se moveu vagorosamente erguendo seus membros farpados dianteiros para que suas últimas vítimas pudessem ver. O veneno gotejou de suas presas quando ele se aproximou e Astrid segurou a cabeça da garota para que ela não pudesse ver terrível cena. O bebilith se aproximou muito, colocou sua cabeça no corredor. Em seguida, parou, pareceu pensar por um momento e, em seguida, contatou Astrid telepaticamente. “Tristeza eu sinto”, o bebilith disse em sua mente, “culpa? Isso foi... errado.” Com essa confissão, o bebilith desapareceu pela parede quebrada.

Astrid explica isso o melhor que pode enquanto tenta convencer os PJs a entrar na pousada para ajudar seus hóspedes restantes. Ela não se refere ao bebilith por seu nome ou espécie. Em vez disso, ela o chama de “pesadelo” ou “uma aranha deformada”. Se os PJs decidirem ajudar, ela os leva para a pousada. Senhora Selene, uma viajante de Pax Benefice e cinco outros hóspedes ainda estão vivos sob os escombros da sala comunal. Os PJs podem libertar um hóspede por hora para cada 30 pontos de Força dos que trabalharem para limpar os escombros. Por exemplo, dois PJs com pontuação de Força de 16 e 14 trabalhando juntos podem libertar um hóspede em uma hora. Quatro PJs com somatório de Força que totalizem 60 pontos podem liberar dois convidados em uma hora e assim por diante.

Há quatro outros hóspedes na pousada. Cada um tem uma pontuação de Força de 12. Um PJ pode tentar reunir esses indivíduos em choque para ajudar a limpar os escombros. Isso requer uma boa interpretação por parte do jogador e um teste de Carisma.

Enquanto os PJs trabalham para salvar os sobreviventes, determine o que eles estão fazendo com Ybdiel. Se eles o deixam deitado sozinho e desprotegido, o que acontece a seguir é bastante fácil. Se eles o deixarem sob vigia provavelmente haverá uma briga. Abaia se escondeu perto da pousada, tentando lidar com os sentimentos conflitantes de bem e mal que lutam dentro dele. Com a chegada dos PJs e do deva, a culpa de Abaia (uma emoção que ele nunca experimentou antes) aumenta em dez vezes. O bebilith sabe que tem uma conexão com o deva e reconhece o ser como aquele que feriu no Abismo. Abaia decide que para aliviar a dor dentro de seu coração, ele deve encontrar uma maneira de curar o deva. Ele sequestra Ybdiel.

Se os PJs deixarem Ybdiel sozinho, quando se virarem para Ybdiel eles veem o bebilith segurá-lo e desaparecer. (Abaia ganhou a habilidade de aasimon de *Teleportação Exata*.) Se um ou mais dos PJs guardarem o deva, Abaia se aproxima cautelosamente. Leia:

*“Deixe me ajudar”, o bebilith sussurra na mente de vocês. “Eu preciso ajudar, eu preciso acabar com a dor aqui dentro”. Ele se move para frente estendendo suas patas farpadas dianteiras em direção ao deva.*

Se os PJs deixarem Abaia tocar Ybdiel, o par imediatamente se teletransportará. Se eles tentam parar o bebilith, ele os afasta apenas com seus ataques de garras. Se Abaia realmente atingir um dos PJs; ondas de tristeza espalham-se por suas mentes enquanto Abaia imediatamente lamenta suas ações. Assim que ele alcança o deva ele ativa seu recém descoberto poder. Se os PJs conseguirem afastar Abaia com sucesso, o bebilith tenta repetidamente sequestrar o deva até que finalmente tenha sucesso. Quando ele capturar o deva, o bebilith se teletransporta aleatoriamente para as colinas perto do Fim do Reino. Lá ele encontra uma caverna, coloca o deva dentro dela e então se teletransporta para encontrar ajuda.

◆ **NOTA DO MDM:** Se os PJs decidirem não ajudar Astrid, então o bebilith tenta capturar o deva assim que eles voltarem para a estrada. Se os PJs ajudarem, então a Senhora Selene diz a eles sobre o Conclave Fidelis. “Os monges do Conclave, que fica localizado nas Colinas Oreb, conhecem artes de cura além de muitas histórias. Se alguém pode ajudar vocês nessa missão, são os monges da harmonia”.

## ENC①N①T①R①S A① L①NG① D① CAMINH①

Os PJs encontram dois sinais claros da passagem do bebilith enquanto continuam sua viagem. (Lembre-se de que Abaia não pode chegar a nenhum lugar em particular neste reino e, de qualquer forma, ele não sabe para onde quer ir. Ele está confuso e ficando cada vez mais desesperado.)

O primeiro encontro demonstra outro ato mau por parte do bebilith que ele realiza ao tentar permanecer fiel à sua natureza original. Em algum lugar a oeste do Lago Aonia, um barco de pesca navegando nas águas do rio foi atacado por Abaia. Seus restos destroçados foram levados pela costa. O barco foi obviamente atacado por algo grande e cruel e marcas de garras farpadas semelhantes às da pousada podem ser facilmente reconhecidas. Dois dos pescadores não podem ser ajudados. Um terceiro pode ser salvo se os PJs tiverem uma magia de neutralização de veneno e agirem rapidamente. Se eles salvarem o pescador, ele descreve o ataque do bebilith:

*“A terrível aranha apareceu do nada. Ele nos cortou com patas feito espadas sem motivo, esmagando nosso barco e me jogando no rio. Eu pensei que ia me afogar, mas então aquilo me tirou da água e me colocou em terra firme. Parecia confuso, até arrependido. Ele foi embora. Achei que o pior havia passado, quando de repente ele voltou e me mordeu. O fogo pareceu correr da ferida pelo meu corpo, então eu apaguei.”*

O segundo encontro ocorre a leste do Lago Aonia. Aqui os PJs encontram uma carroça puxada por dois cavalos. Na carroça estão um homem adulto, uma mulher adulta e três crianças de várias idades. Eles acenam e sorriem para os PJs, mas não saem de seu caminho para falar com eles, a menos que os PJs deem o primeiro passo. Questionados sobre um bebilith, os viajantes descrevem o encontro com Abaia. O bebilith ajudou a tirar a carroça da lama profunda em que havia ficado atolada depois das chuvas recentes. “Foi muito útil”, explica o homem. Se os PJs perguntarem sobre o monastério, a mulher aponta para um caminho, dizendo que eles tiveram muitos encontros hoje. “Uma coisa aracnídea bem estranha nos ajudou.”

### 3. CONCLAVE FIDELIS

Os monges deste simples monastério contemplam as virtudes do bem sem segundas intenções. Eles servem como curandeiros, mantendo uma enfermaria para os necessitados. Eles também são os guardiões do *cálice da paz*, um dos lendários *Itens da Harmonia*. O cálice é um dos três itens que, juntos, podem curar o deva e o bebilith (ver *Capítulo III*). No monastério os PJs se encontram com Cebulon, abade do conclave (Px/♂ humano/P12/NB). O proclamado está esperando por eles. Ele sabe sobre as atividades do bebilith, pois o tem observado realizar tanto atos bons quanto maus em todo o reino.

*O abade os saúda calorosamente. “Vocês vieram para ajudar o bebilith”, afirma ele, mesmo que vocês discordem de tal ideia. “Algo dessa magnitude não acontecia desde os dias de Minod, o solar. Somente ajudando o bebilith vocês podem ajudar o deva, pois o bebilith carrega a centelha deva. Sem sua centelha, o deva morrerá. No entanto, tirar a centelha do bebilith certamente matará a criatura que ele está se tornando. Atuem com bondade, meus amigos, pois todo o resta leva ao mal.”*

Cebulon lhes dá o cálice e explica o processo que o monge pensa que pode ajudar tanto o deva quanto o bebilith. “Somente com a calma serena da paz um espírito perturbado pode ser aliviado”, explica Cebulon. “Peguem o cálice e encham-no com as *águas da serenidade* do Lago Sereno. Então encontrem a *gema da harmonia*, no ninho de uma fênix prestes a se imolar e coloquem a gema nas águas calmas. Finalmente, todos os três devem ser levados para o centro do Labirinto da Harmonia na Floresta Ornato de Madeira. Quando todos os envolvidos caminharem com sucesso pelo labirinto com os Itens da Harmonia, vocês encontrarão paz e unidade. Então a cura poderá começar.”

Se os PJs perguntarem como podem encontrar o bebilith, Cebulon sorri. “Basta chamá-lo” diz ele, estendendo os braços para o céu e sussurrando palavras de oração. (Cebulon pode fazer isso porque ele é um proclamado em sintonia com as centelhas de bondade carregadas por todos os servos de seu poder.) Um momento depois, o bebilith se teletransporta para o seu lado. Ele se aproxima humildemente, tentando não parecer ameaçador. Na verdade, ele parece menos maligno do que antes. Sua casca não está tão deformada ou escura como era da última vez que viram o bebilith. Ele se comunica usando sua telepatia. “Vocês são amigos do deva”, afirma Abaia. “Sinto tristeza. Preciso de ajuda.”

♦ **NOTA DO MDM:** Cebulon conecta os PJs com o bebilith ao final deste encontro. O abade acredita que a melhor maneira de ajudar o deva e o bebilith é colocá-los nas mãos dos PJs.

MESM① UM BEBILITH P①DE MUDAR  
SEU C①RAÇ① E MENTE.

### — ABADE CEBUL①N

#### GARRISH, ① NYCAL①TH A①ACA

Garrish veio ao Principado para impedir Ybdriel de retornar para seu poder. Ele anda pelo reino metamorfoseado, aparentando ser um simples postulante. Em sintonia com a centelha de Ybdriel, Garrish rastreou o receptáculo da centelha — Abaia. Observe que ele não pode viajar pelo reino com mais facilidade que Abaia. Algum tempo depois que os PJs e o bebilith deixarem o Conclave Fidelis, leia:

*“Por que você se esconde dentro dessa forma aqui no Elísio, deva?”, pergunta um homem humano ao se aproximar do bebilith. “Você acha que tal disfarce pode me enganar?” Com isso, o humano muda de forma. Sua pele flui como um xarope espesso conforme seu corpo fica mais largo e mais alto. Asas aparecem onde não havia nada momentos atrás, assim como garras afiadas, pele verde-couro e um machado gigante de duas cabeças. É algum tipo de demônio e ele se move para atacar o bebilith com uma fúria repentina.*

Abaia revida, mas sua defesa é sem entusiasmo. “Puname por minha culpa”, diz o bebilith a Garrish. O yugoloth superior faz o possível para obedecer. Os PJs devem ajudar Abaia ou a centelha se perderá caso Garrish desfira um golpe mortal. Se os PJs se moverem para ajudar Abaia, Garrish tentará a magia *portal* para chamar 1d10 mezzoloths para ajudá-lo. Ele tem 35% de chance de sucesso. Se *portal* falhar ou Garrish for reduzido a menos da metade de seus pontos de vida, ele usa a *forma ectoplásmica* para escapar. É necessário que os PJs ganhem esta batalha e que Abaia sobreviva. Enquanto Garrish se concentra no bebilith, os PJs podem desferir uma série de golpes antes que o yugoloth reaja.

◆ **NOTA DO MDM:** Se os PJs perguntarem a Abaia onde o deva está, o bebilith responde: “Seguro, descansando. Eu os levarei até lá uma vez que possamos ajudá-lo.”

## ENSINANDO UM BEBILITH

Uma vez que os PJs tenham se ligado a Abaia, eles precisam testemunhar em primeira mão as mudanças que estão destruindo seu corpo e espírito. Na maioria das vezes, a criatura que simboliza o mal age tão dócil quanto os cordeiros no campo. De vez em quando, sua natureza maligna se esforça para emergir. Então, Abaia comete algum ato de mal caótico — tentando matar um inocente que encontram, destruindo coisas belas ou de paz, ou causando dor apenas por prazer. Imediatamente após tal ato, Abaia é tomado pela dor e pela culpa.

“Explique a dor aqui dentro”, pede Abaia. “Explique a tristeza. Culpa. O que é bondade? Por que me sinto mal quando ajo como sempre agi? Por que me sinto melhor quando ajo com fraqueza? Perdão, misericórdia, ternura — esses são atos de fraqueza! Força que é o correto! Não é? Explique!”

EU NÃO POSSO COMER HALFLING?  
QUE TAL ENTÃO ANÃO?  
BARIAUR?

— ABAIA,  
BEBILITH,  
AINDA  
ENFRENTANDO  
CONCEITO  
DE  
BONDADE.



Execute essas cenas até que os PJs percebam que o bebilith está mudando. Abaia ainda cai em meio ao mal, mas esses eventos estão se tornando menos frequentes. O bebilith precisa de orientação, entretanto, e parece que essa tarefa caiu sobre os ombros dos PJs.

## 4. LAGO SERENO

Cebulon dá aos PJs e Abaia direções para o Lago Sereno. Quando eles chegarem ao lago, leia:

*O Lago Sereno fica em uma depressão tranquila e idílica na campina, cercada por uma névoa fria. Apenas uma ondulação perturba sua superfície calma e cintilante. Uma brisa pacífica sopra na direção de vocês pela água, enchendo-os de tranquilidade. A tranquilidade é quebrada alguns momentos depois pelo uivo de cães grandes. No início vocês não percebem a origem dos sons, embora eles pareçam estar bem próximos. Em seguida, uma matilha de lobos de caça grandes se forma pela névoa, movendo-se para se posicionarem entre vocês e o lago.*

Eles são cães lunares, campeões da bondade que habitam no Elísio. Há seis dessas criaturas. Embora pareçam grandes lobos de caça, os cães lunares têm algumas características distintas. Primeiro, suas cabeças têm aparência levemente humana, o que lhes dá uma aparência muito inteligente (para combinar com sua inteligência natural, que vai de alta até excepcional). Em segundo lugar, suas patas dianteiras são mais parecidas com mãos humanas do que com patas e eles podem andar com duas pernas ou em quatro patas.

Os cães lunares reconhecem o bebilith como uma criatura do mal. No entanto, eles também sentem sua luta interna e bondade emergente. Embora isso os confunda, não os impede de realizar a causa do bem. Eles planejam proteger o Lago Sereno do bebilith. Isso pode levar a uma grande batalha, mas os PJs estarão em melhor situação se tentarem evitá-la. (Os cães lunares podem se comunicar por meio de uma forma limitada de telepatia.)

Se os PJs começarem uma luta, os cães lunares fogem antes que qualquer membro da matilha seja morto. Ao fugir, a matilha procura outras forças do bem para ajudá-la a destruir o maligno bebilith. Nesse caso, os cães lunares farão parte do pelotão da bondade do *Capítulo III*.

Se os PJs negociarem com a matilha, eles perceberão que os cães lunares são muito inteligentes e amigáveis. Sendo verdadeiros, os PJs podem levar os cães lunares para o lado deles. “Nós, devemos esperar por vocês no labirinto”, declara o líder da matilha... “Queremos testemunhar o nascimento de uma nova criatura de bondade.” Uma cadela lunar comenta: “Onde está o outro? Como você pode dar à luz apenas com um dos pais?” Antes que os PJs possam perguntar o que ela quer dizer, a matilha desaparece na névoa.

Depois de lidar com os cães lunares, os PJs podem encher o *cálice da paz* com as *águas da serenidade*. "Por que pegamos água?" Abaia pergunta. "O deva está com sede?". Uma vez que o cálice esteja cheio, os PJs notam que a água dentro dele brilha com uma luz leve e quente.



## 5. ⊕ NINH⊕ DA FÊNIX

Cebulon diz aos PJs que uma fênix está prestes a se imolar nas montanhas a leste das Colinas Thione. "Ela pode ter uma gema de harmonia de sobra." O caminho para a montanha termina em sua base. A partir daí, os PJs precisam encontrar um caminho para subir a montanha (mais provavelmente escalando). Quando eles chegarem ao ninho, leia:

*O pico desta alta montanha dá visão de todo o reino, mostrando todo o Principado e até mesmo algumas das terras além. Um grande ninho feito de palha, ervas e bugigangas brilhantes repousa quase que completo no topo do pico. Trabalhando para terminá-lo, usando bico e garras para tecer e dobrar, está um pássaro antigo de cores brilhantes e de grande tamanho — uma fênix.*

*Com um olhar imparcial para seus visitantes, a fênix termina uma entrelaçada complicada e depois se senta para prestar atenção em seu público. Ela se comunica por telepatia limitada. "Uma coisa má chegou ao nosso ninho", afirma a fênix com uma voz divina. "Não tão má quanto parece, no entanto. Sentimos a centelha deva dentro dele. Explique."*

Abaia tenta explicar sua natureza, mas ele não tem as palavras ou a compreensão. Os PJs precisam ajudar, convencendo a fênix de que o bebilith está se tornando uma nova criatura. Os PJs percebem que qualquer conversa sobre um novo nascimento intriga a fênix e esta é definitivamente a abordagem a se seguir para obter a ajuda da grande criatura.

"Nós entendemos como o velho se torna algo novo", a fênix responde assim que os PJs tiverem dado sua palavra. "É a constante dos muitos mundos que visitamos — a criação ocorre por meio de um ato de destruição. Ambos, o deva e bebilith devem ser destruídos para que esta nova vida surja. Mas não por meio de destruição aleatória. Eles devem ser consumidos nos testes do labirinto, pois esses testes queimam

tão quente quanto qualquer fogo, e nas chamas da verdade todas as coisas são purificadas e limpas."

Se os PJs perguntarem sobre a *gema da harmonia*, a fênix os fixa com um olhar penetrante. "Vocês a tirariam do nosso ninho?" o grande pássaro pergunta. "Sem a gema, os entrelaços se arruinariam." Os PJs devem oferecer algo para substituir a gema, ou a fênix sugere tal curso se eles parecerem perdidos. Existem duas possibilidades de troca. A fênix aceitaria alegremente as ervas de fogo doce se os PJs as receberam dos diabretes no *Capítulo I*. Caso contrário, a fênix os envia em uma missão rápida para recuperar algum outro item de valor — como três fios de cabelo do queixo de um leão foo. Tal criatura vive nas Colinas Thione. Se os PJs forem enviados nesta missão, os detalhes serão deixados para o Mestre. Naturalmente, combates não são o melhor caminho para lidar com os habitantes do Elísio. Uma troca funciona melhor.

Quando eles satisfazem o desejo da fênix, os PJs recebem a *gema da harmonia*. É uma esfera de diamante ligeiramente maior que a mão de um homem. Milhares de facetas cobrem sua superfície, puxando qualquer luz que a toque em seu interior prismático para criar um halo de arco-íris. A fênix pega o que quer que tenha sido trocado pela gema e entrelaça no ninho. Enquanto os PJs e Abaia se viram para partir, a fênix fornece um último conselho. "Somente um vaso unificado pode conter a centelha deva. A gema pode ser um desses itens, uma vez que tenha sido preparada. Lembrem-se da Regra de Três: a verdade, a destruição e a paz irão ajudá-lo." Isso se refere aos testes do labirinto no *Capítulo III*.

## GARRISH DE NOV⊕

Se ele não foi derrotado antes, Garrish ataca uma última vez (ou depois que os PJs ganharem a *gema da harmonia* ou enquanto procuram um item para trocar com a fênix). O yugoloth luta ferozmente para destruir o bebilith que ele pensa ser um deva, mas os PJs devem ser capazes de enviá-lo de volta ao Abismo após uma batalha emocionante.

Se os PJs precisarem de ajuda para derrotar Garrish, faça com que os cães lunares (se os PJs se tornaram amigos deles no Lago Sereno) venham em sua ajuda.



## EM SEGUIDA

Os PJs, na companhia de Abaia, recolheram os Itens da Harmonia. Agora eles estão prontos para encontrar o labirinto. Eles também devem chegar à conclusão de que Ybdiel precisa estar com eles na última parte desta jornada — uma jornada para salvar a centelha deva antes que ela queime e ambos os seres que ela tocou desapareçam.



A Regra de Três desempenha um papel importante no clímax desta aventura. Existem três *Itens da Harmonia*. Três testes distintos aguardam os PJs dentro

# CHAPÍTULO III: A CENTELHA DEVA

do Labirinto da Harmonia e, se tudo correr bem, os PJs ajudam a criar um novo ser juntando dois para fazer um terceiro. Se os PJs se lembrarem da importância da Regra de Três e do conselho da fênix, eles devem ser capazes de passar nos testes do labirinto sem muitos problemas.

Os locais restantes no mapa do Principado são resumidos abaixo, seguidos por uma explicação detalhada do encontro do labirinto — o clímax desta aventura. Antes de começar esta seção final, os PJs deveriam ter descoberto sobre a centelha deva e recolhido os *Itens da Harmonia*, descoberto a estranha natureza das mudanças que estão destruindo o bebilith

e derrotado Garrish, o nycaloth. Com os *Itens da Harmonia* em sua posse (o cálice do Conclave Fidelis, a água do Lago Serene e a gema da fênix) e o bebilith ao seu lado, é hora de encontrar o labirinto.

Outros locais no mapa do Principado são o labirinto (6), a caverna do deva (7) e Pax Benefice (8). Esses locais são descritos a seguir.

## ENCONTROS NO PRINCIPADO (CONTINUAÇÃO)

Outros locais no mapa do Principado são o labirinto (6), a caverna do deva (7) e Pax Benefice (8). Esses locais são descritos a seguir.

### 6. LABIRINTO DA HARMONIA

O Labirinto da Harmonia está no centro da Floresta Ornato de Madeira. É um enorme labirinto de sebes espessas construídas ao redor de uma lagoa de água cintilante. Este local é descrito em mais detalhes no encontro na página 28.

### 7. A CAVERNA DO DEVA

Esta caverna, localizada perto da cachoeira no Fim do Reino, fornece a Ybdiel um lugar seguro para descansar enquanto o bebilith e os PJs recolhem os *Itens da Harmonia*. O bebilith coloca o deva aqui após tirá-lo dos PJs. Ybdiel permanece aqui até que Abaia volte para buscá-lo (veja “Abaia e Ybdiel” abaixo).

### 8. PAX BENEFICE

O Principado possui uma verdadeira cidade, um lugar chamado Pax Benefice às margens do Lago Aonia. O notório é um sangue chamado Palibar (Px/♂ anão/P10/NB), um sacerdote anão que mantém a população focada na harmonia e na bondade. As pessoas que moram aqui se reuniram porque a vida em comunidade lhes convém mais do que vagar sozinho pelo campo. Edifícios de pedra têm vista para o lago, criando um ambiente sereno ao lado da água cintilante. Detalhes adicionais sobre esta cidade à beira do lago podem ser encontrados na página 32.

REÚNAM-SE  
EM TORNO  
DE MIM,  
POVO DO  
PRINCIPIADO!  
UMA CRIAÇÃO  
MALIGNA ESPREITA  
NOSSO REINO,  
MATANDO INOCENTES  
E DEVASANDO  
A TERRA!  
EU DIGO QUE ISSO  
NÃO PODE CONTINUAR!  
EU DIGO QUE  
PRECISAMOS  
DESTRUI-LA!  
VOCÊS ESTÃO COMIGO?  
— DARGUS  
PARA  
PELOMANTO DA BONDADE  
DO PRINCIPADO

## ABAIA E YBDIEL

Uma vez que os PJs tenham reunido todos os três *Itens da Harmonia*, Abaia quer se dirigir imediatamente ao labirinto para seguir as instruções de Cebulon. Se os PJs não tentarem convencer Abaia a buscar Ybdiel, então um par de cães lunares aparece para perguntar novamente onde está o outro pai. Tanto o bebilith quanto o deva precisam percorrer o labirinto com os PJs, então é necessário que Abaia busque Ybdiel. Além disso, dependendo de quanto tempo já passou, pode estar perigosamente perto do prazo final do deva.

A única maneira de convencer Abaia a recuperar Ybdiel é os PJs prometerem continuar na Floresta Ornato de Madeira. “Vocês me encontram no labirinto com os itens”, Abaia exige, “e eu trarei o deva.” Em seguida, o bebilith se teletransporta, voltando para a caverna onde Ybdiel repousa. (Fora da vista dos PJs, Abaia vaga pelo reino, mas não consegue chegar até a caverna. Cebulon eventualmente vem em auxílio de Abaia e aponta para a caverna). O par eventualmente se encontra com os PJs na Floresta Ornato de Madeira, bem em frente onde o início do labirinto os espera.

## ⊕ PELO+Ã⊕ DA BONDADÉ

Dargus lidera uma série de boas criaturas e seres à caça do bebilith. Todos os atos malignos realizados por Abaia desde sua chegada ao Principado finalmente ganharam a atenção de alguns dos habitantes mais poderosos do reino. Dargus, enojado e indignado com a tragédia de Alegria Crescente, montou uma espécie de pelotão. Composto por postulantes, proclamados, planares e criaturas de alinhamento bom, o bando de Dargus busca caçar e destruir o mal que invadiu o reino. Enquanto Dargus procura, ele encontra mais evidências da passagem do bebilith — pescadores mortos, corpos quebrados, paisagens destruídas. Ele descobre que o bebilith viaja com aspirados de Sigil e que eles tomaram posse dos *Itens da Harmonia*. Dargus antecipa o próximo movimento dos invasores e reúne suas forças na orla da Floresta Ornato de Madeira para bloquear seu caminho para o labirinto. Quando os PJs alcançarem a borda da floresta, leia:

*Um poderoso pelotão de criaturas boas se aproxima da borda da floresta Ornato de Madeira. Guerreiros de várias raças com armaduras, criaturas conhecidas como defensores do bem e até mesmo postulantes humildes empunhando ferramentas simples como armas — os habitantes do Principado se colocam diante de vocês. Enquanto vocês observam à distância, vocês ouvem os gritos de sentinelas passando notícias ao longo das linhas. “Nenhum sinal dos invasores”, os gritos ecoam de uma extremidade da poderosa horda para a outra. “Nenhum sinal da aranha vil ou de seus parceiros no mal.”*

Os PJs têm várias maneiras de proceder. Eles podem marchar corajosamente até o líder e exigir uma audiência com Dargus. Eles podem tentar passar furtivamente pelo batalhão usando furtividade ou qualquer magia e habilidades que possuam. Ou eles podem tentar romper o ponto mais fraco do pelotão lutando uma batalha rápida para alcançar a segurança relativa da floresta densa. Cada um desses métodos apresenta um desafio diferente para os PJs.

Se os PJs se aproximarem do líder do pelotão da bondade, eles devem fazê-lo sob algum sinal de trégua ou os postulantes menores os atacarão imediatamente. Isso leva a uma batalha frenética antes que Dargus possa recuperar o controle de suas forças (1d4 rodadas de combate, que podem aumentar se os PJs reagirem). Se eles guardarem as armas e se aproximarem pacificamente, Dargus dá um passo à frente para encontrá-los. Os PJs devem lidar honestamente com ele, que acredita que eles estão aliados com o bebilith do mal. Se os PJs apresentarem um argumento forte e apaixonado sobre o bebilith e o deva, Dargus pode ser convencido a reservar o julgamento por um curto período. Ele traz suas forças para o labirinto para observar os acontecimentos que se desenrolam, pronto para ordená-los a atacar ao primeiro sinal de traição.

Se os PJs tentarem passar furtivamente pelas forças de Dargus, cada um deve fazer testes de Destreza para passar despercebido. Modifique o teste a favor deles se eles tomarem precauções extras (magias, desvios, etc.), penalize o cheque se eles agirem de forma imprudente ou sem pensar. Se os

PJs tiverem realizado um número particularmente alto de boas ações, eles podem caminhar na direção oposta e ainda alcançar o labirinto. Desde que eles mantenham seu destino em mente, eles poderão chegar dentro de 1d4 horas (de acordo com as regras do reino), na verdade, realmente encontrando um caminho que serpenteia o pelotão da bondade e a orla da floresta.

Se os PJs atacarem um ponto fraco da linha, eles devem se engajar em um breve combate para chegar à floresta. Esta batalha coloca os PJs contra um pequeno grupo de defensores de Dargus: seis postulantes, três cães foo e dois vândalos planares. Não deveria ser o objetivo dos PJs matar esses defensores. Reduzi-los à metade de seus pontos de vida ou desarmá-los permite que os PJs invadam a floresta. Claro, o resto das forças de Dargus segue os PJs o mais rápido possível. Se os PJs matarem qualquer um dos defensores, o compromisso de Dargus com sua destruição aumenta dramaticamente. Poupar vidas que eles poderiam ter tirado dá aos PJs uma medida de respeito mais tarde.

As melhores maneiras de passar pelo pelotão (ganhando tempo para os PJs e Abaia) são negociar e se esgueirar. A batalha apenas torna o pelotão da bondade mais seguro da necessidade de destruir os invasores. Seja como for, os PJs eventualmente alcançam os confins idílicos da Floresta Ornato de Madeira.

## DENTRO DA FLORESTA

A Floresta Ornato de Madeira cobre uma grande parte da terra a leste do Lago Aonia. Em algum lugar em suas profundezas tranquilas, o Labirinto da Harmonia espera em uma clareira banhada pelo sol. Muitas criaturas boas vivem nas profundezas da floresta: baku, cães foo, ninfas, cães lunares e uma grande variedade de animais mais mundanos. As voltas e reviravoltas dos caminhos da floresta criam um labirinto digno do labirinto em seu centro, e apenas aqueles que estão decididos a fazer o bem podem encontrar seu caminho. Os PJs não precisam ser todos de alinhamento bom. Contanto que planejem ajudar o bebilith e o deva — por qualquer motivo — eles viajam por uma boa causa e a floresta aceita sua presença.

Se qualquer uma das facções enviou vândalos ou sangues atrás dos PJs, eles alcançam os heróis na Floresta Ornato de Madeira. Se a tropa da bondade perseguir os PJs na floresta, uma batalha ou negociação deve ser realizada quando todos chegarem ao labirinto. Quando eles chegarem, leia:

*As sombras frias fornecidas pela copa das folhas desaparecem repentinamente em um raio de sol deslumbrante. A clareira à frente está aberta para o céu azul brilhante, mas o solo abaixo está longe de estar vazio. Grandes paredes de sebes vivas, com mais de três metros de altura, formam uma espécie de retângulo sob os quentes raios de luz. Cada folha nas paredes da cerca viva brilha com um brilho cintilante próprio, dando ao lugar uma qualidade mágica. Vocês chegaram ao Labirinto da Harmonia.*

Nesse momento, chegam Abaia e Ybdiel. O deva parece muito pior do que da última vez que os PJs o viram. Na verdade, parece que Ybdiel está morrendo. “Depressa, amigos”, Abaia transmite na mente dos PJs. “O Deva está morrendo”.

## OS TESTES DO LABIRINTO

Os PJs, Abaia e Ybdiel se reuniram no Labirinto da Harmonia. Os PJs convenceram o pelotão da bondade a atrasar seu ataque contra o bebilith pelo menos até que eles tivessem a chance de andar no labirinto vivo. Todos os outros oponentes foram derrotados (como Garrish) ou convencidos a deixar os PJs tentarem ajudar os dois seres ligados pela centelha deva (como os sangues de Erda). Esses vários grupos são simplesmente elementos de fundo para as cenas finais — cenas onde os PJs devem ajudar um bebilith e um deva a derrotar a escuridão que reside dentro deles.

Quando os PJs se aproximarem do labirinto, leia:

*Muitos caminhos levam às grandes paredes da cerca viva, serpenteando em direção ao que quer que esteja no centro do labirinto. Cores e luzes cascateiam da parede de folhas à sua frente enquanto uma pequena e linda mulher aparece. Sua figura elegante, cabelos longos e pele radiante a marcam como uma ninfa. Sua voz, como uma música sonhadora, dá uma saudação. “Bem-vindos ao labirinto”, diz a ninfa enquanto outra da espécie sai da parede viva. “Vocês carregam os itens. Vocês vieram para trilhar o caminho calmo?”*

As ninfas (cinco ao todo) cuidam e mantêm o Labirinto da Harmonia. Elas não são protetoras. Em vez disso, elas consertam folhas quebradas, aparam as paredes da cerca viva e mantêm a grama limpa na clareira. Normalmente as ninfas permanecem escondidas da vista, mas elas cumprimentam os visitantes que carregam os *Itens da Harmonia*. Para esses visitantes, as ninfas oferecem uma explicação simples sobre o labirinto (e silenciam sua beleza o suficiente para não prejudicar os visitantes). Depois que os PJs responderem à pergunta da ninfa, leia:

*“Para corações e mentes”, a ninfa canta apontando para o cálice. “Para segurar o que não pode ser segurado,” uma segunda ninfa canta, apontando para a gema. “Escolha uma entrada e comece a andar.” as ninfas cantam. “Mantenham a bondade em seus corações e o caminho se abrirá diante de vocês. Claro, vocês também devem passar nos três testes.” Com isso, as ninfas voltam para as sebes.*





Se os PJs tentarem abrir um caminho através das sebes vivas, as ninfas aparecem para desencorajar tal ação. “Machucar coisas vivas inocentes não é uma boa ação”, a ninfas os repreendem. “O labirinto mostrará o caminho se vocês pretendem chegar ao centro.” Se os PJs continuarem a cortar as sebes após serem avisados, o labirinto os ejeta: o buraco que eles cortam leva de volta à clareira. Destruir intencionalmente o labirinto é um ato maligno ao qual Dargus reage mal.

Lembre-se de que alguém precisa carregar Ybdiel. Faça com que os jogadores decidam quem está cuidando do deva antes que eles escolham uma entrada para seus personagens. Quando os PJs, bebilith e deva entrarem no labirinto, leia:

*As folhas que formam paredes de ambos os lados do caminho cintilam com lindas cores de luz, como se lhe dessem as boas-vindas ao labirinto. A grama macia se espalha à frente de vocês como um tapete vivo, incentivando para que vocês se movam mais em direção ao interior. Uma suave brisa refresca e acaricia vocês com fragrâncias pacíficas. A cada passo, o cálice, a água e a gema reúnem a luz das folhas para si mesmos, construindo continuamente um manto de brilho ao redor deles.*

O primeiro teste do labirinto os espera.

◆ **NOTA DO MDM:** O mapa do labirinto está impresso no pôster que acompanha esta aventura. Observe que não há nenhum caminho que realmente se conecte ao centro do labirinto. Em vez disso, quando os PJs alcançam qualquer um dos pontos marcados com “1”, o primeiro teste começa. Se eles passarem no primeiro teste (“O Teste do Deva”), todo o grupo é teletransportado para o local “2”. Este caminho leva ao anel externo no centro do labirinto, e quando eles alcançam o ponto “3”, o segundo teste começa (“O Teste do Bebilith”). Passar com sucesso neste teste teletransporta o grupo para o interior, ao lado da poça cintilante. Aqui, eles devem passar pelo teste final (“O Teste dos PJs”).

◆ **A VERDADEIRA TOADA:** O Labirinto da Harmonia é a manifestação física de uma magia de *penitência*. Ao caminhar pelo labirinto e passar com sucesso nos testes que ele joga neles, os PJs (e quaisquer outros) purgam todos os feitiços, maldições e encantamentos colocados sobre eles, ganham harmonia e tranquilidade de espírito e ganham uma imunidade limitada a encantamentos/feitiços. (Veja “Recompensas” para mais detalhes.) Observe que magias que lidam com movimento ou adivinhação (como *criar passagens* ou *esconderijo vegetal*) não funcionam dentro do labirinto.

A caminhada também prepara os *Itens da Harmonia* conforme notado pelo brilho intensificado que recebem. A harmonia e tranquilidade acalmam a tempestade emocional que assola o bebilith. Uma vez que a calma se instalou, a centelha deva pode ser removida de Abaia ou usada para fundir ambos, o deva e o bebilith, em um novo ser.

## TESTE #1: ⊕ TESTE DO DEVA

O caminho das sebes chega até uma parada abrupta. Parece que os PJs chegaram a outro beco sem saída. Antes que eles possam voltar para encontrar outra passagem, no entanto, o primeiro teste se revela. Este teste, como os outros que virão, extrai da mente dos caminhantes ilusões que eles mesmos criaram e lhes dá a chance de mudar o estado de espírito, superar velhos medos ou derrotar inimigos internos. Enquanto as imagens são formadas por ilusões, dentro do labirinto elas são muito reais. Aqui, um pensamento extraviado pode matar com tanta realidade quanto um demônio com um tridente.

Este primeiro teste foi extraído dos sonhos febris de Ybdiel. Todos os presentes, no entanto, devem trabalhar juntos para superá-lo ou isso irá destruir todos eles. Leia:

*A sebe viva derrete e vocês se veem diante de uma estalagem em chamas. Um grupo de pessoas forma um círculo ao redor do prédio em chamas, todos olhando para cima para ver crianças chorando e pedindo ajuda de janelas cheias de chamas. Enquanto vocês observam, Ybdiel se levanta e grita: “Quem pegou minha centelha?” Como um, o grupo se vira, seus olhos vermelhos brilhantes e sorrisos malignos se revelam pela primeira vez. “Eu peguei ela”, ri um deles. “Eu peguei”, ri outro. “Eu peguei”, todos riem em uníssono. “Não!” Ybdiel grita, caindo de joelhos em uma exaustão febril. “Eu nunca daria minha centelha para uma criatura maligna.” O grupo continua a rir quando a primeira criança pula da pousada em chamas, despencando sem ninguém esperando para amortecer sua queda.*

As boas ações são importantes no labirinto, mas também as que destroem as sombras do mal e do desespero. Nesse caso, a solução definitiva para esse teste é a verdade. Ybdiel precisa ver que mesmo um ser poderoso e bom pode cometer um erro. Ele deu sua centelha para uma pessoa má. Os PJs e Abaia devem abrir caminho pela multidão e tentar salvar as crianças que caem, mas para fazer o teste terminar, eles têm que descobrir a verdade e convencer Ybdiel de seu valor. Eles podem questionar a multidão (todos parecidos com Fachan, o postulante da taberna Abissal) e Ybdiel, finalmente fazendo com que o deva admita que deu sua centelha para a primeira pessoa que viu realizar um bom ato. Na verdade, Ybdiel aponta automaticamente para o primeiro PJ (ou Abaia) que pegou com sucesso uma criança em queda (fazendo um teste de Destreza bem-sucedido) e uma imagem ilusória de sua centelha voa de seu dedo para o herói, imitando o erro original. “Eu deveria ter verificado”, o deva chora conforme a cena desaparece.

## TESTE #2: O TESTE DO BEBILITH

Uma vez que eles superem o primeiro teste, o grupo se encontrará no ponto “2” do mapa. Os *Itens da Harmonia* agora brilham com intensidade de uma lanterna e o deva voltou a dormir em seu estado febril. A cerca viva serpenteia o caminho até a parte externa do círculo central do labirinto. Aqui os PJs se deparam com o segundo teste no ponto “3”. Leia:

*O círculo desaparece e vocês se encontram em um vasto deserto. Em vez de grama macia sob seus pés, um mar de criaturas pequenas, inchadas e de pele branca os rodeia. “Manes”, sussurra Abaia. “Pobres manes.” Sete vocks vagam entre os tanar’ri inferiores, massacrando-os simplesmente pelo prazer que isso lhes dá. “Eu já fiz isso”, diz Abaia. Em seguida, ele avança para se juntar ao frenesi assassino dos tanar’ri.*

POR QUE VOCÊ DEVERIA  
SE IMPORAR COM AMIZADE?  
UM AMIGO É SIMPLEMENTE  
UMA REFEIÇÃO ESPERANDO  
PARA SER DEVORADA.  
MAE +DOS!

### — O VROCK DO LABIRINTO

Os PJs devem convencer Abaia de que matar os manes sem motivo é um ato maligno. Enquanto eles lutam para conter Abaia, os vocks se aproximam. Eles provocam o bebilith e os PJs, chamando-os de covardes e fracos. Neste teste, os vocks são as personificações do lado maligno do bebilith, os sete desejos mortais que o tornam uma criatura do mal. Eles apresentam todos os argumentos que têm assolado a criatura, dando voz à sua confusão e frustração. Os PJs precisam derrotar essas emoções negativas lutando de fato contra elas em nome do bebilith. Observe que essas personificações só fazem ataques físicos. Eles não usam nenhuma das habilidades especiais de um vrock. Depois que os PJs derrubarem três das personificações vis, Abaia se junta a eles para lutar contra o resto. Quando o último vrock cai, a cena desaparece.

## TESTE #3: O TESTE DOS PJS

Com o segundo teste concluído, os PJs se encontram no centro do labirinto, ao lado de uma fonte cintilante de água radiante. Os *Itens da Harmonia* brilham com a intensidade de uma grande fogueira, embora nenhum calor irradie deles. Neste local, marcado com “4” no mapa, os PJs enfrentam o teste final — um teste projetado para ver se eles são dignos de ajudar o deva e o bebilith a determinar seu destino derradeiro.

*Aqui neste parque tranquilo, com uma parede de cerca-viva ao seu redor e uma fonte cintilante de água parada ao seu lado, vocês percebem que ainda há um teste a ser concluído. O deva está deitado no tapete de grama, ainda preso em um sono febril. O bebilith está ao lado dele, também inconsciente. Ambos se agitam e se viram inquietos, como se um sonho sombrio perturbasse seu sono. Entre eles, brilhando como um pequeno sol, pende uma esfera de luz que só pode ser a centelha do deva. Fios de luz conectam a centelha a ambos os seres, evitando que a esfera se vá. Enquanto vocês observam, um fio de luz se rompe e se dissolve. Depois outro. A esfera está subindo cada vez mais alto e o deva e o bebilith estão morrendo.*

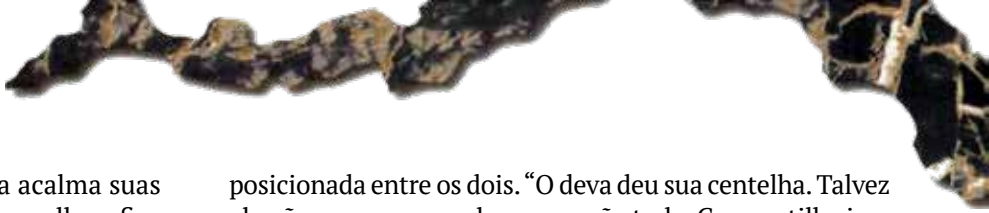
*De repente, a fonte cintilante borbulha e ferve. Algo sujo e retorcido emerge da água. É um bebilith, como Abaia, porém maior e mais diabólico. Ele se enfurece contra os PJs, depois ataca com garras farpadas que cortam o ar com velocidade assustadora.*

O monstruoso bebilith, uma criatura construída a partir dos pesadelos combinados dos PJs, do deva e de Abaia, busca cortar os últimos fios que seguram a centelha deva. Três fios se conectam a Ybdiel, seis a Abaia. A cada rodada, o monstruoso bebilith faz um ataque a um fio, cortando-o automaticamente. Ele faz isso além de quaisquer ataques feitos contra os PJs. Ele só ataca com suas garras e começa com as estatísticas de Abaia, exceto que pode fazer três ataques a cada rodada (além do corte ao fio).

Se os PJs atacarem o monstruoso bebilith, ele ficará maior e mais forte. Como uma emoção violenta, ele só pode ser combatido com paz e harmonia. Cada ataque bem-sucedido contra ele o torna mais poderoso, dando a ele +1 em suas jogadas de ataque e dano. Esses bônus são cumulativos, então, após três ataques bem-sucedidos contra ele, o monstruoso bebilith recebe um +3 em seu ataque e dano. O melhor curso dos PJs é simplesmente se defender enquanto um ou mais do grupo tentam lidar com a centelha deva.

O grupo possui os *Itens da Harmonia*, que foram preparados pelos dois primeiros testes do labirinto. A gema foi preparada como um recipiente para conter a centelha, enquanto as águas do Lago Serene podem curar a agitação dentro do deva e do bebilith. Um PJ bom pode usar a gema, mergulhando-a na centelha e fixando-a nas facetas da gema. Isso requer um teste de Sabedoria bem-sucedido com uma penalidade de -4 que pode ser tentado a cada rodada até que seja bem-sucedido. Após a primeira tentativa, o monstruoso bebilith tem como alvo o portador da gema com um ataque a cada rodada. Quando o teste é bem-sucedido, a centelha preenche a gema e não mais flutuará embora.

As águas do Lago Serene podem ser usadas de duas maneiras. Se for jogada no monstruoso bebilith, o pesadelo explode em uma chuva de vapor. Se for despejada na



cabeça e no peito de Ybdiel e Abaia, a água acalma suas mentes e corações. O monstruoso bebilith encolhe e fica mais fraco à medida que eles se acomodam em um sono tranquilo. Isso deve ser uma indicação suficiente de que se os PJs atingirem o mesmo estado de paz, o pesadelo desaparecerá. Faça com que cada PJ faça um teste de Sabedoria com +2. O sucesso indica que um PC alcançou paz interior no momento. Quando todos encontram essa paz, o monstruoso bebilith desaparece.

Além disso, os PJs podem usar magia pacífica para combater o bebilith. Magias como *amizade* e *emoções* dão ao monstro -1 de penalidade para rolagens de ataque e dano, de modo que cada feitiço usado com sucesso aumenta a penalidade cumulativamente. Conforme a penalidade aumenta, ele se torna visivelmente mais fraco. Essas magias também podem ser usadas para acalmar Ybdiel, Abaia e os PJs, aumentando o teste de Sabedoria para cada personagem para um bônus de +4.

## ⊕ DESTINO DA CENTELHA DEVA

Os PJs usaram os *Itens da Harmonia* para trazer paz aos sonhos perturbados do deva moribundo e às emoções confusas do bebilith. Em paz, a unidade pode ser alcançada — se esse for o caminho que os PJs escolherem seguir. O que eles vão fazer com a centelha? Eles ganharam o direito de determinar o destino desses seres opostos caminhando no labirinto com eles.

A gema da harmonia irradia com o brilho de um sol, pois suas muitas facetas contêm a centelha. Ybdiel, o deva, agora repousa confortavelmente, mas ainda está obviamente morrendo. Abaia, o bebilith, também repousa pacificamente, mas assim como o deva mostra sinais de fraqueza. Sua casca quitinosa tornou-se mosqueada, macia e seus olhos turvos de doença. “As forças vitais de ambos os seres foram ligadas à centelha deva”, diz uma ninfa ao emergir da cerca viva. “O veneno assola o deva, mas uma doença diferente atinge o bebilith. Como uma flor sem o calor do sol, o bebilith murcha sem a centelha deva para nutri-lo.” Fora do labirinto, o pelotão da bondade espera para ver o que vai acontecer.

Os PJs devem ter alguns momentos para discutir a situação. O PJ que detém a gema da harmonia tem controle da centelha deva enquanto ela permanecer dentro dela. Ele ou ela pode devolver a centelha para o deva, colocá-la de volta no bebilith, dividi-la entre eles ou fundir os dois em um novo ser.

Se os PJs precisarem de ajuda para encontrar uma solução, as ninfas adicionam seus comentários. A primeira dança próxima a Ybdiel, dizendo: “A centelha pertence ao deva. Devolva-a antes que ele morra.” Uma segunda ninfa entra do círculo, ficando ao lado do bebilith. “Não”, ela discorda. “O bebilith quer ser bom. Sem a centelha, sua natureza maligna retornará assim que a paz deste lugar desaparecer. Isso não é justo.” Uma terceira ninfa aparece,

posicionada entre os dois. “O deva deu sua centelha. Talvez ele não a mereça — pelo menos não tudo. Compartilhe isso entre eles.” Uma quarta ninfa entra no círculo e mergulha na fonte. “A centelha não deve ser dividida”, ela ri. “Deixe os dois morrerem para que a centelha possa retornar ao seu poder.” Finalmente, a última ninfa dança para fora das sebes. “Não, irmã, deixá-los morrer não é a resposta. A menos, é claro, que suas mortes levem a uma nova vida.”

Deixar o deva ou o bebilith morrer não é uma boa solução para a aventura. A melhor solução é usar a centelha para combinar os dois em um novo ser de bondade. Dividir a centelha entre eles é aceitável, mas não se vincula ao tema da unidade por meio da harmonia. O PJ que segura a gema experimenta as franjas do poder celestial contido na centelha deva. Ele também percebe que a faísca é sua para controlar, pelo menos por enquanto. Ele pode liberar e direcionar para onde vai. Aqui está o que acontece dependendo da escolha dos jogadores.

## DANDO A CENTELHA PARA YBDIEL

Se os PJs devolvem a centelha do deva a Ybdiel, a explosão solar flui da gema e envolve o deva. Ela penetra lentamente em seu corpo, retornando-o ao seu estado original. Antes de desaparecer totalmente dentro dele, os olhos de Ybdiel se arregalam e ele grita: “Não, esta boa criatura não deve morrer!” Com isso, o deva reúne um pouco do brilho remanescente em suas mãos e o direciona para o bebilith. Ybdiel não será tão forte quanto era originalmente, e o bebilith não se tornará um novo ser, mas ambos viverão. Abaia torna-se neutro e bom, e Ybdiel diz aos PJs para terminarem seu treinamento nos caminhos do bem.

## DANDO A CENTELHA A ABAIA

O brilho da centelha deva sai da gema e envolve o bebilith. Imediatamente sua casca retoma uma aparência saudável, mas as mudanças não param por aí. Sua concha brilha como um arco-íris, seu semblante torna-se belo e brilhante. Abaia não é mais uma criatura dos Planos Inferiores. Agora é um ser dos Planos Superiores, cheio de bondade e poder celestial. Ele caminha até Ybdiel, que finalmente sucumbiu aos ferimentos, e seu lamento de tristeza enche a floresta e abala todo o reino. O deva morreu, mas sua centelha vive em Abaia. Palibar, um proclamado do poder de Ybdiel, chega para comandar os PJs a ensinar a Abaia sobre a bondade. “Ensine-o bem, pois vocês devem expiar o pecado de permitir que um servo agraciado com bondade morra”, Palibar diz a eles.

## DIVIDINDO A CENTELHA

Como em “Dando a Centelha a Ybdiel”, tanto o deva quanto bebilith sobrevivem por meio dessa solução, embora nenhum atinja o nível de existência que deveria (pelo menos não ainda). Ybdiel diz aos PJs que ajudem o bebilith radiante a aprender como trilhar o caminho da bondade.

## RETORNANDO A CENTELHA AO SEU PODER

Se os PJs seguirem o conselho da quarta ninfa e liberarem a centelha deva no ar, ela sobe para o céu e se torna uma bola de luz brilhante. Em seguida, ele desaparece em uma explosão de cores espetaculares. Tanto o deva quanto o bebilith morrem, e o poder fica entristecido com a má decisão por parte dos PJs. Palibar, um representante do poder, procura os PJs para fazê-los expiar as mortes de dois seres bons.

◆ **NOTA DO MDM:** Se os PJs decidirem ficar com a centelha para eles mesmos, o personagem que a receber é consumido por um fogo celestial. O restante do grupo é castigado por Palibar, o proclamado, e forçado a expiar por tentar um ato tão maligno e egoísta. Eles devem servir ao poder do Principado e à causa do bem por um ano e um dia.

## USANDO A CENTEIA PARA CRIAR UMA NOVA VIDA

A fênix deu aos PJs a melhor resposta: criar algo novo a partir da morte do antigo. Usando o conceito de unidade por meio da paz, o poder dos *Itens da Harmonia* e a centelha deva podem fundir o deva e o bebilith em um novo ser. A centelha se espalha para engolfar Ybdiel e Abaia em sua luz ofuscante, formando um casulo de brilho. Quando a luz se apaga, um ser permanece. Possui vestígios do deva e do bebilith — asas emplumadas, uma casca quitinosa marrom-escura que brilha com uma luminescência interna, uma forma humanoide, além de mãos e pés farpados. Trata-se de uma criatura bela, bondosa e única. Ela contém as essências dos dois dentro de si e fala pela voz de Ybdiel. No entanto, refere-se a si mesmo como ambos. É deva e bebilith e muito mais. É Ybdiel e Abaia, mas é superior a qualquer um deles. Os PJs são encarregados de ajudá-lo a aprender sobre si mesmo para que possa tomar seu lugar como um proclamado do poder do Principado.

## PAX BENEFICE

Palibar, o proclamado que atua como notório de Pax Benefice, está à disposição para a resolução final. Ele convida os PJs a se encontrarem com ele em sua vila à beira do lago. Se os PJs tiveram um bom desempenho, Palibar agradece em nome de seu poder e os encarrega com qualquer tarefa final necessária (conforme descrito nas possíveis soluções acima). Isso é seguido por um banquete fantástico com a

presença do pelotão da bondade, com os PJs como convidados de honra.

Se os PJs tiverem um desempenho ruim, Palibar os encarregará de todas as tarefas necessárias para expiar as consequências de suas ações. Não há banquete (embora possa haver um funeral), e os PJs perdem o respeito deste reino, seu poder, dos Cifrários e quaisquer outros grupos que tenham desapontado.

Se os PJs se recusarem a obedecer aos comandos de Palibar ou Ybdiel, eles não receberão nenhum dos benefícios descritos abaixo. Na verdade, os personagens de tendência boa podem mudar para um alinhamento mais neutro por negar a vontade de um poder bom.

◆ **NOTA DO MDM:** Se a vida de Ybdiel for salva (mesmo combinando-o com o bebilith), o deva corre para apresentar suas descobertas sobre Lindyrm ao seu poder, finalmente completando sua missão original.

## RECOMPENSAS

Por andar com sucesso no labirinto, os PJs são libertados de quaisquer maldições, amuletos ou encantamentos malévolos que foram colocados sobre eles no passado. Quando eles liberam a centelha deva, a gema da harmonia se quebra. Tudo

o que resta dela são pequenas pedras iônicas — uma para cada membro do grupo. Cada uma dessas pedras iônicas pode absorver 1d4 encantamentos/feitiços ou poderes semelhantes

dirigidos ao portador antes de se tornarem diamantes mundanos no valor de 1d4 x 1.000 peças de ouro cada. O cálice simplesmente desaparece (ele retorna ao Conclave Fidelis).

Se os PJs salvarem o deva, eles receberão a gratidão do reino. Eles sempre terão um lugar para ficar e pequenos favores estarão disponíveis de vez em quando (informações, cura e assim por diante).

Os PJs também recebem pontos de experiência com base no resultado da aventura (além dos prêmios regulares de XP). Esses prêmios de história são os seguintes:

**DANDO A CENTELHA AO DEVA:** PJs Ordeiros recebem 10000 XP, os outros recebem 5000 XP.

**DANDO A CENTELHA AO BEBILITH:** Todos os PJs recebem apenas 3000 XP pela solução, já que a morte do deva no fim das contas ajuda Lindyrm, o Senhor Tanar'ri.

**DIVIDINDO A CENTELHA:** PJs neutros recebem 10000 XP, os outros recebem 5000 XP.

**RETORNANDO A CENTELHA AO SEU PODER OU FICANDO COM A CENTELHA:** Sem recompensas de história. Note que o PJ que tenta se fundir com a centelha é destruído.

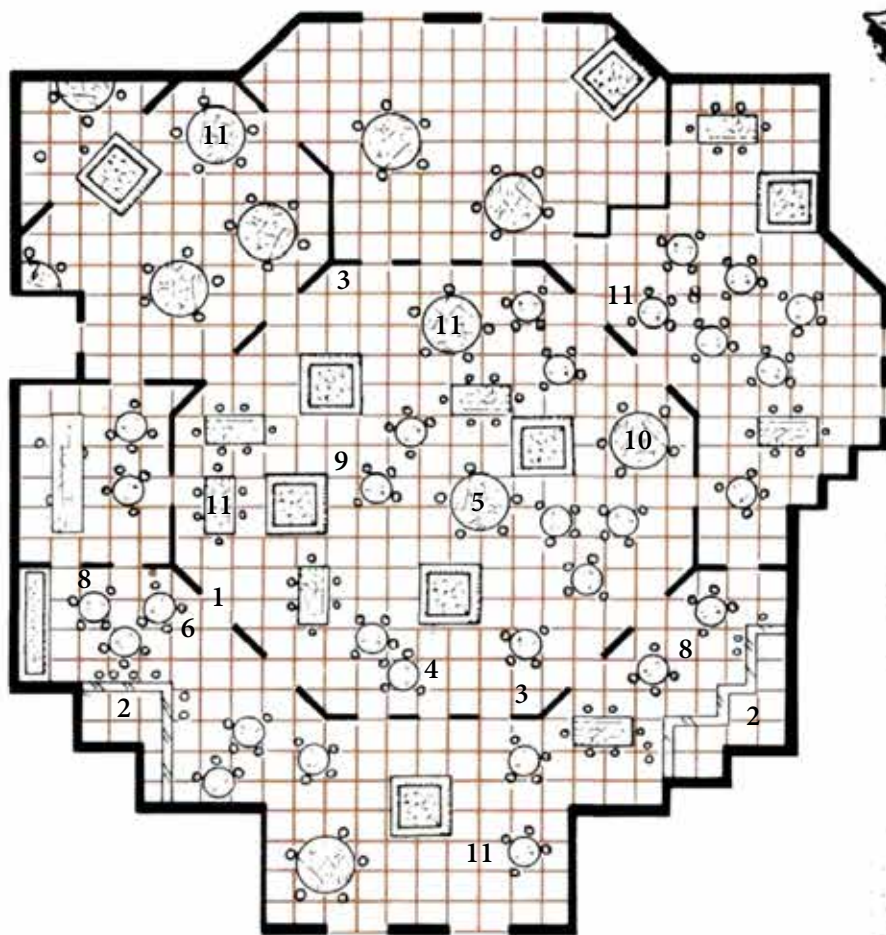
**CRIANDO UMA NOVA VIDA:** Todos os PJs recebem 15000 XP por atingir o objetivo da aventura.









⊕ LABIRIN+⊕



# A TAVERNA ABISSAL



-  Poço de Fogo
  -  Mesa Larga
  -  Mesa Pequena
  -  Mesa de Festa
  -  Bar
  -  Um quadrado = 20 pés (6 metros)
1. Chegada dos PJs
  2. Bar
  3. Molydeus
  4. Demônios-alu
  5. Babau
  6. Bargura
  7. Marilith(2)
  8. Súcubo
  9. Íncubo
  10. Vrock (4)
  11. Planares



Advanced Dungeons & Dragons  
2<sup>nd</sup> Edition

PLANESCAPE™

DE 4 A+É 6 PERSONAGENS DO 5º AO 9º NÍVEL

# A CENTELHA DEVA

por Bill Slavicsek e J.M. Salsbury

UMA BRIGA DE BAR? NADA DE MAIS?  
EXCETO QUANDO COMEÇA NO ABISMO — E OS  
BRIGÕES SÃO UM DEVA E UM BEBILITH!

*O deva: um campeão celestial que serve à causa do Bem absoluto.  
O bebilith: um monstro de pesadelo cujas ações cheiram ao Mal absoluto.  
Dois eternos inimigos envolvidos em uma luta bizarra pelo prêmio final.*

*Que segredo terrível conecta esses dois seres? E o que tudo isso tem a ver com a lendária centelha deva? Apenas um grupo de aspirados corajosos conseguirá chegar até a sombra desta casca, e é melhor que eles sejam rápidos... porque o tempo está se esgotando!*

**A Centelha Deva é uma aventura de PLANESCAPE para um grupo de quatro até seis jogadores do 5º ao 9º nível. Dos poços malditos do Abismo às florestas pacíficas do Elísio, os heróis rastreiam um bebilith demente que detém a chave para salvar a vida de um deva moribundo. Seus personagens podem lidar com o fogo da centelha deva?**

TSR, Inc.  
POB 756  
Lake Geneva  
WI 53147  
U.S.A.



TSR Ltd.  
120 Church End  
Cherry Hinton  
Cambridge CB1 3LB  
United Kingdom