

Advanced
Dungeons & Dragons

PLANE

SCAPE

AVENTURA

CASA PRECURSORA



Tradução PT-BR
DYosplay

Leitura de Prova

John Cavalcante

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

Quaisquer críticas, erros, correções, por favor entre em contato:
rpgerros@hotmail.com

Versão desta Edição:
AD&D 2E Planescape - Casa Precursora 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 ◆ CASA PRECURSORA

SUMÁRIO

UMA INTRODUÇÃO.....	2
<i>Incluindo O Conto da Casa Precursora, o Pano de Fundo de nossa história, um Resumo da Aventura, notas sobre a Preparação para o Jogo, uma visão geral das Facções envolvidas e um resumo dos principais Personagens Não-Jogáveis.</i>	
CAPÍTULO I: AS RUAS DE SIGIL.....	12
<i>Em que nossos Heróis testemunham eventos estranhos que sugerem que algo está errado na Jaula, perseguem um Assassino enlouquecido antes que ele tire mais vidas e são atraídos para uma Cerimônia Mortal homenageando a Donzela da Dor.</i>	
CAPÍTULO II: NAS TERRAS DE FORA.....	32
<i>Em que nossos Heróis viajam para Êxtase em busca do assassino e depois para Curst para procurar o misterioso líder de Aqueles que Cortejam a Donzela - e descobrem que os dois Dementes estão ligados a um enredo mais sombrio e sinistro.</i>	
CAPÍTULO III: CASA PRECURSORA.....	46
<i>Em que nossos Heróis chegam ao Cerne do mistério em um lugar de Dementes e poderes em desenvolvimento, aprendendo que o Poder derradeiro e a Loucura derradeira muitas vezes caminham de mãos dadas nas sombras da Casa Precursora.</i>	

CRÉDITOS

Designers: Bill Slavicsek ◆ Editor: Ray Vallese
Artista Conceitual: Dana Knutson ◆ Artista da Capa: Robh Ruppel
Cores: Scott Burdick, Ned Dameron, Alan Pollack, Robh Ruppel
Cartografia: Rob Lazzaretti ◆ Tipografia: Angelika Lokotz
Arte de Borda: Robert Repp ◆ Design Gráfico: Sarah Feggstad, Dawn Murin
Revisão: Michele Carter ◆ Tradução PT/BR: DYosplay
Leitura de Prova: John Cavalcante ◆ 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

Muitas coisas dementes acontecem na Jaula. Essa é apenas a natureza de um lugar que está conectado a todos os outros e serve como uma estação de passagem para os planinautas em todos os cantos do multiverso. Ainda assim, um aspirado sabe que pode contar com uma certa estabilidade, mesmo em um lugar como Sigil. Veja os dabus, por exemplo. Eles consertam o que está quebrado, cortam

INTRODUÇÃO

a sempre crescente vinha navalha e ainda servem como trabalhadores enigmáticos abrindo caminho pelas ruas da cidade. Claro, alguns parvos descobrem que há mais sobre os dabus quando eles ameaçam a notória de Sigil, a Donzela da Dor.

Nesse caso, os dabus chegam como agentes da Donzela, rápidos para punir. De qualquer forma, há um certo conforto em suas atividades cotidianas. Mas e se algo ruim acontecesse - algo tão sujo e maligno que até os dabus passassem a ter medo?

Isso será quando aspirados e sangues deverão pegar suas coisas e cair fora, porque algo que ameace a

Donzela e faça os dabus ficarem nervosos precisa ser miseravelmente maligno - e todo mundo sabe que ainda há muito espaço no registro para os descuidados, tolos e corajosos.

CONTINUA DA CASA PRECURSORA

SOBREVIVA,
PROSPERE E
ASCENDA

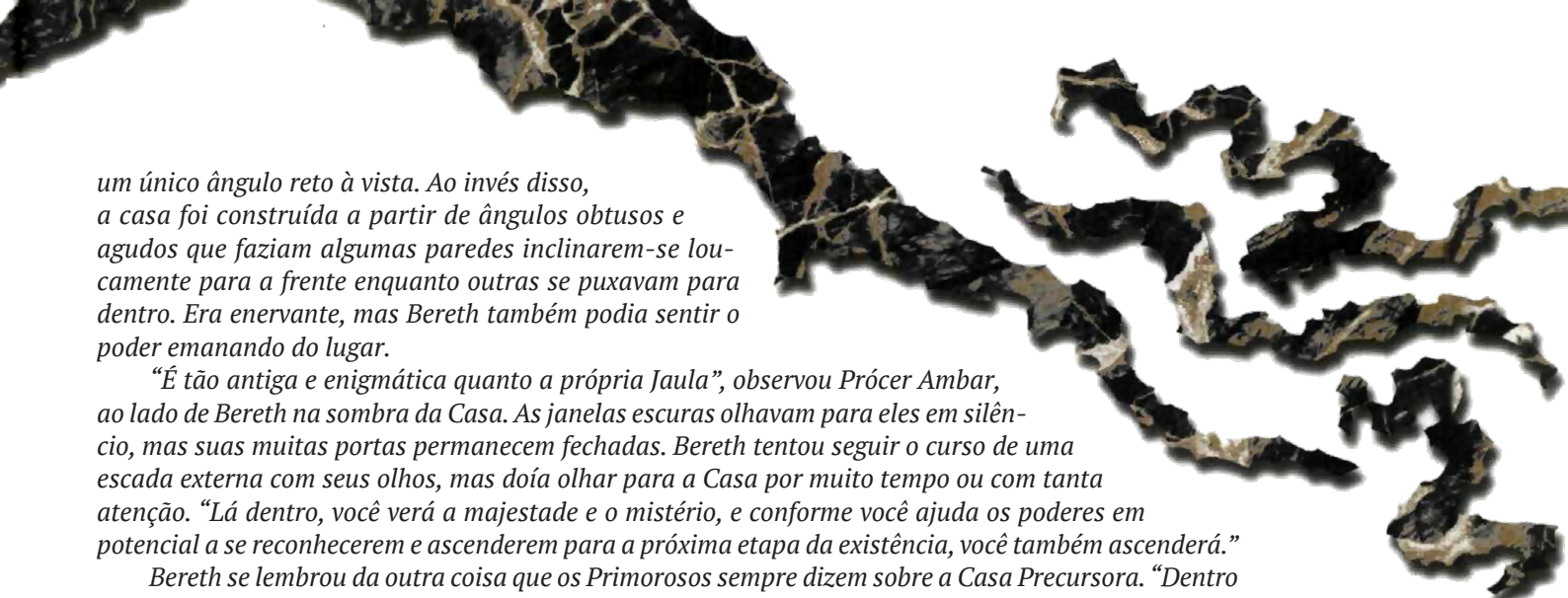
— PRÓCER AMBAR
DOS PRIMOROSOS

“Ela abriga aqueles que ainda estão em desenvolvimento”, Prócer Ambar dos Primorosos explicou a nova zeladora enquanto eles caminhavam ao longo de uma das ruas de paralelepípedos de Sigil. A mulher ao seu lado era Bereth, escolhida entre os melhores que a facção tinha a oferecer pelas habilidades e compaixão que possuía. “Esses são os precursores da próxima geração de poderes”, ele continuou, “um pequeno grupo de indivíduos que foram confundidos com dementes pelo resto de Sigil. Nós, no entanto, sabemos mais”.

Eles caminharam em silêncio por um tempo, nenhum dos dois falavam enquanto viajavam da Fundação em direção à seção mais antiga da Ala Inferior. Os edifícios dessa área pressionavam-se sobre eles, e as ruas estreitas ficavam mais vazias a cada nova curva que faziam. Bereth sentiu como se olhos sinistros estivessem a vigiando, mas o prócer estava calmo e ela não queria parecer nervosa ou com medo na presença dele. Ela o seguiu até uma antiga rua, cercada por uma parede pontiaguda de pedra e vinha navalha. Era um beco sem saída, ela sabia, e em seu ponto mais profundo seu destino esperava.

“Às vezes, a pressão de evoluir para o próximo nível afeta os poderes em potencial”, disse o prócer enquanto a conduzia em direção à estrutura no final da quadra. “Às vezes temos que cuidar desses ascendentes, mantê-los bem até que o processo chegue ao fim. E fazemos isso aqui, na Casa Precursora.”

Bereth deixou escapar o fôlego que não percebeu estar segurando quando a Casa entrou em sua linha de visão. Era sempre “a Casa”, com “C” maiúsculo e um tom de admiração. Era enorme, mais como uma mansão do que uma casa, mas sua arquitetura era tão maluca quanto os habitantes abrigados dentro de suas paredes inclinadas. Com suas torres desordenadas, lados inclinados e uma confusão de portas, janelas e escadas, era uma estrutura saída dos sonhos de um Seguidor do Caos - ou dos pesadelos de um Gvner. Não parecia haver



um único ângulo reto à vista. Ao invés disso, a casa foi construída a partir de ângulos obtusos e agudos que faziam algumas paredes inclinarem-se loucamente para a frente enquanto outras se puxavam para dentro. Era enervante, mas Bereth também podia sentir o poder emanando do lugar.

“É tão antiga e enigmática quanto a própria Jaula”, observou Prócer Ambar, ao lado de Bereth na sombra da Casa. As janelas escuras olhavam para eles em silêncio, mas suas muitas portas permanecem fechadas. Bereth tentou seguir o curso de uma escada externa com seus olhos, mas doía olhar para a Casa por muito tempo ou com tanta atenção. “Lá dentro, você verá a majestade e o mistério, e conforme você ajuda os poderes em potencial a se reconhecerem e ascenderem para a próxima etapa da existência, você também ascenderá.”

Bereth se lembrou da outra coisa que os Primorosos sempre dizem sobre a Casa Precursora. “Dentro de seus corredores retorcidos e câmaras aleatórias se encontra a resposta derradeira para os testes do multiverso”, dizia a toada. “Encontre essa resposta e a Ascensão Final estará em suas mãos.”

No entanto, antes que o prócer ou a zeladora pudessem se aproximar da entrada principal da Casa, a porta da frente se abriu e um primoroso desgrenhado saiu aos tropeços. “Prócer Ambar”, chamou o Primoroso, “é terrível! Terrível! Dois de nossos pupilos - eles foram parar nos gargalos, nos dando a chacota!

“Quem, homem? Diga-me!” Prócer Ambar exigiu. O sangue de Bereth gelou.

“Trolan, Prócer Ambar,” o Primoroso gaguejou, “e Sougad. Pela Criação de Todos, Sougad Quebra Leis escapou!”

Quebra Leis - o nome que Bereth tinha imaginado. O medo explodiu dentro dela como o fogo de Dis, atormentando-a com pavor em vez de calor. Ela olhou para o seu prócer em busca de conforto, mas encontrou no rosto dele apenas terror. Acima deles, a Casa parecia se inclinar para mais perto, como um abutre olhando para baixo para ver se sua refeição havia parado de se contorcer. A Ascensão Final nunca pareceu tão inatingível como naquele momento. Ou tão distante...

PAN@ DE FUND@

Esta seção fornece ao Mestre de Mesa (MDM) informações suficientes para entender o que realmente está acontecendo na aventura. Incluí uma visão geral da Casa Precursora; o que já aconteceu para trazer a história ao ponto em que a aventura começa; a sombra da *planaridade* e da *focrux*, itens misteriosos de grande poder; e os papéis desempenhados pelos dementes Sougad e Trolan no desenrolar da trama.

A CASA

A Casa Precursora fica em uma rua tranquila e sem saída na Ala Inferior (embora alguns afirmem que é na Ala da Donzela), elevando-se acima dos prédios vizinhos. Seus vários níveis sobem em todas as direções, empilhados aleatoriamente uns sobre os outros como blocos colocados por uma criança demente. As paredes inclinam-se em ângulos insanos e as janelas escuras refletem a luz das lamparinas dos casebres próximos. Escadas sobem e descem ao redor da casa como adornos de treliça. Algumas buscam entradas, outras não levam a lugar nenhum. Finalmente, e talvez o mais importante, são as portas. Portas de todos os tamanhos e descrições preenchem as paredes da Casa Precursora, por dentro e por fora - portas ornamentadas, portas lisas, arcos abertos elaborados, portais simples lacrados, portas de madeira, pedra e latão e muito mais. As portas estão por toda parte e elas estão quase todas bem trancadas.

A Casa Precursora é um lugar de poder, um nexo de energia, quase como uma versão menor da própria Sigil. Suas portas, como os portais da Jaula, se abrem para o multiverso - se o parvo tiver a chave apropriada. Mas as chaves para as portas da Casa Precursora são mais difíceis de encontrar do que as da Jaula. E há um bom motivo para isso. A Casa abriga alguns dos dementes mais proeminentes de Sigil, então os zeladores se esforçam para proteger seus segredos.

Quem são os zeladores? Os Crentes da Criação (também chamados de Primorosos) assumiram a responsabilidade de administrar tanto a Casa quanto seus habitantes. Eles acreditam que a Casa e os dementes que eles escolheram para abrigar são importantes para a Ascensão Final. Lembre-se de que a crença tem poder nos planos, então a convicção da facção não deve ser subestimada. Na visão dos Primorosos, os residentes da Casa são poderes em produção, aspirados e sangues quase pron-

tos para dar o próximo passo na escadaria da existência. Os Primorosos assumiram a responsabilidade de cuidar deles até que o processo termine. Imagine os favores que a facção pode exigir quando um de seus pupilos atingir o estado completo de poder!

Tanto quanto todos sabem, tal evento não aconteceu - ainda. Mas todos os dementes que residem na Casa têm um número limitado de habilidades semelhantes a magias que os marcam - nas mentes dos Primorosos mais especificamente - como poderes em desenvolvimento.

A própria Casa Precursora é descrita em detalhes no Capítulo III. A casa é muito maior por dentro do que parece ser por fora; veja o encarte do MDM para um mapa parcial do interior. É uma casa de segredos, um lugar de mistérios escondidos atrás de janelas escuras, um lugar tão perigoso quanto atraente.



⊕ QUE JÁ ACONTECEU

Nari, uma súcubo astuta do Abismo, há muito busca se elevar acima de sua posição inferior e ganhar mais influência na sociedade tanar’ri. Mas como ela não pode esperar se igualar aos tanar’ri superiores em seus intermináveis jogos de guerra e destruição, ela tentou encontrar uma vantagem, algo que lhe daria o poder de competir até mesmo com os tanar’ris verdadeiros. Ela acredita que tal vantagem - se é que existe alguma - pode ser encontrada em Sigil, a Cidade das Portas.

Nari chegou à Jaula há algumas semanas. Decidindo que seu propósito seria melhor servido se sua verdadeira natureza fosse mantida em segredo, ela assumiu a forma de uma bela mulher humana e começou a circular por tavernas, estalagens e salões de guildas, procurando algo que ajudasse em suas ambições. Não demorou muito para que os rumores sobre a Casa Precursora chegassem a ela. A ideia de um nexo de energia planar que é uma versão em miniatura de Sigil era um boato bom demais para deixar inexplorado. Ela usou todas as habilidades e talentos à sua disposição para ficar com o guardião da Casa, um Primoroso chamado Velho Favur.

Depois de alguns galanteios com o Primoroso, Nari descobriu o suficiente sobre os segredos da Casa Precursora para saber que queria possuí-la. Durante seus momentos juntos, Favur alegremente forneceu a ela informações sobre a Casa e as pessoas que ela abrigava. A súcubo estava particularmente interessada em dois dos dementes: Sougad Quebra Leis e Trolan de Êxtase (agora chamado simplesmente de Trolan, o Louco).

Uma década atrás, Sougad abriu um caminho sangrento através da Jaula, assassinando membros de facções ordeiras de uma forma ritualística. Antes que os dabus ou os Harmonium pudessem apagá-lo, os Primorosos capturaram Sougad e fizeram um lugar para ele na Casa

Precursora. A facção acreditava que as habilidades inatas de Sougad o marcavam como alguém que já transcendeu a mera mortalidade, e que os assassinatos eram parte de um rito elaborado para trazê-lo ao estado *pleno* de poder.

Trolan também veio a Sigil com um objetivo definido em mente: conquistar o amor da Donzela da Dor. Ele era dedicado a ela, tentando em vão chamar sua atenção enquanto outros preferem evitar até mesmo sua sombra passageira. Os dabus, servos enigmáticos da Donzela que são, trouxeram Trolan para a Casa Precursora e o deixaram aos cuidados dos Primorosos. Por que ele não foi esfolado, esquartejado ou colocado no registro é desconhecido, mas foi o próprio fato de que Trolan expressou sua adoração à Donzela e permaneceu vivo que lhe rendeu um lugar na Casa Precursora.

Nari deseja obter a posse da Casa mudando os corações e mentes de seus habitantes de acordo com sua maneira de pensar. Ela ouviu boatos sobre cidades nas Terras de Fora que deslizaram para outros planos assim que as atitudes dos residentes mudaram da neutralidade para a ordem ou o caos, e ela acredita que pode fazer a mesma coisa com a Casa Precursora. Ela acredita que, uma vez que o lugar deslize para o Abismo, não demorará muito para desvendar seus segredos.

(O que Nari *não* sabe é que a Casa não deslizará para fora de Sigil. O fato é que nada da Jaula pode ser lançado fora, exceto pelo poder da Donzela da Dor. Mas os PJs provavelmente não sabem disso também, então eles agirão para impedir o esquema de Nari. Afinal, melhor prevenir do que remediar.)

O plano era simples: Trolan ocuparia a Donzela enquanto Nari seduziria a Casa Precursora para seu lado. Sougad, no entanto, ofereceu algo a mais a Nari. “Não importa o que você possa pensar, Senhora do Caos,” Sougad disse a ela atrás da porta trancada de sua prisão, “os Primorosos estão certos. Existe uma maneira de subir na escada da existência, de ascender do mortal ao imortal. Já dei os primeiros passos para fora do reino da humanidade em direção ao plano do poder. Não tem nada a ver com os testes que os Primorosos fazem continuamente. Tem a ver com este lugar - com a Casa Precursora.”

Para promover seus próprios fins, Sougad contou a Nari seu plano para se tornar um poder. Ele omitiu alguns detalhes, mas forneceu o suficiente para que ela visse a sombra. “Desde que cheguei aqui, aprendi que você precisa de duas coisas para vitalizar o ritual”, confidenciou Sougad. “A *planaridade* e a *focrux* controlam a Casa, e a Casa abre os canais de energia espiritual necessários para alcançar a divindade. Esse foi o erro que cometi da primeira vez. Eu tinha o ritual, mas não tinha energia para acioná-lo.”

Como a maioria dos planares, Nari sabia que os poderes eram impedidos de entrar em Sigil - a Donzela da Dor de alguma forma impedia isso. Mas e se um poder fosse criado em Sigil? Poderia a Donzela até mesmo impedir tal transformação?

Nari encantou Velho Favur, o zelador, para contar a ela sobre os itens que Sougad havia mencionado. “A *planaridade* é um artefato único que nunca deixa a posse de Prócer





Ambar”, explicou ele uma noite enquanto a vela ao lado de sua cama queimava. “Seu formato muda constantemente e olhar para ela é olhar para a energia do próprio multiverso. O que ela faz? Abre portas é claro. Todas as portas da Casa Precursora.”

Já sobre a *focrux*, Favur a chamou como o coração da Casa Precursora. “Ela se parece como uma versão maior da *planaridade*.” Ele disse, “mas sua conexão com a energia do multiverso é muito maior. Se a *planaridade* é a chave, então a *focrux* é a porta esperando para ser aberta. E nós iremos abri-la quando a Ascensão Final estiver próxima”.

A PLANARIDADE E A FOCRUX

Em repouso, a *planaridade* aparenta ser uma simples esfera azul profundo de pedra. No entanto, quando se aproxima a até 15 metros de um portal planar, a *planaridade* reage com excitação. Ela muda de formato e uma tempestade de energia surge de suas profundezas para brincar com a superfície interna da esfera. Protuberâncias pontiagudas emergem da superfície lisa, avançando até três polegadas antes de mergulharem para dentro da pedra. Estas protuberâncias se expandem e retraem cada vez mais rápido conforme a *planaridade* fica mais próxima de um portal. Ao mesmo tempo, a tempestade interior se intensifica em uma dança raivosa colorida.

A *planaridade* é uma chave de portal, mas não no sentido comum. Diferente de outras chaves de portal, que estão conectadas a portais planares específicos, a *planaridade* tem o poder de abrir *qualquer* portal na Casa Precursora. Além disso, é a única chave que destranca as portas seladas lá (sejam mundanas ou planares). O prócer dos Primorosos mantém a *planaridade* em sua posse o tempo todo, certo de que ela desempenhará um papel importante, se não fundamental, na Ascensão Final.

Qualquer um que segurar a *planaridade* pode usá-la - quer dizer, qualquer um que souber a palavra mágica. Um chapa apenas precisa colocar o item na palma da mão, se aproximar de qualquer portal planar e proferir a palavra certa. A *planaridade* se ergue e flutua algumas polegadas acima da palma da mão e o portal se abre. O dispositivo não funciona se estiver em um bolso ou mochila, então viagens acidentais não são possíveis.

Além disso, a *planaridade* constantemente registra imagens e sons de atividades na área próxima. Esta função foi criada com a intenção de rastrear quais portais abertos e quando. Somente o prócer dos Primorosos pode invocar o histórico completo de imagens armazenadas que será “reproduzida” em tamanho real. No entanto, se os PJs obtiverem a posse da *planaridade*, eles podem invocar imagens das últimas horas - uma habilidade que pode se provar importante no final da aventura.

A *focrux* é uma versão maior da *planaridade* com cerca de 5 metros de diâmetro. Ela permanece dentro da Casa Precursora o tempo todo, pois os Primorosos acreditam que ela seja o núcleo espiritual da Casa, um canal para as energias planares. Todas as propriedades estranhas da Casa - tal como fato de ser maior por dentro do que parece por fora - são causadas pela *focrux*. Também faz com que o exterior da Casa reflita magia, evitando que parvos danifiquem o local ou se esgueiram para dentro. Tal como acontece com a *planaridade*, os Primorosos estão certos de que a *focrux* provará ser crítica para a Ascensão Final.

Uma propriedade da *focrux* que desempenha um papel importante na aventura é sua capacidade de bloquear toda observação relacionada a Casa Precursora. Ninguém - nem mesmo a Donzela da Dor - pode espiar por dentro enquanto a *focrux* estiver funcionando. O fato é que a *focrux* é responsável por inquietar a Donzela (e, através dela, os dabus), já que ela não consegue identificar o parvo que ousa mexer com portais e poderes no coração de Sigil.

SUGAD E TROLAN

Sougad concordou em ajudar Nari em troca de sua liberdade. Ela o encarregou de retomar sua onda de assassinatos, mantendo assim as facções ordeiras ocupadas demais para notar suas ações. Sougad, no entanto, tem seu próprio plano. Ele quer terminar sua ascensão completando seu ritual e usando a *planaridade* e a *focrux* assim que Nari dominar os itens.

Trolan, por sua vez, deve ocupar a atenção da Donzela da Dor e seus servos. Ao se aproximar de Trolan disfarçada da própria Donzela, Nari transformou o demente em profeta. Ao pregar sua devoção à Donzela da Dor, o carisma natural de Trolan converterá outros à sua causa e, em pouco tempo, seu culto de devotos da Donzela (chamados de *Aqueles que Cortejam a Donzela*) irá até a Jaula para quebrar a regra fundamental da Donzela: nenhuma adoração direta a notória de Sigil. O caos e a violência serão extraordinários!

Infelizmente para Nari, o Velho Favur se aposentou antes que seu plano pudesse ser posto em prática. Uma nova zeladora, Bereth, foi escolhida para supervisionar a Casa Precursora e seus hóspedes, um evento imprevisto que forçou a súcubo a libertar Sougad e Trolan antes do planejado.

RESUMO DA AVENTURA

Os personagens dos jogadores (PJs) começam a *Casa Precursora* em Sigil, envolvidos em alguma atividade entre aventuras. Eles podem estar relaxando e aproveitando as maravilhas da Cidade das Portas, procurando trabalho ou andando pelas lojas da Jaula em busca de pechinchas e itens planares raros. A aventura é projetada para que o Mestre possa envolver os PJs na história quase em qualquer lugar da Jaula.



No *Capítulo I*, os PJs testemunham várias ocorrências estranhas que assolam Sigil. Eles veem os dabus se comportando de maneira estranha, conhecem os membros de um culto chamado Aqueles que Cortejam a Donzela e descobrem fatos e rumores em torno de uma série de assassinatos macabros. Esta última cadeia de eventos - a matança de miseráveis ordeiros por todas as Alas Inferior e da Donzela - é o foco principal e o desafio deste capítulo. Os PJs devem encontrar e tentar impedir o assassino, Sougad Quebra Leis, mesmo que ainda não tenham percebido a sombra de sua loucura.

No *Capítulo II*, os PJs deixam a Jaula e vão para as Terras de Fora, seja seguindo Sougad depois que ele escapou ou procurando o líder do culto de Adoração à Donzela. Na cidade portal Êxtase, os PJs descobrem um pouco mais sobre Trolan e que Sougad ainda está matando miseráveis ordeiros de uma forma ritualística. Um confronto dramático com Sougad leva os PJs a acreditarem - erroneamente - que o demente foi colocado no registro de uma vez por todas. Além disso, os PJs descobrem que Trolan está reunindo mais cultistas na cidade portal de Curst e presumivelmente vai até lá para detê-lo.

Uma vez em Curst, o grupo encontra não um demente que escapou da Casa Precursora, mas dois - Trolan e Pastor Browen. Trolan e os membros de seu culto ficaram presos na Cidade Murada, embora um grande contingente de Aqueles que Cortejam a Donzela já esteja a caminho da Jaula. Pastor Browen, por outro lado, foi enviado por Nari para emboscar os PJs, caso a intromissão deles possa realmente atrapalhar seus planos. Com a ajuda da Liga Revolucionária e da Patrulha da Muralha da cidade, Browen planeja parar os PJs quando eles vierem para encontrar Trolan.

No *Capítulo III*, os PJs retornam a Sigil para explorar a Casa Precursora, que parece conter a chave para os mistérios dos assassinatos, do culto e dos dabus. A Casa foi mudada sombriamente como resultado de estar sob o controle de Nari; os heróis devem abrir caminho através de suas salas enlouquecedoras e dementes perigosos para encontrar a nova mestra da Casa antes que ela tente ascender ao próximo nível de existência. Embora os PJs não saibam, Sougad ainda vive, e ele está se preparando para fazer sua própria ascensão.

PREPARAÇÃO PARA JOGO

O Mestre de Mesa deve ter cópias do *Livro do Jogador de AD&D*, do *LIVRO DO MESTRE* e a Caixa Básica do *Cenário de Campanha PLANESCAPE* para executar devidamente a *Casa*

Precursora, cópias do *Apêndice do \$Compêndio de Monstros de Planescape\$, Cartilha do Jogador para as Terras de Fora e Na Jaula: Um Guia para Sigil* também são úteis, mas não necessárias para jogar esta aventura.

A Casa Precursora é projetada para um grupo de quatro a seis personagens do 4º ao 7º nível. O grupo não deve ser novo em Sigil ou nos planos; em outras palavras, não use essa aventura como uma introdução ao cenário. Funciona melhor como parte de uma campanha \$Planescape\$ existente. É importante ter em mente que uma aventura em \$Planescape\$ é mais sobre ideias do que derrotar monstros. O MDM é encorajado a conceder pontos de experiência com base na conclusão dos objetivos da história (consulte o Capítulo 8 do *Livro do Mestre*). A conclusão desta aventura concede recompensas baseadas na história para *Casa Precursora*.

Texto em itálico impresso em âmbar deve ser lido em voz alta ou parafraseado para os jogadores. As informações destinadas apenas ao MDM são destacadas com diamantes âmbar (◆). Além disso, NOTAS ESPECIAIS DO MDM estão espalhadas pela aventura para revelar informações importantes e passar conselhos sobre interpretação. Os MDMs também encontrarão seções rotuladas *A VERDADEIRA TOADA* e *EVITANDO OS GARGALOS* que, respectivamente, esclarecem os pontos da trama e fornecem instruções para lidar com possíveis problemas.

O encarte que acompanha a aventura fornece mapas para o MDM e para os jogadores. O exterior apresenta dois mapas coloridos de seções de Sigil para os jogadores usarem enquanto seus personagens exploram as ruas e edifícios da Jaula. O interior apresenta os mesmos mapas de Sigil, personalizadas para o MDM - essas versões contêm números que marcam os locais importantes que podem ser visitados pelos jogadores. Observe que esses mapas são vistas de perto de Sigil e contêm alguns detalhes e nomes de ruas não mostrados no mapa geral em *Na Jaula: Um Guia para Sigil*. (Como o tamanho de Sigil pode mudar ao bel-prazer da Donzela da Dor, os mapas da cidade não têm escalas para indicar distâncias exatas). O interior do encarte também contém um mapa parcial da cidade-portal Êxtase e um mapa das salas da Casa Precursora que os PJs devem explorar.

Na *Casa Precursora*, os PJs encontram vários tipos diferentes de tanar'ri. A maioria dos tanar'ri tem uma habilidade de *portal* que permite invocar outros demônios; no entanto, as habilidades de *portal* não estão listadas nas estatísticas de tanar'ris fornecidas nesta aventura. O único lugar onde os PJs encontram tanar'ris é em Sigil, e a Jaula não pode ser invadida por um feitiço de *portal*. Finalmente, o MDM é encorajado a ler toda a aventura antes de tentar mestrear-la.

Finalmente, o MDM é encorajado a ler toda a aventura antes de tentar mestrear-la.

P O D E R E S E M D E S E N V O L V I M E N T O ?
 B A H !
 V O C Ê É + ã O D E M E N T E
 Q U A N T O S P A R V O S Q U E
 V O C Ê S P R E N D E R A M L Á !
 — D O X D O S A T H A R P A R A B E R E T H ,
 A N O V A Z E L A D O R A
 D A C A S A P R E C U R S O R A .



FACCÕES NESSA AVENTURA

Facções sempre desempenham algum papel em uma aventura PLANESCAPE, já que a maioria dos PJs pertence a uma ou outra fraternidade filosófica. Como grande parte dessa aventura gira em torno da Casa Precursora, os Crentes da Criação têm um interesse pessoal nos eventos que se desenrolam. Sua reação geral aos eventos da história - junto com a das outras facções - é descrita abaixo.

OS ATHAR

Os Athar não acreditam mesmo na toada sobre a Casa Precursora. Um lugar cheio de poderes em desenvolvimento? Ah! Um lugar cheio de mentirosos dementes é mais provável. Os mistérios apresentados na aventura atraem a atenção dos Perdidos, entretanto. Como os Desafiadores adoram descobrir o segredo por trás de tudo e anseiam por olhar para a face do desconhecido, os mistérios relativos à Donzela da Dor, os dabus e a própria Sigil certamente despertam o interesse dos Athar. Claro, a facção está mais preocupada com a onda de assassinatos. Dois membros ordeiros dos Athar foram vítimas do assassino, e Prócer Terrance pede uma solução rápida.

CRENTES DA CRIAÇÃO

Os Crentes da Criação têm uma conexão natural com os eventos desta aventura. A Casa Precursora é uma propriedade dos Primorosos, administrada pelos Primorosos e sustentada pelos fundos dos Primorosos. Um problema que ameaça a Casa e a Jaula ao redor dela definitivamente diz respeito à facção.

Os Crentes da Criação sabem que algo de grande importância está ocorrendo nas sombras da Casa Precursora. Os oficiais da facção poderiam contratar os PJs para investigar o assunto, capturar os dementes fugitivos (silenciosamente e sem confusão, é claro) ou recuperar a *planaridade* depois que ela for roubada de Prócer Ambar no *Capítulo I*. No entanto, os Primorosos tentam o seu melhor para não ter a facção publicamente conectada aos eventos ruins que assolam Sigil. A facção quer acabar com a ameaça de Sougad rapidamente, sem deixar vazar muitas informações. Quanto a Trolan, se os Primorosos não puderem contê-lo, farão o possível para alegar que ele nunca esteve sob seus cuidados. Outras facções - especialmente aquelas que consideram os Primorosos seus inimigos, como a Cabala Desolada e os Falecidos - adorariam colocar as mãos na prova de que os Primorosos erraram.

A CABALA DESOLADA

A Cabala Desolada está especialmente interessada em encontrar informações que ponham os Crentes da Criação em maus lençóis. Embora a culpa por todos os problemas

que envolvem a Casa Precursora recaia sobre os ombros de Nari, um Desolado poderia fazer um caso saudável para, pelo menos, desacreditar os Primorosos e ganhar crédito para sua própria facção.

A PATRULHA DA PERDIÇÃO

A Patrulha da Perdição está bastante interessada em encontrar o assassino e acabar com o derramamento de sangue. Afinal, os membros ordeiros desta facção têm tanta probabilidade de serem alvos de Sougad quanto outros ordeiros. Se um membro do grupo PJ pertencer à facção, ele ou ela pode ser abordado pelos líderes da facção para investigar os assassinatos em andamento antes que um aspirado da Patrulha da Perdição acabe no registro.

OS FALECIDOS

O assassino da lei obviamente não tem respeito ou apreciação pela Morte, embora esteja desesperadamente tentando impressioná-la com suas travessuras sangrentas. Tudo o que Sougad consegue é forçar suas vítimas a passarem por todo o processo novamente - e isso é algo que nenhum Falecido em boas condições mentais pode tolerar. Trolan, por outro lado, pelo menos mostra estilo e devoção amorosa em sua corrida louca para o abraço caloroso da Morte.

A liderança da facção vigia para garantir que os assassinatos não se espalhem pelo Cortiço ou de outra forma colidam com as áreas de interesse dos Falecidos e eles fazem um esforço para recolher as vítimas para o Mortuário, mas ficam fora do restante.

OS PREDESTINADOS

Os Predestinados veem as ações de Sougad e Trolan como sinais de fraqueza e covardia: ambos buscam ganhar uma espécie de respeito sem reivindicá-lo apropriadamente. Além do mais, o mal absoluto do esquema de Nari deve perturbar todos, exceto o mais malvado dos Predestinados.

A liderança da facção mantém um olhar atento sobre os assassinatos de membros das outras facções, mas recusa-se a se envolver em questões que não dizem respeito diretamente aos Predestinados. O prócer, Duque Rowan Darkwood, não ordenará seus membros a agirem a menos que algum tipo de recompensa esteja envolvida. Qualquer coisa a menos seria considerada caridade, e os Predestinados não realizam atos de caridade por nenhum motivo.

A FRATERNIDADE DA ORDEM

A quebra da lei definitivamente perturba a Fraternidade da Ordem. Atos criminosos flagrantes, total desrespeito à lei, atos desenfreados de violência - é o suficiente para fazer um Guvner ir à demência! Além dos atos obviamente malignos de Sougad e das ações cabeça-oca de Trolan, o pensamento dos dabus perdendo sua abordagem ordeira

para a manutenção da cidade causa grande angústia nos corações e mentes dos Guvners em todos os lugares.

Embora apenas um único membro desta facção acabe no registro no início da aventura, a facção acredita ser o alvo principal do assassino. Por causa disso, todos os outros eventos incidentais ficam em segundo plano no que diz respeito a Prócer Hashkar. Ele pode até contratar os PJs para levar o assassino à justiça; afinal, a ordem deve ser restabelecida antes que Sigil desmorone no caos!

A LIGA LIVRE

Como um grupo, a Liga Livre não se envolverá; no entanto, quaisquer PJs que sejam membros desta facção podem escolher jogar com qualquer lado que pareça oferecer as melhores recompensas.

OS HARMONIUM

Os aspirados Harmonium tentarão prender o criminoso responsável pelos assassinatos; as ações de Sougad exigem uma resposta adequada. Assim que a primeira vítima é descoberta, Prócer Sarin mobiliza seus Teimosos e designa sua melhor investigadora, Narcovi, para resolver o caso (especialmente porque uma das vítimas era membro dos Harmonium). Sarin acredita que os assassinatos são obra de uma facção rival, provavelmente dos Seguidores do Caos ou da Liga Revolucionária. Como representante do Prócer neste assunto, Narcovi pode recrutar os PJs para ajudar a capturar o criminoso - ou persegui-los como suspeitos enquanto os assassinatos continuarem.

OS IMPIEDOSOS

Os Impiedosos são encarregados de proteger a justiça, e os eventos em torno da Casa Precursora ameaçam a justiça em todas as suas formas, Prócer Nilesia está furiosa porque membros de facções aliadas têm aparecido no registro e os Impiedosos descem nas ruas de Sigil como uma névoa penetrante. Eles nunca encontrarão Sougad, mas isso não significa que não possam causar problemas para os PJs. Eles podem interferir na própria investigação dos PJs, persegui-los como suspeitos ou até mesmo saírem de seu caminho para pedir ajuda aos PJs.

EU NÃ⊕ LIG⊕

EM SER ACUSAD⊕ DE ASSASSINAT⊕
DE VEZ EM QUAND⊕, MAS EU ⊕DEI⊕
SER CULPAD⊕ POR QUALQUER
⊕OISINHA QUE DÁ ERRAD⊕
NA JAULA.

— PRÓCER KARAN
DOS SEGUIDORES DO CAOS

A LIGA REVOLUCIONÁRIA

Aspirados Anarquistas veem Trolan como um símbolo heroico. Ele está batendo na cara da lei, da ordem e da sanidade, indo tão longe a ponto de arriscar a vida para mudar as regras e fazer as coisas do seu próprio jeito. Quanto a Sougad, alguns Anarquistas o veem como o Precursor da Verdadeira Revolução e se deleitam com o caos e o medo que ele inspirou. Outros membros da facção o veem como um curinga que poderia condenar a Revolução antes que ela tivesse a chance de entrar em ação. Os métodos do assassino da lei são muito extremos, dizem eles, e a Liga tem que se manter na sombra das facções que podem destruí-lo.

A Casa Precursora, entretanto, parece nada mais que um campo de doutrinação glorificado. Uma verdadeira vitória da Revolução seria descobrir o que está acontecendo na Casa e depois libertar os prisioneiros.

⊕ SINAL ÚNICO ⊕

Uma pequena, mas barulhenta porção da facção Sinal Único acredita que a pessoa responsável por imaginar o multiverso está fazendo isso de algum lugar nas profundezas da Casa Precursora. PJs Signatários pelo menos ouviram a teoria, mesmo que não acreditem nela. Ainda assim, os eventos que acontecem ao redor da casa valem a pena serem examinados, apenas para o caso de haver alguma toada.

A SOCIEDADE DA SENSACÃO

Os Sensitivos consideram os eventos que cercam a Casa Precursora do seu agrado. Há segredos a serem aprendidos em cada experiência e nada deve ser deixado apenas passar. Talvez um Sensitivo queira ouvir as palavras de Trolan, deixando seu próprio coração navegar em direção à enigmática Donzela da Dor. Ou talvez ele queira sentir o toque afiado de sua sombra antes que lâminas o acertem. Claro, a morte é uma experiência a ser guardada para o fim e nenhum Sensitivo quer que esse fim seja em um futuro próximo.

Prócer Montgomery não ordenará que ninguém da facção investigue os assassinatos ou as ações do culto. Todos os Sensitivos são livres para explorar o fogo de suas sensações, mas apenas em uma qualidade não oficial.

A ORDEM TRANSCENDENTAL

A Ordem Transcendental busca uma harmonia de mente e corpo que torna a ação rápida uma virtude. A cada novo problema ou obstáculo lançado em seu caminho, os Cifrários não apenas tentam tomar decisões e respostas rápidas mas também tomar as decisões certas.

Prócer Rhys não vai ordenar os Cifrários a se envolverem diretamente nos eventos que cercam a Casa Precursora. Ela não tem interesse em permitir que sua facção interfira nas políticas internas da Ala Inferior e da Ala da Donzela. A ação certa, neste caso, é nenhuma ação - isso manterá ela e os seus vivos. Claro, assim que o assassino

vai para Êxtase os eventos começam a chegar mais perto da casa dos Cifrários. No Capítulo II, os Cifrários podem se aproximar dos PJs para obter ajuda para livrar sua cidade-portal da ameaça de Sougad.

OS SEGUIDORES DO CAOS

O caos que gira em torno da Casa Precursora conforta os Seguidores do Caos em uma devastação relaxante e maravilhosa. É verdade que assassinar aqueles que concordam com a ordem é um pouco extremo e procurar a Donzela da Dor quando o resultado final é sempre a morte pode ser um pouco demente, mas o caos da situação não é lindo? E a toada é que o interior da Casa Precursora é ainda mais caótico do que em qualquer outro lugar em Sigil - incluindo o Cortiço. Quem se importa se é perigoso? Existem alguns mistérios que valem a pena resolver, alguma aleatoriedade que deve ser vista em primeira mão para ser totalmente apreciada.

Prócer Karan mostra mais do que um interesse passageiro por esses eventos. Os assassinatos o preocupam principalmente porque um número significativo de parvos importantes de outras facções começaram a apontar o dedo aos Seguidores do Caos. Talvez um PJ Desconexo possa investigar os problemas para ele.

PERSONAGENS NÃO JOGÁVEIS (NPCS)

NARI, A SÚCUBO

TAC0 15; #AT 2: Dano 1d3/1d3 (punhos); CA -3 (*anel de proteção* +3); DV 6; hp 32; MV 12, FI 18 (C); SA drenar energia; SD +2 ou armas melhores para acertar; imune a fogo, elétrico e veneno; metade do dano frio e gás; nunca surpresa; MR 30%; TAM M (6 pés de altura); Int excepcional (16); AL CM: ML elite (14); XP 11,000.

Habilidades semelhantes a magias (usadas à vontade uma vez por rodada): *Enfeitiçar Pessoas, Claraudiência, Escuridão, 4,5 m, Percepção Extrasensorial, tornar-se etéreo (como se usando óleo da eterealidade), Infravisão, Mudança de Plano, Alterar Forma, Sugestão e Teleportação Exata.*

Nari sempre foi uma sonhadora, buscando uma vida melhor, um estado superior e uma posição mais proeminente na sociedade tanar'ri. No entanto, obter essas coisas requer mais energia do que normalmente está disponível para um tanar'ri inferior. Então Nari traçou um plano digno de um balor, um que não apenas lhe *dará poder* - um que ela acha que *fará* dela um poder.

A súcubo não é uma lutadora. Ela usa astúcia, charme e sedução para conseguir o que quer, "pegando emprestado" machos de fraca vontade quando ela precisa de força para uma tarefa específica. Nari passa a maior parte do tempo em Sigil na forma de uma bela mulher humana. Além de seu *anel de proteção* +3, Nari usa um *colar de mísseis*, que possui nove mísseis de *bola de fogo*: uma de 10 dados, duas de 8 dados, duas de 6 dados e quatro bolas de fogo de 4

dados. Se pressionada severamente, Nari pode chamar seu sócio Crimjak, o marquês cambion.

SUGAD QUEBRA LEIS

Homem humano primevo, guerreiro de 11º nível
FOR 17, DES 17, CON 15, INT 17, SAB 8, CAR 12

TAC0 10; #AT 3/2: Dano 1d10+2 (*espada de duas mãos*+2, *assassina da lei*); CA -2 (*cota de malha* +4, Bônus de Des); hp 64; MV 12; SA Bônus de Força (+1 para rolagens de ataque e dano); espada mágica se torna +4 quando lutando contra oponentes ordeiros; MR 50%; TAM M (6 pés de altura); AL CM; ML fanático (18); XP 10,000.

Habilidades semelhantes a magias no início da aventura (usadas à vontade uma vez por rodada, a menos que indicado o contrário): *causar medo* (três vezes ao dia), *Porta Dimensional* (uma vez ao dia), *Revelar Tendência* e *Toque Chocante*.

Sougad Quebra Leis fez seu nome durante uma onda de assassinatos que conduziu há quase uma década. Por sete dias, Sougad manteve Sigil em um aperto de terror, e poucos que viveram aquela semana poderiam esquecer isso.

Os Primorosos eventualmente capturaram Sougad e o trancaram na Casa

Precursora - para o descontentamento dos Impiedosos. Os Primorosos sentiram que as tendências assassinas de Sougad desapareceriam conforme ele ascendesse ao estado de poder. O fato de que ele mostrou notavelmente pouca melhora nos últimos 10 anos causou alguma preocupação ao Prócer Ambar; agora que Sougad escapou, essa preocupação se tornou-se medo genuíno.

Como todos os dementes da Casa Precursora, Sougad tem algumas habilidades semelhantes a magias que o marcam como um poder em desenvolvimento (veja acima). Ele é louco, homicida e totalmente sem moral, mas também tem um nível de inteligência genial e pode se apresentar como um cavalheiro distinto e espirituoso. No entanto, seu humor calmo nunca dura, e Sougad muda para o modo de assassino maníaco sem qualquer aviso. Naturalmente, ele adora assustar suas vítimas antes de matá-las.

Nari acredita que Sougad a ajudará a se tornar um poder, mas o assassino tem seus próprios planos. Uma década atrás, ele esteve perto de completar um ritual arcano para ascender a um novo nível de existência. Agora, ao combinar o ritual com o poder da *planaridade* e da *focruz*, Sougad acredita que a divindade finalmente será sua.

SE ELES
PENSAM QUE
MINHA ÚLTIMA
ONDA DE
ASSASSINATO FOI
RUIM, BEM, ELES
AINDA NÃO VIRAM
NADA.



— SUGAD
QUEBRA LEIS

TROLAN, O LOUCO

Homem tiefling planar, bardo de 10º nível
FOR 13, DES 8, CON 9, INT 3, SAB 13, CAR 19

TACO 16; #AT 1; Dano 1d6+1 (*espada curta* +1); CA 2 (*anel de proteção* +4, Bônus de Des); hp 41; MV 12; SA magias de mago [3 1º nível, 3 2º nível, 2 3º nível, 1 4º nível]; SD Cura (recupera todos os pontos de vida perdidos em 24 horas, a menos que seja morto); MR 40%; TAM M (5 pés de altura); AL CB; ML campeão (16); XP 6,000.

Habilidades de Ladrão: EM 70%, OR 60%, FP 50%, DL 50%, Habilidades semelhantes a magias (usadas à vontade uma vez por rodada, a menos que indicado o contrário): *Enfeitiçar Pessoas* (seis vezes ao dia), *Emoções* (três vezes ao dia), *Amizade* e *Sugestão* (três vezes ao dia).

Outrora Trolan de Êxtase, agora Trolan, o Louco (e mais tarde Trolan, o Amado), o bardo tem um grande amor em sua vida. Infelizmente, é um amor que pode matá-lo: Trolan é devotado à Donzela da Dor. Como qualquer parvo pode lhe dizer, ninguém adora a notória de Sigil de forma alguma. Fazer isso atrai sua ira e envia o miserável ofensor para sua recompensa final. No entanto, tais avisos nunca detiveram Trolan. Ele ouviu falar pela primeira vez sobre a Donzela ainda como um jovem bardo na cidade portal Êxtase. O que outros parvos falavam em sussurros cuidadosos, Trolan gritava a luz do dia. Ele compôs canções para a Donzela, escreveu sonetos e pegou todas as histórias que pôde encontrar e as transformou em poemas épicos.

Trolan viajou para a Jaula seis anos atrás e logo encontrou uma taverna para se apresentar. Para o desprazer do proprietário, o jovem tiefling cantou uma canção de amor para a Donzela da Dor - chegando a chamá-la não uma, mas nove vezes antes de a música terminar. A multidão fugiu aterrorizada e o dono da taverna jogou o bardo na rua, esperando que a sombra da Donzela engolisse Trolan por inteiro. Nada aconteceu, porém, e Trolan saiu caminhando pela noite.

Não demorou muito para que nenhuma pousada ou salão de bebidas deixasse Trolan chegar a menos de 15 metros da porta, quanto mais para se apresentar. Os Harmonium não o deixavam cantar louvores a Donzela nas ruas e os Impiedosos estavam se preparando para aplicar sua própria forma de punição quando os dabus cercaram o bardo e o levaram embora. O que as facções *não* sabem é que os dabus o levaram para a Casa Precursora e o colocaram aos cuidados dos Primorosos. Trolan tem uma habilidade de cura natural que cura seu corpo; os dabus esperavam que a facção pudesse consertar a mente do tiefling. Os Primorosos, é claro, viam Trolan como um poder em potencial, um demente digno de estudo e cuidado.

Para obter a ajuda de Trolan, Nari - que assumiu o comando da Casa - apareceu para ele disfarçado de Donzela da Dor. Ela alegou amá-lo tanto quanto ele a amava e pediu-lhe para espalhar a palavra: A Donzela *quer* ser amada e adorada pelas massas. Cabia a Trolan mostrar-lhes como, formando o culto chamado

Aqueles que Cortejam a Donzela. Claro, Trolan não sabe que é apenas um peão no jogo de Nari. Ao desviar a atenção da verdadeira Donzela da Dor, o culto deve impedi-la de bagunçar os planos de Nari.

CRIMJAK O MARQUÊS CAMBION

FOR 19, DES 16, CON 17, INT 18, SAB 14, CAR 16

TACO 15; #AT 2; Dano 1d8+3 (*espada longa* +3); CA 0 (Bônus de Des); DV 6; hp 42; MV 15; SA Bônus de For (+3 para rolagens de ataque, +7 para rolagens de dano); magias de mago (4 de 1º nível, 2 2º nível, 2 3º nível); SD nunca surpreso: imune a elétrico, fogo não mágico e veneno; metade do dano para frio, fogo mágico e gás; MR 30%; TAM M (7 pés de altura); AL CM; ML elite (13); XP 6,000.

Habilidades semelhantes a magias (usadas à vontade uma vez por rodada, a menos que indicado o contrário): *Escuridão 4,5 m*, *Infravisão*, *Levitação* (sete vezes ao dia), *Metamorfosear-se* (três vezes ao dia), e *Teleportação Exata*.

Depois de saber da Casa Precursora, Nari contatou um velho amigo no Abismo - Crimjak, para quem ela havia atraído muitos mortais para aquele plano caótico do mal. Ela disse a Crimjak que havia chegado a hora de ele pagar um pouco de sua dívida. Nari afirmou que ele seria recompensado muitas vezes por ajudá-la, já que seu objetivo era deslizar a Casa - um lugar cheio de energia planar mágica - para o Abismo. Claro, ela deixou de fora a parte sobre ela se tornar um novo poder, imaginando que Crimjak não precisava saber de *tudo*.

NARCOVI

Anã planar, guerreira de 9º nível, Harmonium
FOR 14, DES 12, CON 12, INT 17, SAB 14, CAR 10

TACO 12; #AT 3/2: Dano 1d8+3 (*espada longa* +3); CA 0 (*armadura simples* +2); hp 54; MV 6; TAM M 4 pés de altura); AL OB; ML campeão (16); XP 2,000.

Essa aspirada espirituosa é a investigadora-chefe designada pelos Harmonium para investigar a recente sequência de assassinatos na Jaula. Uma Teimosa firme e sensata, Narcovi adora os casos realmente difíceis. Ela os vê como desafios condizentes com suas habilidades investigativas e, quando surge um caso, ela joga com tudo o que tem para encontrar a solução. Para esse caso em particular, Narcovi tem oito agentes Teimosos a apoiando e uma dúzia mais procurando nas alas por pistas, testemunhas e rumores estranhos que podem levá-la ao assassino.



A Casa Precursora pode começar de várias maneiras, dependendo de onde os PJs terminaram sua última aventura. Alguns exemplos de “Inícios Rápidos” são apresentados

CAPÍTULO I: AS RUAS DE SIGIL

a seguir;

com modificações, algum deve funcionar como uma abertura para qualquer grupo particular de PJs. “Viagem de Retorno” começa no momento em que os PJs retornam à Jaula de algum outro lugar (a abertura recomendada para a aventura); “Relaxando na Jaula” começa com os PJs desfrutando

de um jantar tranquilo em uma pousada; e “Dia de Compras” começa quando os PJs procuram por pechinchas em uma das lojas mais incomuns de Sigil. Depois que o

MDM seleciona uma das cenas de abertura, as duas res-

tantes devem ser usadas como encontros posteriormente neste capítulo.

O Capítulo I segue uma série de caminhos que guiam os PJs pelas Alas Inferior e da Donzela. Uma série de assassinatos terríveis deixa as alas furiosas quando a aventura começa. Conforme os PJs são atraídos para a trama, eles também descobrem outros acontecimentos estranhos na Jaula. Os dabus, por exemplo, estão agindo de maneira peculiar: limpando áreas que não estão sujas, consertando coisas que não estão quebradas e geralmente se comportando de forma nervosa. Além do mais, um novo culto apareceu recentemente na Jaula, um com um incomum objeto de afeto: a Donzela da Dor. Ninguém sabe por que a Donzela ainda não colocou todos no registro, mas isso não impede que as pessoas especulem (alguns até sugerem que a falta de uma resposta brutal significa que ela *aprova* a adoração).

Este capítulo termina com um confronto com Sougad, o demente que está cometendo os assassinatos. Os PJs e Sougad batalham sobre os telhados de Sigil, finalmente chegando até um pequeno parque onde o grupo de Aqueles que Cortejam a Donzela se prepara para oferecer homenagens para a notória de Sigil.

Os PJs, presos na batalha com Sougad, vislumbram partes da comovente cerimônia de amor e devoção. Contudo, Sougad escapa por um portal antes de ser derrotado, e nesse momento os PJs testemunham a chegada da Donzela da Dor. Sua sombra passa sobre o parque e cada demente que toca recebe feridas sangrentas do contorno de seu semblante laminado.

INÍCIO RÁPIDO I: VIAGEM DE RETORNO

Esta cena dá início a aventura assim que os PJs retornam à Sigil de uma viagem pelos planos. Eles emergem de um portal para descobrir que as coisas não estão exatamente como eles se lembram delas. Para que este início rápido seja eficaz, os PJs devem retornar por um portal na Ala Inferior ou na Ala da Donzela. De preferência, o portal deve estar perto da Casa Precursora, como essa é a área onde as atividades estranhas dos dabus estão mais concentradas, Leia:

FORA DO COMUM?
NÃO, NEM UM POUCO,
OS DABUS PINÇAM AQUELE MURTO
+DO DIA NESSA HORA.
— MALK, O SARCÁSICO

Vocês passam pelo portal brilhante para ficar nas sombras de uma movimentada rua de Sigil. Parvos com todo tipo de descrição passam por vocês, cada um com pressa para chegar onde quer que ele ou ela deseje ir. E em Sigil, eles podem ir, literalmente, a qualquer lugar.

Do outro lado da rua de paralelepípedos, vocês percebem um grupo de quatro dabus, servos da Donzela da Dor. Eles estão ocupados pintando a lateral de um prédio de dois andares. Os dabus trabalham silenciosamente, mergulhando pincéis em baldes de tinta azul e aplicando-os com uma ampla e extensa passada. Então vocês percebem outra coisa. O edifício que os dabus estão pintando já foi pintado. Uma camada brilhante e fresca de amarelo brilha intensamente sob o azul crescente, embora os dabus continuem seu trabalho como se a parede não fosse pintada há mais de um século.

Embora menos dramáticos em alguns aspectos do que os outros inícios rápidos, as dicas fornecidas aqui podem ser ainda mais assustadoras a longo prazo. O que poderia causar que os normalmente imperturbáveis dabus se comportem de forma tão estranha? E o que esse comportamento pressagia para o futuro?

Os PJs também devem notar que outros transeuntes estão ignorando totalmente os dabus, agindo como se os servos da Donzela realizassem trabalhos sem sentido todos os dias. Se os PJs perguntarem a qualquer um dos transeuntes sobre os dabus, um bariaur comenta:

“Eles estão trabalhando naquela parede há quase uma semana. Já foi azul, vermelha, verde, amarela e agora azul novamente. não posso esperar para ver de que cor eles usarão a seguir.” Não importa quantas pessoas os PJs perguntem, eles recebem a mesma resposta: não há nada incomum acontecendo. Porém, qualquer PJ que fizer um teste de Sabedoria bem-sucedido enquanto questiona a multidão, percebe que os transeuntes parecem um pouco nervosos. Eles estão escondendo bem, mas há uma tensão em suas vozes, suas posturas e a maneira como seus olhos se movem para frente e para trás. Qualquer PJ que passar no teste por mais de 5 percebe o que a tensão é - medo.

Se os PJs tentam questionar os Dabus, eles não chegam a lugar nenhum. Os dabus rotineiramente ignoram a presença de outros e neste ponto da aventura os PJs não são exceção. Não importa o quanto os PJs tentem, eles não conseguem fazer com que os Dabus os notem. Se eles ficarem no caminho os dabus dão a volta. Se eles se colocarem em frente à parede, os dabus pintam sobre eles como se fossem apenas outra parte do cenário. Eventualmente, os PJs devem entender a dica e seguir em frente.

Se os PJs forem tolos o suficiente para atacar os dabus, eles obtêm uma resposta: os dabus caem sobre eles com a ira e a fúria normalmente reservadas para inimigos de Sigil e da Donzela da Dor. Assim que um dos PJs cair, os dabus cessarão seu ataque - se os PJs restantes fizerem o mesmo. Caso contrário, pode ser hora de criar novos personagens, porque dabus suficientes podem ser convocados para derrubar até mesmo o grupo de PJs mais poderoso.

A VERDADEIRA TOADA: o comportamento estranho exibido pelos dabus é um sintoma da doença que afeta a Jaula. Até que a ameaça de Nari termine e Trolan seja devolvido à Casa Precursora, os dabus continuam a refletir o nervosismo inexplicável da Donzela da Dor. Mesmo que a Donzela saiba que algo está errado na cidade, ela não consegue localizar o problema devido aos efeitos de bloqueio da *focrux*. No entanto, ela sente a energia se acumulando em Sigil. O ritual de Sougad, as manipulações de Nari, até mesmo as façanhas de Trolan - todos esses eventos estão levando ao nascimento de um novo poder. Os poderes geralmente são isolados de Sigil, mas o que aconteceria se um fosse criado na Jaula? A Donzela não sabe as especificações, mas está preocupada e, como resultado, os dabus ficam quase assustados.

NOTA DO MDM: após essa cena inicial, os PJs devem ser apresentados às notícias dos assassinatos. Uma das cenas subsequentes descritas mais tarde neste capítulo (ou mesmo no “Início Rápido II” ou “Início Rápido III”) pode ser usada para atrair os PJs para mais fundo na história. Se o MDM usar uma abertura diferente para a aventura, a estranha pintura dos dabus ainda pode ser executada mais tarde, enquanto os PJs exploram a Jaula.

DABUS (4 OU VARIA): TACO 15; #AT 1; Dano 1d8 ou por arma; CA 7; DV 6, hp 26 cada; MV 12; SD imune a magias que afetam a superfície abaixo deles ou o ar ao redor deles. TAM M (6 pés de altura); INT alta (12); AL N; ML estável (12); XP 420.

INÍCIO ⊕ RÁPIDO ⊕ II: RELAXANDO ⊕ NA JAULA

Outro possível começo para esta aventura gira em torno de um jantar relaxante na taverna ou pousada favorita dos PJs. Os detalhes da localização são deixados para o MDM para que a cena possa ser colocada em um estabelecimento existente na campanha. A cena não deve acontecer muito tempo depois de os PJs retornarem a Sigil após completarem uma aventura anterior. Quando a comida chega e as canecas são reabastecidas, uma conversa intrigante na mesa ao lado se volta para assuntos que podem interessar aos PJs. Leia ou parafraseie o seguinte para os jogadores:

Quando vocês começam a comer, alguns vândalos ameaçadores na mesa ao lado chamam a sua atenção. Há quatro deles, três homens e uma mulher, todos vestidos com as roupas e ícones dos Athar. Eles parecem mais sombrios do que de costume e as palavras que chegam até sua mesa podem explicar o porquê. “Outro corpo foi encontrado”, diz a mulher, tendo como reação juramentos e maldições dos homens. “Quem foi desta vez?” um pergunta. “Um Guvner? Um Teimoso? Um de nós?” A mulher levanta a mão pedindo silêncio. “Foi o Keluk”, ela diz a eles e cada um deixa escapar um suspiro de tristeza. “Ele foi encontrado perto do Templo Aniquilado, morto como os outros.”

Este início apresenta aos PJs os assassinatos que assolam a Ala Inferior e a Ala da Donzela. Os assassinatos começaram há cerca de uma semana e todas as noites desde então um membro ordeiro de alguma facção foi parar no registro. Seis corpos foram descobertos até hoje, eles eram membros das seguintes facções: Athar, Crentes da Criação, Fraternidade da Ordem e Harmonium. Embora nenhum membro da Patrulha da Perdição ou dos Impiedosos tenha aparecido morto ainda, ambas as facções acreditam que é apenas uma questão de tempo até que eles sejam atingidos também.

Os PJs podem questionar o grupo dos Athar ou simplesmente terminar sua refeição e sair noite adentro. O ponto crucial da trama foi planejado e há muitas cenas descritas neste capítulo para levar os PJs mais a fundo na história. Se eles questionarem os Athar, eles não descobrirão muito. Os três vândalos sabem apenas os rumores mais comuns, já a aspirada sabe um pouco mais.

EVITANDO OS GARGALOS: se esta cena não for usada como ponto de partida da aventura, ela ainda pode ser usada quando os PJs decidirem investigar os assassinatos. Todas as informações disponíveis dos Athar podem fornecer pistas a qualquer momento no início deste capítulo.

⊕ QUE OS VÂNDALOS SABEM

Se os PJs abordarem os homens Athars de maneira amigável (oferecendo-se para comprar bebidas, por exemplo), os vândalos se abrem. Eles alegremente revelam tudo o que sabem sobre os assassinatos (o que não é muito), especialmente se os PJs os tratarem como fontes de sabedoria e conhecimento. Aqui está o que esses membros dos Perdidos podem compartilhar com os PJs:

- ◆ Alguém está assassinando membros ordeiros de facções no geral na Ala Inferior e na Ala da Donzela. (Verdadeiro.)
- ◆ O primeiro corpo foi encontrado cerca de uma semana atrás pelos Teimosos - o corpo do Velho Favur dos Primorosos em uma choupana na Ala Inferior. (Verdadeiro.)
- ◆ Dois membros dos Athar estão entre os que foram mortos, mais recentemente Keluk, o Cinzento. (Verdadeiro.)
- ◆ O sangue de cada corpo foi drenado e cada cena de crime ficou incrivelmente limpa de sangue. (Falso.)
- ◆ Cada uma das vítimas do assassinato foi descoberta com o símbolo da Donzela da Dor esculpido em suas testas. (Falso.)



EU ⊕UVI QUE ELES
ENC⊕NTRARAM ALGUMAS
CASCAS DE NOZ PRÓXIMAS
DE UM DOS CORP⊕S, E VOCÊ
SABE ⊕ QUE ISS⊕ SIGNIFICA
— ESQUILOS ASSASSINOS!
— UM VÂNDALO ⊕ ATHAR
QUE ⊕TEMU
UM POUCO DE
BEBIDA DE MAIS



VÂNDALOS (3) (PL/♂ VARIA/F3/ATHAR/ON):
TAC0 18; #AT 1; Dano 1d6(espada curta);
CA 6 (brunea); hp 12 cada; MV 12; TAM M
(5 pés de altura); Int média (10); ML média
(10); XP 65.

⊕ QUE A ASPIRADA SABE

A mulher é mais difícil de conversar do que seus companheiros homens, recusando-se a responder perguntas se os PJs tiverem algum clérigo ou paladino especializado entre eles. Mesmo que não o façam, ela ainda não confia em estranhos e os eventos atuais a tornaram ainda mais cautelosa do que o normal. Ela tem medo de ser enganada em alguma coisa, ou de revelar demais para uma facção rival, ou de falar sem saber com o assassino - afinal, o parvo pode ser qualquer um! Ainda assim, se os PJs não-sacerdotes ou não-paladinos iniciarem uma conversa com ela, ela eventualmente se anima e revela um pouco do que sabe:

- ◆ Os Primorosos têm estado particularmente ativos desde o início dos assassinatos, chegando a enviar patrulhas para proteger a área ao redor da Grande Fundação. (Verdadeiro.)

- ◆ O próprio Prócer Ambar foi visto na companhia de guardas de aparência extremamente perigosa - e ele não tinha tais guardas antes dos assassinatos começarem. (Verdadeiro.)
- ◆ Os Guvners ofereceram uma recompensa substancial por informações que levassem à captura do assassino. (Verdadeiro.)
- ◆ O assassino não é um parvo comum, mas um monstro que encontrou seu caminho para a Jaula. (Falso; Sougad Quebra Leis é o assassino.)

ASPIRADA (Pl/♀ HUMANA/F6/ATHAR/N):

TACO 15; #AT 1; Dano 1d8 (espada longa); CA 4 (Loriga segmentada); hp 32; MV 12; TAM M (6 pés de altura); Int Alta (12); ML elite (14); XP 270.

INÍCIO RÁPIDO 3: DIA DE COMPRAS

Essa abertura pode ser usada se os PJs vierem à Sigil para comprar suprimentos e equipamentos ou se eles estiverem reabastecendo suas mochilas depois de uma aventura difícil. Eventualmente, eles passam por uma loja, O Demônio Amigável, com uma foto de um yugoloth sorridente (um arcanaloth) sobre a porta. Esta loja, uma das melhores da Ala Inferior, tem uma reputação de justiça e qualidade - apesar do fato de o lojista ser um yugoloth superior. Se os PJs já passaram algum tempo na Ala Inferior, eles ouviram histórias sobre esta loja.

Diz-se que alguns dos melhores suprimentos de aventura podem ser comprados no Demônio Amigável, e por alguns dos melhores preços. Além disso, o lojista costuma ter itens incomuns à venda. Itens mágicos, armas e armaduras encantadas e até mercadorias de planos distantes podem ser adquiridos aqui, mas as quantidades são extremamente limitadas.

O lojista, A'kin (Pl/♂ demônio/0/-/N), é um arcanaloth com uma personalidade agradável e maneiras amigáveis. Apesar de sua aparência assustadora (ele parece um humano com manto e cabeça de cachorro de guerra), A'kin é um dos yugoloths mais legais que os PJs provavelmente encontrarão. Ele nunca tem uma palavra suja a dizer ou mau humor para transmitir aos clientes; pelo contrário, A'kin mantém uma conversa amigável e tem muitas palavras gentis para distribuir aos que visitam sua loja.

Se os PJs entrarem na loja, A'kin corre para cumprimentá-los. Ele oferece xícaras de chá quente ou canecas de vinho doce enquanto grita alegremente: *“Bem-vindo, amigos, sejam bem-vindos!”* Os PJs podem ficar desequilibrados por um demônio amigável, mas eles também devem se lembrar de que tudo é possível em Sigil. A'kin nunca usa uma abordagem de venda agressiva; na verdade, ele demora uma eternidade para vender qualquer coisa. Em vez disso, ele fala sobre o clima, notícias locais, anedotas divertidas e a onda de assassinatos que tem assolado a Ala Inferior e a Ala da Senhora. *“Terrível.”* ele diz sobre os assassinatos: *“Que tipo de criatura mataria parvos a sangue frio?”*

Depois de um pouco mais de conversa fiada, A'kin pergunta se os PJs estão procurando algo em particular ou apenas pesquisando. Recentemente, ele adquiriu um item no qual eles podem estar interessados, embora fique constrangido com o quanto terá de cobrar por ele. *“Agora, onde foi que eu o coloquei?”* ele pondera, enquanto a porta se abre e outro cliente entra. Leia:

Os sinos na porta anunciam a chegada de outro cliente. É um homem elfo vestido com túnicas de âmbar e prata. Ele usa o ícone laminado da Donzela da Dor no pescoço e um sorriso sereno enfeita seu belo rosto.

“Sou novo em sua cidade, amigo lojista”, diz o elfo. “Você poderia me direcionar para o Parque Gema de Sangue?”

O elfo Halelfar (Pr/♂ elfo/0/-/OB), recentemente se encontrou nas Terras De Fora depois de passar a maior parte de sua vida em um mundo primevo sem nome. Ele é um dos trouxas, mas ouviu as palavras de Trolan e decidiu adotar a adoração à Donzela da Dor. Halelfar pagou a passagem para Sigil com o resto de suas economias (a passagem é uma chave de portal e instruções para o portal adequado) e agora ele veio para homenagear a Donzela com os outros convertidos recentes à religião de Trolan.

“Não é longe, meu amigo.” A'kin responde”, mas nem todos os visitantes da Jaula conhecem a toada, se é que você entende o que quero dizer. Aquele símbolo que você usa, por exemplo - tal exibição aberta o colocará no registro antes mesmo de chegar ao Parque Gema de Sangue.”

“Obrigado por sua preocupação, lojista”, o elfo sorri, “mas meu amor pela Donzela me manterá seguro.”

“Seu amor pela Donzela vai matá-lo”, A'kin diz com tristeza clara, “Vire à direita no final do quarteirão, depois vá dois quarteirões em linha reta, fique longe dos becos e tente manter o ícone escondido.”

Halelfar acena com a cabeça e caminha de volta para a rua, sem fazer nenhum movimento para esconder o ícone. Se os PJs perguntarem a A'kin o que foi isso, o yugoloth explica que algum demente começou uma religião dedicada à Donzela da Dor.

“Se há uma coisa que nossa notória odeia, é adoração e devoção aberta.” O arcanaloth continua explicando que a Jaula está recebendo muitos recém-chegados proclamando louvores à Donzela da Dor. “Eles não sabem o que a Donzela faz com aqueles que se curvam a ela?” ele pergunta retoricamente. “Eles não percebem que o próprio olhar dela provoca cortes sangrentos na carne?”

Se os PJs forem atrás de Halelfar e o questionarem, eles podem descobrir alguns detalhes sobre a nova religião.

“Amamos a Donzela da Dor”, diz o elfo com devoção óbvia. “Ela é nossa lua, nosso sol, o próprio ar que respiramos. Sem o amor dela, não somos nada. Então viemos para Sigil para cortejá-la e desfrutar de sua beleza irresistível. Vocês

deveriam se juntar a nós, meus amigos, pois a Donzela os amará também. Nos reuniremos no Parque Gema de Sangue daqui a duas noites. A Donzela dificilmente pode se recusar a responder a todo o nosso afeto.”

Com isso, Halelfar avança em direção ao parque.

De volta à loja, se os PJs lembrarem A'kin de que ele estava prestes a mostrar a eles algum item maravilhoso, o rosto do arcanaloth se ilumina e ele fala em direção a uma porta com cortinas. *“Balaka, minha querida, por favor, traga a caixa grande na mesa de trabalho.”* Um momento depois, uma linda mulher ruiva com asas cobertas de penas sai de trás da cortina, carregando uma caixa retangular. Balaka (PI/♀ demônia/0/-/LM), uma erinyes, é uma baatezu inferior que trabalha para A'kin; tímida e quieta, ela é uma demônia tão incomum quanto seu empregador.

A caixa contém uma *espada longa dos planos*, uma lâmina com uma joia negra em seu punho que brilha com a energia do multiverso. Parece que uma porção do espaço, completa com estrelas e gases brilhantes, foi aprisionada dentro da joia. No entanto, A'kin não identificará a espada pelo que ela é, apenas comentando sobre seu belo acabamento e observando que ela possui alguns encantamentos menores. Depois de alguma barganha, o preço mais baixo que ele aceitará é 4.000 po. Se os PJs não puderem pagar seu preço agora, ele ficará contente em guardar a espada para eles até mais tarde - por um pequeno pagamento inicial de 100 po.

A *espada longa dos planos* tem os seguintes bônus nas rolagens de ataque e dano quando usada nos planos especificados ou contra oponentes desses planos: Plano Material Primário, +1; Planos Interiores, +2; Planos Exteriores, +3; Planos Astral ou Etéreo, +4. No entanto, os PJs devem descobrir como a espada funciona por conta própria; A'kin afirma não saber.

A VERDADEIRA TOADA: A'kin, o lojista, é realmente um demônio amigável. Isso não significa que ele não tenha seus próprios planos, mas tais intrigas são deixadas para os mestres. No que diz respeito a esta aventura, A'kin pode fornecer aos PJs informações e suprimentos aos quais eles normalmente não teriam acesso. Por exemplo, se eles ficarem do lado bom do arcanaloth, eles podem voltar à loja mais tarde e perguntar sobre súcubos, cambions ou outras coisas que têm a ver com demônios. A'kin não deve ser usado para dar a eles todas as respostas, mas ele pode fornecer dicas, pistas e informações se os PJs estiverem tendo problemas, ou recompensá-los se estiverem particularmente bem.

EVITANDO OS GARGALOS: se o MDM usar uma sequência de abertura diferente, esse encontro ainda deve ocorrer no início da aventura. Enquanto os PJs vagam pela Ala Inferior ou procuram especificamente por pistas na cidade, eventualmente eles passam pelo Demônio Amigável. Se eles perguntam por aí, A'kin é descrito como uma fonte de informação maravilhosa e divertida.

NOTA DO MDM: enquanto os PJs estão na loja, eles devem notar que vários itens à venda (bandeiras, canecas, etc.) apresentam o ícone do Abismo: uma seta apontando para baixo através do centro de um símbolo do infinito. Não torne isso um grande problema; simplesmente mencione o ícone e permita que um PJ pergunte a A'kin o que significa. Dessa forma, quando os PJs virem mais tarde o mesmo ícone na Casa Precursora, a revelação terá um significado adicional - e terror.

CONSTRUINDO A HISTÓRIA

Depois de uma das três aberturas colocar os PJs na aventura, o principal objetivo deste capítulo são os assassinatos. Mesmo se os PJs decidirem inicialmente ficar fora da investigação, os eventos que acontecem ao redor deles eventualmente os colocam no meio das coisas. Se os PJs não tomarem a iniciativa, eles podem se tornar suspeitos na investigação dos Harmonium; eles podem ser contratados por uma das facções mais interessadas (provavelmente os Athar ou os Guvners) para capturar o assassino; ou eles podem ser abordados pelos Primorosos para capturar Sougad e devolvê-lo à Casa Precursora.

O restante deste capítulo é dividido nas seguintes seções principais.

- ◆ “Obtendo a Toada” (págs. 17-19), que detalha o que os PJs podem descobrir com Narcovi (a investigadora dos Harmonium), o que eles podem ouvir de um miserável comum na rua e o que *realmente* está acontecendo com o ritual assassino de Sougad.
- ◆ “Cenas do Crime” (págs. 19-24), que detalha os encontros nos locais dos seis primeiros assassinatos (cometidos antes do início da aventura).
- ◆ “Procurando por Pistas” (págs. 24-28), que fornece seis outros eventos relacionados que podem ocorrer durante a investigação dos assassinatos feita pelos PJs.
- ◆ “Encontros Incidentais” (págs. 28-30), que fornece vários encontros rápidos para dar corpo à história e oferecer aos PJs dicas do que está por vir.
- ◆ “Sougad e a Donzela” (págs. 30-31), que leva os PJs a dramática conclusão do capítulo.

O Mestre *não* deve simplesmente mover os PJs para cada encontro na ordem apresentada neste capítulo. Em vez disso, deixe os PJs explorarem como quiserem e acrescente as várias cenas conforme a história parecer exigir. Por exemplo, os PJs podem investigar um local de assassinato, então ter um encontro incidental, então investigar mais dois locais de assassinato, então ter um dos encontros de “Procurando por Pistas” e assim por diante.

Tudo deve ser construído em direção ao clímax deste capítulo, “Sougad e a Donzela”, que acontece quando os PJs rastreiam Sougad até seu esconderijo em um armazém.

⊕ B + E N D ⊕ A T ⊕ A D A

Seja como for, os PJs *são* atraídos para a investigação do assassinato. Se eles concordarem em ajudar uma facção específica (ou mais de uma, se o grupo tiver a mistura adequada de membros) e pedirem informações, são orientados a procurar Narcovi, a investigadora especial designada pelos Harmonium para examinar o caso. Algumas facções sugerem cooperar com Narcovi; outras incitam os PJs a descobrir o que ela sabe por meios mais secretos. Quando os PJs forem procurá-la, consulte “Toada de Narcovi” na página 24 para o encontro completo. A seção abaixo apenas detalha que tipo de informação os PJs podem obter a partir das anotações dela.

⊕ B + E N D ⊕ A S A N ⊕ A Ç Õ E S D E N A R C ⊕ V I

Os PJs podem descobrir alguns fatos e muitos boatos falsos sobre os seis assassinatos que ocorreram nos últimos seis dias apenas conversando com os residentes da Jaula. Sua melhor aposta, entretanto, é obter as notas que foram compiladas por Narcovi. Eles podem “pegar emprestado” se quiserem, mas se ela os pegar, eles vão pular para o topo da lista de suspeitos. Eles também podem pedir o caderno a ela se tiverem sido contratados por uma facção aliada com os Harmonium (os Guvners ou os Impiedosos).

Na página 18 se encontra uma seção do Anotações de Narcovi, que lista todos os detalhes verdadeiros sobre os seis primeiros assassinatos, fornecendo as informações pertinentes - quem, o quê, onde, quando e os possíveis porquês de cada morte específica. Esta página pode ser fotocopiada para uso pessoal e entregue aos jogadores uma vez que seus personagens descubram os fatos (ou roubem o caderno) no decorrer da aventura, no entanto, o Mestre não deve deixar os PJs obterem o caderno até que eles tenham gasto pelo menos um dia procurando pistas por conta própria - não torne isso muito fácil para eles!

Claro, se os PJs nunca terminarem com as anotações, o MDM pode usar os fatos de Narcovi para adicionar informações verdadeiras aos “enfeites” fornecidos pelos vários habitantes locais (veja “Conversando com Outros Miseráveis”, abaixo).

C ⊕ N V E R S A N D ⊕ C ⊕ M ⊕ U + R ⊕ S M I S E R Á V E I S

Os PJs podem conversar com qualquer personagem não jogável que o MDM deseje, e ele é encorajado a criar “extras” conforme o desenrolar das coisas. Isso deve incluir uma mistura regular de moradores de rua, lojistas, estalajadeiros, garçonetes, aventureiros, guardas da cidade, membros de facção e ocasionais vândalos trouxas que podem ter visto algo que outras pessoas não. No entanto, ninguém que não esteja diretamente envolvido na investigação, tenha descoberto um corpo ou esteja em uma posição de autoridade nas alas conhece todos os fatos verdadeiros dos assassinatos. Um extra em particular pode saber um ou dois pedaços de informações verdadeiras, mas a

maior parte do que dá aos PJs é boato, fofoca ou pura ficção. “Início Rápido II” (página 14) fornece alguns rumores falsos, mas uma lista mais abrangente aparece abaixo:

- ◆ Cada corpo foi parcialmente comido.
- ◆ O assassino tirou uma parte diferente do corpo de cada vítima.
- ◆ Todas as vítimas eram membros de uma nova facção (chamada de Sangues Demasiados) que é na verdade uma aliança de múltiplas facções; os assassinatos são simplesmente um prelúdio para uma guerra de facções em grande escala.
- ◆ Uma vítima ainda estava viva quando o encontraram e ela nomeou o assassino. É um dos próceres, então um acobertamento está em andamento!
- ◆ “Eu descobri o terceiro corpo perto do Grande Bazar. Pequenos vermes vermelhos com espinhos pretos cobriam o corpo como um segundo conjunto de roupas.”
- ◆ Grandes quantidades de poeira e cinzas foram descobertas em cada local do crime.
- ◆ As vítimas de assassinato desapareceram do Mortuário e alguns afirmam tê-las visto caminhando pela Ala Inferior.
- ◆ O assassino não usa arma - as feridas foram feitas com garras e dentes.
- ◆ “Eu ouvi um grito, corri para o beco e vi uma figura sombria inclinada sobre uma pobre jovem. Eu gritei e a sombra se transformou em um mephit e voou para longe.”
- ◆ Não há assassino. A Donzela da Dor está matando membros ordeiros de facção para mostrar seu apoio à neutralidade e ao caos.

As informações sobre os seis primeiros assassinatos e os falsos rumores vinculados a esses assassinatos devem ser distribuídas aos poucos, conforme os PJs prosseguem com sua investigação.

A S ⊕ M B R A D ⊕ S A S S A S S I N A T ⊕ S

Bancho Rake, um mago malvado do mundo primário de Toril, foi quem primeiro desenvolveu o ritual que Sougad acredita que o tornará um poder. Claro, o mago esperava se tornar um poder *ele mesmo*, mas com um demente como Sougad Quebra Leis na situação, as coisas nem sempre funcionam da maneira que um chapa gostaria.

Rake aceitou Sougad como um discípulo ainda jovem, reconhecendo as habilidades inatas que marcavam o menino como um ser especial - um com a centelha da divindade. O mago passou anos desenvolvendo um ritual arcano que exigia sangue e energia planar. Ele planejava viajar para Sigil, a cidade que se dizia estar no centro do multiverso. Lá, Sougad derramaria sangue ordeiro e absorveria a energia caótica resultante. Então Rake absorveria a essência explosiva de Sougad e se tornaria um poder do assassinato e caos.

ANOTAÇÕES DE NARCOVI

pode me ajudar a ver alguma coisa nova, eu espero.

Noite, seis dias atrás -

Corpo encontrado em uma choupana no Fervor de Sangue na Ala Inferior. Os fatos são os seguintes:

- ♦ A vítima era um homem humano, com cerca de 80 anos de idade, encontrado usando um robe de dormir com o ícone dos Crentes da Criação.
- ♦ A vítima tinha uma expressão terrível travada em seu rosto, seus olhos estavam arregalados e sua boca retorcida em medo.
- ♦ Um corte enorme no abdômen da vítima produziu muito sangue e foi a causa aparente da morte. A carne foi cortada com uma lâmina grande e afiada de algum tipo, provavelmente uma espada longa.
- ♦ Duas mensagens foram encontradas no local. A primeira era um manuscrito em uma folha de pergaminho fino e dizia: "Caos é a única lei lavada no sangue da ordem". A segunda estava rabiscada na parede com o sangue da vítima: a caligrafia era idêntica à do manuscrito. Ela dizia: "Começa agora."
- ♦ Vítima identificada como Favur dos Crentes da Criação e seguidor dos princípios da ordem. A choupana pertence à sua facção.
- ♦ A vítima foi encontrada pela governanta, uma gnoma chamada Eltiva, que mora duas portas abaixo.

Noite, cinco dias atrás -

Corpo descoberto em um barracão dos Athar na Fila dos Poderes, próximo ao Templo Aniquilado. Fatos conhecidos:

- ♦ A vítima era uma bariaur de cerca de 25 anos de idade identificada como Vienna dos Athar.
- ♦ As seguintes pistas me fizeram relacionar este assassinato com o que ocorreu noite passada. A vítima possuía uma expressão de terror, foi morta por dois cortes de uma longa e afiada lâmina e um bilhete estava escrito em um pergaminho fino que coincide exatamente com o anterior. Não havia mensagem escrita com sangue dessa vez. Aqueles que a conheciam disseram-me que ela era uma pessoa que seguia os princípios da ordem e do bem.
- ♦ Além da vítima, dois outros membros da facção estavam presente no barracão noite passada - Munrot Desafiador e Kuarri o Antigo. Kuarri encontrou a vítima e chamou por ajuda. Munrot emitiu uma declaração, mas o fedor de punga ao redor dele tornou suas informações inúteis.

Noite, quatro dias atrás -

Um terceiro corpo com o mesmo padrão do que eu tenho chamado de "Assassinatos da Ordem" foi encontrado em um salão de bebidas chamado A Ascensão, localizado próximo a Grande Fundação. Os fatos:

- ♦ A vítima foi uma tiefling chamada Lini, um membro ordeiro e neutro dos Crentes da Criação. Ela foi morta por três cortes de uma lâmina e tinha um olhar de medo estampado em sua face, além de uma nota em um pergaminho fixado em sua túnica que dizia "Caos é a única lei lavada no sangue da ordem".
- ♦ As mesas viradas me levam a crer que a vítima foi perseguida pelo recinto antes de ser morta. Ela

também tinha uma marca estranha no braço, possivelmente o resultado de algum tipo de descarga mágica.

Noite, três dias atrás -

A quarta vítima desse criminoso hediondo foi descoberta em uma biblioteca do Tribunal da Cidade. Os fatos:

- ♦ A vítima era um humano identificado como Fassa da Fraternidade da Ordem. O mesmo padrão se repetiu - o olhar de terror, os cortes realizados por uma longa e afiada lâmina (quatro dessa vez), a nota com a mesma mensagem. Os pergaminhos que Fassa estava trabalhando se deformaram com o sangue.
- ♦ Outra coisa: eu encontrei traços de pó branco ao redor do chão da sala. Eu peguei uma amostra e dei aos nossos alquimistas para que a analisassem. Estava claro no piso de mármore negro da biblioteca. Será que estava presente nas outras cenas de crime?

Noite, dois dias atrás -

A última vítima do Assassino da Ordem tornou essa situação extremamente pessoal. Eu escrevo com lágrimas nos olhos:

- ♦ A vítima foi Tenskor, um membro do meu time de investigadores dos Harmonium. Ele foi obviamente escolhido como um aviso para o resto da facção. Cortado cinco vezes, começando com um corte raso na testa e terminando com um corte profundo no intestino. O terror distorceu suas feições e uma nota fixada em sua manga tinha uma linha extra além da toada rotineira: "Não há segurança na ordem porque o caos está em todo lugar."
- ♦ Tenskor foi encontrado na Rua dos Harmonium em frente ao Quartel da Cidade. Ele foi estocado em uma cruz com formato de X de modo que todos o vimos assim que acordamos. Eu encontrei uma pequena barra de ferro que estava enegrecida como se uma grande quantidade de energia tivesse passado por ela. Nenhuma outra evidência foi descoberta e nenhum dos locais afirma ter visto ou ouvido qualquer coisa.

Noite, um dia atrás -

A última vítima foi encontrada na Livraria do Véu Partido na Vereda Esquecida pelo dono da loja. Segue os detalhes:

- ♦ A vítima era um githzerai chamado Keluk o Cinza. A cena aconteceu como todas as outras: expressão de terror genuíno, morto por feridas feitas por uma lâmina longa (seis cortes dessa vez), um pergaminho fixado em sua túnica em farrapos. Ele estava esparado em uma mesa de leitura, seu sangue manchando uma pilha de livros dedicados aos princípios da lei e da ordem.
- ♦ O dono da loja, Kesto Olhos Brilhantes, descobriu o corpo quando ele abriu a loja na manhã seguinte. Ele forneceu detalhes do que ele viu e me assegurou que não tocou em nada.

Mesmo com todas essas pistas, eu não estou mais perto de resolver esse caso do que estava quando a primeira vítima foi encontrada. Se ao menos eu tivesse alguma

Sougad, no entanto, não gostou das implicações do plano. “Afinal, a essência é minha”, pensou ele, “Se alguém deve se torna um poder, deveria ser eu!”

Sougad esperou seu tempo, esperando o mago terminar sua pesquisa. No dia em que Rake anunciou que viajariam para Sigil, o demente atacou. Ele matou o mago, pegou o pergaminho que continha o ritual e usou a chave de portal de Rake para viajar para a Jaula sozinho.

Concluir o ritual é tão importante para Sougad que ele é capaz de manter sua natureza inerentemente caótica sob controle o suficiente para seguir as etapas. Não se engane, parvo - se for bem-sucedido, o ritual *fará* de Sougad um poder inferior. Mas aqui está o resto da toada:

◆ O ritual maligno não pode conceder *o estado de poder* a ninguém além de Sougad ou Trolan, porque eles já possuem a centelha elusiva da divindade. Não teria funcionado para Rake - e não funcionará para Nari. Quanto aos outros chamados “poderes em desenvolvimento” na Casa Precursora, os efeitos do ritual são incertos. (Ei, miserável, o multiverso está *cheio* de mistérios.)

◆ Este ritual é mau, como Sougad. *Qualquer um que seguir deliberadamente seus passos deve ter um alinhamento compatível - ou sofrer as consequências de uma mudança repentina de alinhamento.*

Os passos que podem tornar Sougad um poder do Caos e do Assassinato são os seguintes:

◆ Uma espada longa deve ser criada em uma forja cujo combustível foi contaminado com o sangue de um ser caótico. (Sougad já fez isso; veja “Assassinato na Forja do Punhal Miserável”, na página 28.)

◆ Sougad deve usar a espada para matar 13 seres ordeiros nas Terras de Fora (de preferência, na própria Sigil). Cada assassinato libera energia planar carmesim; a espada absorve essa energia e a compartilha com o assassino. Cada vítima deve receber um número exato de cortes: a primeira leva um corte, a segunda dois, etc. Assim, a décima terceira vítima deve receber 13 cortes. (No momento em que a aventura começa, Sougad já matou seis dos 13 miseráveis.)

◆ Sougad deve deixar cada cadáver com um pedaço de pergaminho escrito com estas palavras: “O caos é a única lei lavada com o sangue da ordem”. O pergaminho deve ser da melhor qualidade, a tinta deve ser o próprio sangue da vítima e a pena deve ser nova e de um vrock (portanto, são necessárias 13 penas de vrock).

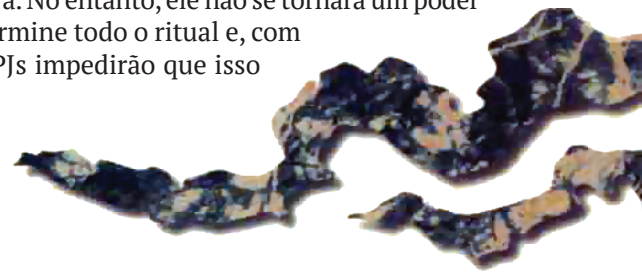
◆ O local de cada morte deve ser preparado com os componentes de uma destas três magias: *Confusão* (três cascas de noz), *Caos* (um disco de bronze e uma pequena barra de ferro) ou *Magia da Morte* (uma pérola negra esmagada que vale nada menos que 1.000 po). Os componentes precisam ser colocados a 3 metros de onde o assassinato ocorre. Nenhuma das três magias é realmente lançada; os componentes simplesmente auxiliam na transferência de energia planar e são apenas parcialmente consumidos no processo.

◆ Uma vez que 13 seres ordeiros forem mortos com a espada preparada, a espada pode então ser usada para

transformar Sougad ou Trolan em um verdadeiro poder. O poder em potencial deve ser morto com a espada. O corpo mortal da pessoa morre, mas a energia acumulada na espada o transforma em um poder menor.

Quando Sougad foi libertado da Casa Precursora, ele levou consigo o pergaminho que detalha o ritual; os PJs podem descobri-lo mais tarde (no Capítulo III). O demente também fez uma ligeira alteração no processo. O décimo terceiro assassinato deve ocorrer na presença da *planaridade* e da focrux, então Sougad planeja retornar à Casa Precursora para cometer os últimos assassinatos. Então, ele mergulhará a espada em si mesmo enquanto a poderosa energia dos itens planares o invade.

NOTA DO MDM: com a conclusão de etapas parciais do ritual (a cada algumas vítimas mortas), Sougad recebe poderes inatos adicionais, conforme detalhado ao longo da aventura. No entanto, ele não se tornará um poder até que termine todo o ritual e, com sorte, os PJs impedirão que isso aconteça.



CENAS DO CRIME

Os locais dos primeiros seis assassinatos de Sougad são descritos abaixo. Eles aparecem na ordem em que os assassinatos foram cometidos, mas os PJs podem verificá-los na ordem que escolherem. Lembre-se de intercalar as cenas das seções “Encontros Incidentais” e “Procurando por Pistas” com as visitas aos vários locais do crime.

A CHOUpanA NO FERVOR DE SANGUE

A primeira vítima - Velho Favur, o ex-zelador da Casa Precursora - foi descoberta em uma choupana perto da Casa. Localizada a uma quadra da Casa, a choupana é apenas uma das muitas pequenas moradias pertencentes aos Crentes da Criação e usadas como abrigo temporário para membros da facção.

Quando Favur se aposentou de seu posto como zelador, ele foi designado para esse casebre até que os arranjos pudessem ser feitos no Plano Etéreo para uma casa permanente. Sougad o escolheu como primeira vítima por dois motivos. Primeiro, Nari queria se livrar de Favur; ele havia sobrevivido à sua utilidade e não poderia ser deixado vivo para contar aos outros sobre ela. Em segundo lugar, quando Sougad passou aqueles longos anos como um “convidado” da Casa, o demente jurou que colocaria Favur no registro se tivesse a chance.

Um fato sobre o primeiro assassinato que Narcovi manteve em segredo (mas escrito em seu caderno) é a mensagem que foi deixada no local. As palavras, escritas em uma parede com o sangue de Favur, proclamavam:

“Agora começa.” Se os PJs questionarem os outros residentes da área, eles descobrirão que uma velha chamada Eltiva (Pl/gnoma ♀/0/Sinal Único/N), que trabalhava como governanta de Favur e vivia a duas portas de distância, foi quem descobriu o corpo. Ela viu a mensagem sangrenta e pode contar aos PJs sobre ela.

Se os PJs vasculharem o local do assassinato e qualquer um deles fizer um teste de Sabedoria bem-sucedido com -2, eles descobrirão dois pequenos objetos presos no meio de uma rachadura na parede do casebre, cerca de 3 metros de onde o corpo foi encontrado. Esses objetos - um pequeno disco de bronze e uma pequena barra de ferro - são os componentes da magia *Caos*. Ambos foram parcialmente consumidos para alimentar essa parte do ritual, mas resta o suficiente para os PJs identificá-los.

NOTA DO MDM: os PJs com proficiência em Conhecimento Místico podem fazer um teste de Inteligência com -6 para identificar a magia a partir dos componentes (magos de 8º nível ou superior fazem o teste com -2). Outros magos de alto nível, incluindo Kesto Olhos-de-Luz (consulte “A Livraria Véu Partido” página 22), podem identificar a magia e também determinar que os componentes não foram usados em uma tentativa *normal* de lançamento.

⊕ BARRACÃO NA FILA DOS PODERES

Dois assassinatos ocorreram às sombras do Templo Aniquilado. O primeiro ocorreu cinco noites atrás em um barracão dos Athar localizado na Fila dos Poderes. O barracão serve como alojamento para membros transeuntes da facção e outros vândalos Athar que precisam de um lugar para ficar.

Na noite em questão, apenas três dos 12 quartos estavam ocupados: Vienna, o bariaur (a vítima), Desafiador Munrot (Pl/♂ halfling/0/Athar/CB) e Kuarri, o Antigo (Pl/♂ tiefling/0/Athar/CN) estavam usando as instalações. Nem Munrot nem Kuarri tinham quartos perto de Viena, então o que eles podem dizer aos PJs é limitado. Kuarri encontrou o corpo e pode fornecer alguns fatos. Munrot, por outro lado, estava extremamente bêbado no momento e quase não ouviu nada. Cada informação que ele fornece é falsa, já que ele decidiu inventar uma história completa em vez de admitir que não viu nem ouviu nada.

O corpo do bariaur foi descoberto em seu estábulo cheio de palha. Se os PJs conduzirem sua própria busca (e pelo menos um PJ fizer um teste de Sabedoria com êxito com -4), eles descobrirão duas pistas que Narcovi não encontrou. Uma pequena mancha de poeira preta no piso, de outra forma imaculado, sob a palha - os restos da pérola preta esmagada por Sougad que foi usada para alimentar essa parte do ritual. Um teste bem sucedido com a proficiência de Avaliação pode identificar o material; a proficiência Conhecimento Místico (ou o contato de um mago de alto nível) pode ser usada para identificar seus

possíveis usos. Veja a **NOTA DO MDM** em “A Choupana no Fervor de Sangue” acima para mais informações.

A segunda pista está alojada dentro da palha: uma pena de vrock, sua ponta manchada com o sangue do bariaur. Sougad a deixou cair na palha e não teve vontade de cavar para encontrá-la. Se os PJs tiverem o contato de mago de alto nível, ou se eles estiverem em boas relações com A'kin, o yugoloth, eles podem identificar a pena e a mancha em sua ponta.

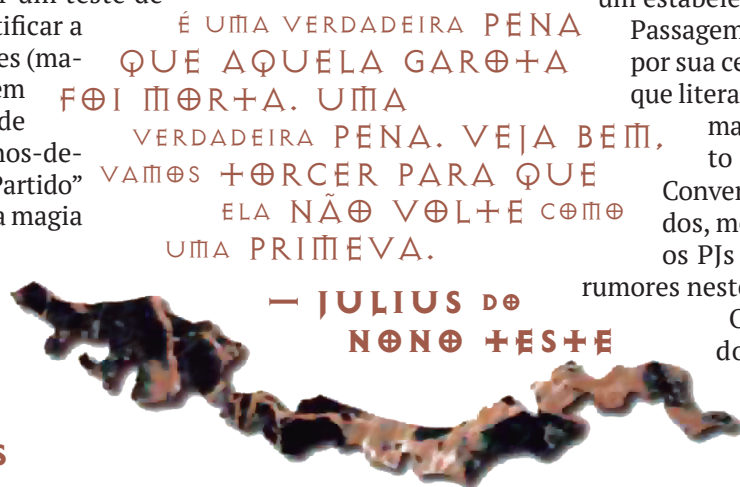
⊕ SALÃO DE BEBIDAS DA ASCENÇÃO

A terceira vítima de assassinato - a tiefling fêmea Lini - foi descoberta em um Salão de Bebidas frequentado por Primorosos perto da Grande Fundação. *A Ascensão*, um estabelecimento de alta classe na Passagem Vapor Cinza, é conhecida por sua cerveja etérea - uma bebida que literalmente evapora na língua, mata a sede e produz um efeito suavemente intoxicante. Conversando com clientes variados, meretrizes e o proprietário, os PJs podem descobrir fatos e rumores neste local.

O proprietário é Julius do Nono Teste (Pl/♂ githyanki/0/Crentes da Criação/NM), um Primoroso que acredita que está agora em sua nona encarnação e cada vez mais perto da Ascensão Final. Embora ele seja amigável e responda às perguntas sobre o assassinato, ele está mais interessado em divulgar a doutrina dos Crentes da Criação. (Ele também pode falar aos PJs sobre a Casa Precursora se eles o questionarem especificamente sobre o lugar, mas ele não revelará nada sobre isso durante uma conversa ocasional.)

Uma busca no local não revela nada além do que Narcovi descobriu, pois o local foi completamente limpo. Se os PJs pressionarem Julius para obter mais detalhes, ele se lembrará de ter pego três cascas de nozes de baixo da mesa destruída onde encontraram a pobre Lini. As cascas de nozes são componentes da magia *Confusão* e foram usadas para alimentar essa parte do ritual. Veja a **NOTA DO MDM** em “A Choupana no Fervor de Sangue” acima, para maneiras de como os PJs podem obter detalhes sobre as cascas.

Quando os PJs saem *da Ascensão*, o Mestre deve fazer com que cada um faça um teste de Sabedoria com -4. Aqueles que obtiverem sucesso percebem que estão sendo seguidos; aqueles que falham não veem nada, mas ainda se sentem como se estivessem sendo observados. O seguidor é um menino chamado Urchend (Pl/♂ humano/0/Liga Livre/ON). Ele é pequeno, magro e esfarrapado, mas seus olhos estão brilhantes e alertas. Ele vive nas ruas de Sigil e estava dormindo no beco em frente à *Ascensão* na noite do assassinato.



É UMA VERDADEIRA PENA QUE AQUELA GAROTA FOI MORTA. UMA VERDADEIRA PENA. VEJA BEM, VAMOS TERCER PARA QUE ELA NÃO VOLTE COM UMA PRIMEIRA.

— JULIUS DO NONO TESTE

Urchend tem um medo mortal dos Harmonium porque seus guardas rotineiramente prendem os moradores da rua sem motivo aparente, então ele se escondeu enquanto Narcovi conduzia as investigações. Ele quer que alguém saiba o que ele viu, no entanto. Se os PJs forem amigáveis com outros moradores de rua, Urchend se aproxima deles; caso contrário, os PJs o localizam e podem ir para seu esconderijo. Em qualquer caso, uma vez que os PJs demonstrem que não querem fazer mal ao menino, Urchend gagueja:

“Eu vi o assassinato na Ascensão quatro noites atrás. Estava escuro, mas eu vi duas sombras se movendo atrás das janelas. Um vândalo perseguia uma mulher pela sala comunal com uma espada, mas ele não estava balançando-a contra ela. Eu podia ouvi-lo rir - um som maléfico e demente. Então ele a tocou e um brilho como um raio iluminou a sala. A mulher gritou e eu vi o parvo naquele rápido brilho de luz. Ele era alto e forte, com cabelos rebeldes e olhos ferozes. Então escureceu novamente. Eu podia ouvi-lo cortá-la em pedaços com sua espada, mas não consegui ver nada - pelo menos, não até ver um brilho vermelho cintilante saindo do corpo dela, deslizando para cima sob a espada e fazendo o parvo brilhar, em um breve instante.”



Urchend não reconheceu o assassino e não pode dizer mais nada aos PJs.

A VERDADEIRA TOADA: o brilho de luz foi criado quando Sougad usou seu *Toque Chocante* para ferir a mulher. Quando a matou, energia planar - o brilho vermelho - fluiu para seu corpo pela espada.

BIBLIOTECA DO TRIBUNAL DA CIDADE

Fassa, a quarta vítima a cair pela espada de Sougad, era um membro da Fraternidade da Ordem que teve a infelicidade de trabalhar até tarde três noites atrás. O homem Guvner estava em uma das bibliotecas do Tribunal estudando uma pilha de pergaminhos pertencentes às leis de comércio entre Sigil e os lordes mercantes do Consórcio Comercial Planar. Seu sangue manchou permanentemente os pergaminhos.

Quando os PJs chegam ao Tribunal da Cidade, eles descobrem que a biblioteca em questão foi temporariamente fechada. Se eles estiverem trabalhando para os Guvners, Harmonium ou Impiedosos, eles estarão autorizados a examinar a área. Caso contrário, eles devem entrar sorrateiramente, abrir caminho por um guarda Guvner ou subornar um dos trabalhadores não Guvner que servem ao Tribunal. Seja como for, os PJs devem eventualmente obter acesso ao local do crime. Na biblioteca, os PJs testemunham o seguinte:

Abrindo as portas da biblioteca do Tribunal, vocês são recebidos com uma visão inesperada. Todas as prateleiras de pergaminhos e livros foram colocados no canto mais afastado, junto com as mesas e cadeiras de leitura. O resto do cômodo está vazio e quatro dabus estão ocupados limpando as paredes, o chão e o teto com escovas, esfregões e vassouras.

“Eles estão fazendo isso desde que removemos o corpo, dois dias atrás.” Comenta uma voz atrás de vocês. Vocês se viram assustados reconhecendo o velho de nariz grande, ruivo e bigode peludo como Prócer Hashkar, notório dos Guvners. “Eu nunca os vi se comportando assim, limpando as mesmas manchas repetidamente. Eu temo que não seja um bom presságio para a Jaula. Mas basta sobre nossos amigos discretos. Vocês têm algum negócio aqui ou devo chamar meus guardas?”

Prócer Hashkar (PI (?)/♂ anão/0/Fraternidade da Ordem/ON) vem a esta biblioteca a cada duas horas para assistir aos dabus repetirem seu ritual de limpeza. Ele está assustado porque algo desequilibrou a ordem da Donzela - uma ordem que os dabus geralmente representam. Se os PJs ainda não estiverem trabalhando para o prócer, ele fará perguntas sobre o interesse deles nos assassinatos e sua presença em um cômodo que é proibido para o público em geral. Se os PJs mostrarem a ele o respeito adequado, responderem com sinceridade e não agirem de forma muito caótica, o prócer pede-lhes que trabalhem para a Fraternidade da Ordem. *“Parem o assassino, e talvez a loucura que tomou conta da Cidade das Portas se dissipará.”*

Os dabus limpam tudo relacionado ao assassinato, incluindo a pequena pilha de pó de pérola preta usada no ritual. No entanto, em um teste de Sabedoria bem-sucedido, um dos PJs nota que um dos dabus se separou de seus companheiros. Ele está trabalhando entre os livros que foram deixados de lado e, na verdade, está limpando o mesmo livro de novo e de novo. Se os PJs se aproximarem, o dabus lhes darão alguns momentos para inspecionar o tomo; é intitulado Poderes e Semipoderes. Manchas de sangue estragaram as páginas de um capítulo intitulado “Ascensão Divina”. (Sougad deu uma olhada no capítulo depois de assassinar Fassa; os dabus notaram o resíduo maligno deixado para trás).

NOTA DO MDM: se os PJs forem cabeças-oca o suficiente para atacar os dabus, use as seguintes estatísticas para os quatro na biblioteca. No entanto, esteja ciente de que dabus suficientes podem ser convocados para matar ou incapacitar os PJs facilmente se as coisas começarem a ficar fora de controle.

DABUS (4 OU MAIS): TAC 15; #AT 1; Dano 1d8 ou por arma; CA 7; HD 6; hp 26 cada; MV 12; SD imune a magias que afetam as superfícies abaixo deles ou o ar ao redor deles; TAM M (6 pés de altura); INT alta (12); AL N; ML estável; XP 420.

AVISO NA RUA HARMONIUM

O quinto assassinato ocorreu há duas noites, perto do Quartel da Cidade. Tenskor, um dos agentes de Narcovi, foi massacrado e estacado na Rua Harmonium para que todos os Teimosos vissem.

Os PJs que vierem à área em busca de informações não encontrarão muita coisa. Alguns moradores de rua estão dispostos a falar (ou inventar uma história) por um pouco de troco, mas a maioria dos Teimosos não dará bola para os PJs. Na verdade, se os PJs já tiveram um confronto com Narcovi e seus agentes (veja “Toada de Narcovi” na página 24), vir a esta parte da cidade pode ser extremamente perigoso. Os Teimosos mal podem esperar para colocar a culpa em alguém para que os Impiedosos possam punir o culpado e o membro da facção assassinado possa ser vingado. Os PJs podem ser declarados culpados se não tomarem cuidado.

Um pungado de rua (Pl/♂ meio-elfo/0/Cabala Desolada/CM) recolheu os restos do disco de bronze usado para energizar essa parte do ritual e o MDM pode querer permitir que os PJs o encontrem e falem com ele. Narcovi encontrou a barra de ferro, mas ela não fez a conexão de que é um componente para lançar a magia *Caos*.

Enquanto estão nesta parte da Jaula, os PJs são investigados pelo próprio Sougad. Ele presta atenção em Sigil durante o dia, procurando por parvos ordeiros para caçar e matar quando a escuridão cair. Retornando ao Quartel da Cidade em busca de outro membro da equipe de investigação de Narcovi, ele avista os PJs. Se eles demonstrarem abertamente que também estão investigando os assassinatos, Sougad os segue por um tempo. Além do mais, ele usa sua habilidade *Revelar Tendência* para identificar qualquer membro ordeiro do grupo. Se houver PJs ordeiros com laços óbvios com uma facção em particular, Sougad seleciona aleatoriamente um deles para matar. Neste caso, Sougad tenta cometer *dois* assassinatos nesta noite - o PJ marcado e a vítima Impiedosa da visão de Harlique. Consulte “Harlique, a Demente” (página 26) e “A próxima vítima” (página 27) para obter mais informações sobre a(s) vítima(s) em potencial.

Os PJs não devem encontrar Sougad neste ponto da aventura. Se eles perceberem que estão sendo vigiados, Sougad escapa por um labirinto de becos antes que qualquer combate possa acontecer. No entanto, se os PJs já conhecerem Urchend (veja “O Salão de Bebidas da Ascensão” na página 20), eles reconhecem Sougad da descrição do jovem. Embora Sougad escape, os PJs podem encontrar outra pista: o local onde ele estava fica marcado por uma pequena pilha de pó branco que caiu de suas botas e pernas da calça. Os PJs podem ter a substância identificada por um alquimista ou o dono de uma loja que vende pós e perfumes finos. É talco, e apenas alguns lugares em Sigil estocam o suficiente para que alguém possa pegá-lo e rastreá-lo; consulte “Armazéns de Talco” na página 25 para mais informações.

A LIVRARIA DO VÉU PARTIDO

O sexto assassinato ocorreu na noite anterior ao início da aventura nas proximidades do Templo Aniquilado. O corpo de Keluk, o Cinzento, foi encontrado na Véu Partido, uma livraria na Vereda Esquecida.

Kesto Olhos Brilhantes (Pl/♂ gnomo/W12/Athar/CN), o proprietário da loja, disse aos investigadores que abriu sua loja naquela manhã (a manhã em que a aventura começa) e encontrou o corpo de Keluk. Como um mago Athar, Kesto estoca livros de filosofia em sua loja que promovem as crenças de sua facção, e Keluk - um colega Athar - estava na loja à noite conduzindo pesquisas. Kesto afirma saber apenas o que ele já disse a Narcovi (os detalhes são encontrados no “Anotações de Narcovi”, página 18).

No entanto, ele esconde o fato de que chegou muito antes do que afirma; o fato é que Kesto entrou no momento em que Sougad extraía a energia planar vermelha do cadáver recém-morto. Sougad agarrou Kesto, usou seu poder de *Revelar Tendência* para descobrir que o mago não era ordeiro e o avisou para manter sua caixa de ossos fechada sobre o assassinato. Caso contrário, o demente prometeu voltar e cortar as mãos e a língua de Kesto, deixando o mago vivo para saber que ele nunca lançaria outra magia novamente.

Se os PJs convencerem Kesto de que o assassino não voltará para prejudicá-lo, o mago revela o que viu, incluindo o misterioso brilho vermelho que passou do corpo de Keluk para o assassino. Ele descreve Sougad em detalhes perfeitos e fornece uma pista importante para encontrá-lo: poeira branca cobria as botas pretas do assassino.

Se os PJs vasculharem a loja e algum fizer um teste de Sabedoria com -2, eles encontrarão uma pegada de poeira, escondida sob vários livros que caíram no chão. O pó branco é talco, o mesmo tipo que os PJs podem encontrar em “Aviso na Rua Harmonium”, acima. Se os PJs apontarem a pegada, Kesto pode examinar e identificar a poeira.

Além do mais, Kesto (ou algum outro contato dos PJs) pode dizer a eles onde encontrar talco o suficiente para revestir botas tão pesadamente; “*Três armazéns na área mantêm grandes estoques de talco disponíveis para uso na fabricação de produtos específicos: Tintas de Grossif, Pergaminhos e Papéis de Penbrum e Pó de Banho de Logu.*”

A VERDADEIRA TOADA: Tintas de Grossif possui um grande depósito de armazenamento a poucos quarteirões do Parque Gema de Sangue; Sougad usa o armazém como esconderijo durante o dia. Consulte “Armazéns de Talco” na página 25 para obter mais informações.



Dauer
1995

NOTA DO MDM: a Veu Partido possui uma pequena seção de textos mágicos. Se os PJs estiverem interessados e não se esforçarem para contrariar Kesto, ele pode oferecer uma variedade de magias (a critério do Mestre). Ele tem quatro de 1º nível, três de 2º nível, dois de 3º nível e uma magia de 4º nível disponível. Ele cobra 500 moedas de ouro por nível de magia. Com algum charme e pechincha, alguns elogios e palavras de encorajamento de um membro de uma facção amiga, Kesto pode ser persuadido a baixar seu preço para 200 PO por nível de magia.



SE EU DESCØBRIR QUE
VØCÊS ESTÃO ENVØLVIDØS NESSES
ASSASSINATØS, EU IREI GARANTIR
QUE NÃØ HAVERÁ Ø
SUFICIENTE DE VØCÊS PARA QUE
ØS MØRTE RUBRA POSSAM PUNIR.

— INVESTIGADØRA
HARMØNIUM NARCØVI,
MANDANDØ A REAL.



PROCURANDO POR PISTAS

Enquanto os PJs procuram pela Ala Inferior e Ala da Donzela em busca de pistas sobre os assassinatos, eles provavelmente se depararão com os seis encontros nesta seção. Essas cenas devem ser intercaladas com cenas dos PJs verificando os locais dos assassinatos e acontecendo na ordem que fizer mais sentido pela maneira como a aventura está progredindo.

NOTA DO MDM: o MDM pode expandir esta seção para incluir outros encontros que ele ache necessário.

TØADA DE NARCØVI

Em sua busca pelo assassino, a investigadora Harmonium, Narcovi, tem um esquadrão de oito agentes Teimosos a apoiando, e muito mais bisbilhotando ao redor das alas.

Vários desses agentes encontram os PJs enquanto eles estão conduzindo sua própria busca nos locais de assassinato (embora para quem os PJs estão trabalhando, se houver, possa determinar que tipo de recepção Narcovi lhes dará mais tarde). Os Teimosos fazem perguntas dentro dessa linha de raciocínio: *“Onde vocês estavam ontem à noite*

perto da oitava lanterna? Quais negócios vocês têm aqui? Podemos olhar suas espadas? Vocês conheciam a vítima? Por que vocês estão interessados em alguns assassinatos de rotina?” Os agentes dificultam a vida dos PJs e então se perdem nas curvas e reviravoltas da Jaula.

Os Teimosos reportam à Narcovi assim que podem, deixando-a saber que um grupo de parvos de aparência rude está bisbilhotando os locais dos assassinatos. Narcovi reúne seus agentes e tenta localizar os PJs, encontrando-os em algum ponto antes do primeiro dia da aventura terminar.

Narcovi está dando de cara com paredes e becos sem saída desde que esse caso começou, então ela não vai ser muito legal com um bando de aventureiros que podem saber quem é o assassino. O fato é que, até onde Narcovi sabe, um dos PJs pode ser o assassino.

Se os personagens dos jogadores estiverem trabalhando para os Guvners, Harmonium ou Impiedosos, Narcovi pega um pouquinho mais leve com eles. Caso contrário, ela os trata como suspeitos e faz perguntas difíceis. Algumas são as mesmas que seus agentes perguntaram anteriormente, enquanto outras são mais objetivas:

“Onde vocês estiveram o dia todo? E ontem? Alguém mais viu vocês lá? E seis noites atrás? E cinco? E quatro? Vocês podem provar? Por que não deveria chamar os Impiedosos e jogá-los em um canto escuro da Prisão?”

Se os PJs se recusarem a cooperar, Narcovi faz com que seus agentes os levem para o Quartel da Cidade, onde ela pode conduzir um interrogatório mais completo. Claro, isso pode levar a uma briga. Embora os agentes sejam fortes, os PJs devem conseguir escapar se tentarem. Em nenhum caso Narcovi deve ser morta durante essas escaramuças. Se uma luta estourar, os PJs se tornam automaticamente furtivos procurados para interrogatório pelos Harmonium. A partir desse ponto, eles terão que ter cuidado para não serem vistos por nenhum dos três porta-vozes da justiça de Sigil - os Guvners, os Teimosos ou os Morte Rubra - já que os membros dessas facções estarão alertas a qualquer um que possua as descrições dos PJs.

A menos que os PJs estejam conectados a uma das três facções mencionadas acima, Narcovi se recusa a deixá-los ajudá-la e não compartilha nenhuma das evidências que ela reuniu, incluindo as informações em suas anotações (na página 18). Os PJs veem suas anotações, porém, e podem ter a ideia de roubar o caderno na próxima oportunidade conveniente. Claro, assim que ela perceber que está faltando, Narcovi vai procurar os PJs para confrontá-los sobre isso.

Se os PJs responderem todas as perguntas de Narcovi honestamente e com algum respeito, ela os deixará ir com um simples aviso. *“Eu não sei de onde vocês vieram, mas em Sigil são os Harmonium quem prendem. Fiquem longe disso e vocês permanecerão saudáveis - e livres.”*

AGENTES HARMONIUM (8) (PL/VAR VAR/F5/HARMONIUM/OB): TAC0 16; #AT 1; Dano 1d8 (cimitarra); CA 3 (Loriga segmentada); hp 25 cada; MV 12; TAM M (6 pés de altura); INT alta (12); ML estável (12); XP 175.

ESCONDERIJO DOS SEGUIDORES DO CAOS

Mais do que um parvo ordeiro acha que os Seguidores do Caos estão por trás dos assassinatos. Prócer Karan pediu aos seus Desconexos que ficassem de olho nos eventos que aconteciam na Ala Inferior e na Ala da Donzela, percebendo que, se os garotos da ordem não resolverem o caso em breve, sua facção vai levar a culpa. Algo tão grande pode levar a uma guerra de facções, e mesmo Karan não é caótico o suficiente para querer isso. Então, conforme os PJs realizam sua própria investigação, eles podem ver um ou outro Seguidor do Caos espionando das sombras, sentados discretamente ao alcance da voz ou até mesmo se aproximando corajosamente para perguntar o que descobriram em um determinado local.

Se os PJs decidirem virar o jogo contra os Seguidores do Caos e optarem por segui-los, eles serão levados direto para o esconderijo dos Seguidores do Caos na Ala Inferior. Não é muito longe da Casa Precursora (os Desconexos realmente querem descobrir a sombra daquele lugar), escondido no porão de uma loja de doces chamada *Doces Felizes* (marcada em um dos mapas do Mestre de Sigil). O amontoado de doces misturados aleatoriamente entre uma dúzia de latas é uma pista de que a loja é administrada por um Seguidor do Caos. O Parvo (PI/♂ githzerai/Seguidor do Caos/CN) atrás do balcão é um encontro interessante. Os preços mudam de momento a momento, a conversa flui de tópico a tópico sem qualquer padrão discernível e às vezes o lojista até muda para o diálogo sem sentido frequentemente usado por membros dessa facção.

Um alçapão atrás do balcão leva ao esconderijo. Os PJs podem tentar convencer o lojista de que são membros da facção (o que não é difícil, a menos que os PJs usem ícones óbvios de outras facções ou símbolos sagrados ordeiros), dominar o pobre coitado ou simplesmente esperar até que o lugar feche e forçar a entrada.

O porão é uma grande sala com camas espalhadas por toda parte, uma mesa e seis cadeiras em um canto e uma pequena lareira que fornece luz. A qualquer momento, de quatro a nove (1d6 + 3) Desconexos estão presentes. Além de tentarem chegar ao fundo dos assassinatos eles mesmos, esses Desconexos estão se preparando para se defender contra os ataques de outras facções. O esconderijo está cheio de armas que eles reuniram, incluindo: 12 espadas longas, 16 espadas curtas, oito lanças, oito frascos de óleo, 10 tochas, 24 flechas, 3 arcos curtos e 9 adagas (nenhuma das armas é mágica). Os PJs podem ver as armas como “prova” de que os Desconexos estão cometendo os assassinatos, ou como uma resposta às acusações brutais sendo feitas.

Se os PJs entrarem no esconderijo na companhia do PJ Desconexo ou do lojista (se eles o descascaram fazendo-o acreditar que são membros da facção, por exemplo), os Seguidores do Caos estarão dispostos a conversar.

No entanto, se os PJs invadirem por conta própria, os Seguidores do Caos serão hostis, pensando que o gru-

po veio para prendê-los ou atacá-los. Os Seguidores do Caos lutam até a morte, embora um tente escapar para avisar o resto da facção. Os PJs devem lutar até o fim ou convencer os Desconexos de que eles vieram em paz. O truque aqui é descobrir que os Seguidores do Caos, à sua maneira, estão tão chateados com os assassinatos quanto as facções ordeiras estão. Se os PJs descobrirem que os Seguidores do Caos não estão por trás das mortes, eles podem ajudar a impedir uma guerra de facções estourar, passando a informação para Prócer Ambar ou Narcovi.

DESCONEXOS (1D6 + 3) (PL/VAR VAR/F2/SEGUIDORES DO CAOS/CN): TACO 19: #AT 1; Dano 1d6 (lança); CA 7 (Loriga); hp 11 cada; MV 12; TAM M (6 pés de altura); Int média (10); ML estável (12); XP 35.



ARMAZÉNS DE TALCO

Três armazéns na área negociam talco, a substância que os PJs podem encontrar na Rua Harmonium (se avistarem Sougad) e na Livraria do Véu Partido. Pergaminhos e Papéis de Penbrum, Pó de Banho de Logu e Tintas de Grossif, cada uma tem um depósito na área e todas fazem uso extensivo de talco. Os armazéns são marcados nos mapas de Sigil do Mestre. Suas localizações não são secretas e os PJs devem ser capazes de encontrá-las sem muitos problemas. Por exemplo, Kesto Olhos Brilhantes ou outro contato dos PJs pode direcionar o grupo para qualquer um dos três.

PERGAMINHOS E PAPÉIS DE PENBRUM: Pergaminhos e Papéis de Penbrum tem um grande armazém na Ala da Donzela, não muito longe do Tribunal da Cidade. A maior parte do papel usado pelo Tribunal vem das lojas de Penbrum. Se os PJs investigarem o armazém, eles devem passar por uma série complicada de fechaduras (penalidade de -20% para rolagens para abrir fechaduras). No entanto, uma busca completa no exterior do edifício revela outra entrada: uma placa solta perto da base do muro dos fundos desliza para o lado para formar uma entrada pequena, mas utilizável. Somente criaturas do tamanho de humanos ou menores podem passar pela abertura.

Dentro do armazém, um grupo de ratos cranianos fez um ninho em meio aos papéis armazenados. Há 40 ratos no grupo que tem uma Inteligência coletiva de 8 e duas magias de mago (*Leque Cromático* e *Hipnotismo*). O grupo não tem nada a ver com os assassinatos, mas reage mal a qualquer coisa que ameace o ninho. Se os PJs entrarem no armazém e começarem a olhar ao redor, os ratos os perseguem e esperam uma oportunidade para atacar. Se Penbrum for informado sobre a infestação de ratos, ele oferece aos PJs uma recompensa de 500 moedas de ouro para limparem seu armazém.

RATOS CRANIANOS (40): TACO 19; #AT 1; Dano 1d4; CA 6; DV 1; HP 7 cada; MV 15; SA magias de mago (*Leque Cromático, Hipnotismo*). SD resistência como criatura com DV igual a inteligência do grupo; TAM T (6 polegadas); INT var (1 ponto para cada cinco ratos vivos); AL NM; ML instável (7); XP 65.

PÓ DE BANHO DE LOGU: Pó de Banho de Logu fornece seus produtos para as casas de banho frequentadas pelos Cifrários. A empresa tem um depósito nas proximidades, um prédio de tamanho médio na Ala Inferior, não muito longe do Armorial. Barris e caixas de pó de talco enchem o interior em fileiras ordenadas. Se os PJs decidirem explorar esse local, eles descobrirão que alguém está morando no armazém. Perto dos fundos, longe do tráfego normal dos trabalhadores, um pequeno covil foi construído. Barris e caixas formam as paredes, enquanto os barris formam uma mesa e cadeira rudimentares. Uma cama de palha foi colocada em um canto. Há também restos de refeições recentes, quatro odres vazios de vinho, algumas bugigangas e uma bolsa de couro com as iniciais "LC" e o símbolo bordado dos Primorosos.

A bolsa pertencia a Lini, a terceira vítima. Foi deixada no local do assassinato por Sougad e mais tarde pega por Baskix Três Dedos (PI/♂ gnomo/0/Liga Livre/CN), um bêbado sem-teto que esteve vivendo secretamente nesse armazém nas últimas semanas. Ele descobriu o corpo de Lini na *Ascensão* enquanto voltava de um bar mais barato para casa. Como o parvo já estava morto e não havia ninguém por perto, Baskix pegou sua bolsa e voltou para o armazém. Os PJs devem ser capazes de determinar rapidamente que o bêbado é inofensivo e incapaz de matar qualquer pessoa no método que foi usado até agora. No entanto, Baskix pode fornecer uma informação adicional sobre o terceiro assassinato; ele mostra aos PJs uma pena de vrock que encontrou na taverna, a ponta manchada com sangue seco.

TINTAS DE GROSSIF: este armazém está localizado na Ala Inferior perto da Casa Precursora, não muito longe do Parque Gema de Sangue. Se os PJs derem uma olhada lá dentro, eles encontrarão o covil de Sougad. Vá para "Sougad e a Donzela" na página 30 para a conclusão desse capítulo da aventura.

COMPONENTES DE MAGIA

Se os PJs seguirem o ângulo dos componentes de magia, eles podem aprender muito sobre sua presa. Várias lojas que atendem às artes arcanas - incluindo *O Demônio Amigável* - estão marcadas nos mapas de Sigil do escudo do mestre. Cabe ao Mestre criar os encontros se os PJs decidirem visitar qualquer um ou todos esses lugares. Os PJs também podem visitar qualquer loja introduzida em aventuras anteriores ou procurar outros contatos que já tenham usado.

Sougad comprou 13 folhas do melhor pergaminho de *Arcana da Untra*, cada folha possui três Ps - a marca d'água dos Pergaminhos e Papéis de Penbrum. Se os PJs descouverem Sougad (com base nas conversas com Kesto

Olhos Brilhantes ou Urchend), o lojista (PI/♂ tiefling/0/Ordem Transcendental /NM) lembra do homem. *"Um sujeito assustador. Um perfeito cavalheiro em um momento, um miserável abusivo logo em seguida. Ele pagou em ouro, no entanto."*

O balconista (Pr/♂ elfo/0/Sociedade da Sensação/OB) em outra loja, *A Marca do Mago*, não se lembra de ninguém que corresponda à descrição de Sougad, mas sua loja foi invadida seis noites atrás. *"Foi a coisa mais estranha. Entrou tão ousado quanto um balor e tirou 13 penas de vrock do jarro ali. Quase me limpou. Como pode ver, o parvo me deixou apenas com duas. Sim, o ladrão também levou 12 cascas de noz, cinco discos de bronze e cinco barras de ferro."*

Onde Sougad conseguiu as pérolas negras? Do *Câmbio de Gemas do Anão Sonolento*, é claro. *"Pérolas negras?"* o anão (PI/♂ anão/0/Predestinados/ON) atrás do balcão pergunta. *"Por que vocês estão interessados em pérolas negras?"* O anão está desconfiado porque da última vez que alguém entrou em sua loja e pediu para ver suas pérolas negras, ele foi roubado durante a noite. *"Alto, de constituição poderosa, com cabelo selvagem e olhos ferozes."* O anão lembra. *"Tenho certeza de que foi ele. Veio sete dias atrás. Ele pediu especificamente para ver as pérolas negras no valor de 1.000 PO cada. 'Muito bom', ele disse. 'Bom dia', disse ele. Na manhã seguinte, a fechadura foi quebrada e fiquei sem quatro pérolas negras!"*

HARLIQUE A DEMENTE

Algum tempo antes do anoitecer no primeiro dia de investigação dos PJs, uma demente da Casa Precursora se aproxima para avisá-los sobre o sétimo assassinato iminente. Se os PJs derem ouvidos ao conselho dela, eles podem impedir o crime; no entanto, se eles a ignorarem, eles terão que lidar com o fato de que tudo o que ela disse a eles se tornou realidade.

A demente é Harlique Mãos Ligeiras (PI/♀ Tiefling/B1/-/CN), uma jovem que se comporta como uma adolescente despreocupada e divertida, mas é assombrada por pesadelos terríveis que a atingem mesmo quando está acordada. Esses pesadelos são sempre proféticos em sua natureza, mostrando visões de eventos horríveis pouco antes de eles realmente acontecerem. Como suas visões se tornam realidade, ela foi levada pelos Primorosos da Casa Precursora, em vez de acabar no Cortiço. No entanto, quando Nari deixou Trolan e Sougad escaparem, Harlique usou suas habilidades de ladra para escapar.

Neste ponto da aventura, ela experimentou cada um dos seis assassinatos por meio de pesadelos *antes* dos crimes acontecerem. Ontem à noite, enquanto o sexto assassinato estava ocorrendo, ela sonhou com os eventos do sétimo assassinato - a morte de Kolz, um Impiedoso.

Quando os PJs encontram Harlique, ela parece que não dorme há semanas. O Mestre deve escolher um dos PJs. Harlique viu aquele personagem lutando contra Sougad em seu sonho e quer pedir sua ajuda. Ela se aproxima do grupo com uma dança em seus passos, mas um olhar assombrado em seus olhos. Ela se comporta como qualquer outro demente que eles possam encontrar, mas uma ponta de sanidade aparece se os PJs procurarem por ela. Leia o seguinte:

Uma jovem vestida com roupas de couro confortáveis e marcada por longos cabelos escuros e olhos assombrados dança em direção a vocês. “Eu te conheço”, ela canta, apontando para um de vocês, “eu sonhei com você na noite passada. Você vai lutar contra o assassino”, ela nunca para de se mover, girando em torno de vocês, pulando, dançando, balançando.

“Eu vi o assassinato noite passada”, ela diz. “Embora eu ache que na realidade será esta noite.”

Se os PJs se recusarem a lidar com Harlique, ela os seguirá e lhes contará o que sonhou, independentemente de suas reclamações. Se eles a atacarem, ela ri, “Fiquem com isso em suas cabeças, parvos” e dança para as sombras de um beco próximo antes que qualquer dano real possa acontecer a ela. Se ela conseguir transmitir sua visão, leia o seguinte:

“Escutem a toada, aspirados”, a estranha jovem quase canta, fechando os olhos, embora continue a dançar e girar no lugar. “Eu sonhei com o assassino noite passada. Ele é um demente, como eu, da Casa na rua sem saída. Eu o vi em uma padaria em frente à Prisão, escondido nas sombras da porta. Ele esperou enquanto Sigil escurecia e adormecia, observando a Prisão com olhos cheios de ódio. Quando a Guarda gritou ‘Seis lanternas e tudo está bem’, ele deslizou das sombras e atacou. O assassino matou um Impiedoso. Morte Rubra. Sangue. Sete golpes de uma espada reluzente. Ele ria e outro homem morria...”

Harlique vai embora, sua visão de sonho termina. Ela não pode fornecer nenhuma outra informação sobre o próximo assassinato, do assassino ou da vítima, mas ela pode contar aos PJs sobre a Casa Precursora se eles fizerem perguntas específicas. Ela não sabe nada sobre Nari, Trolan ou Sougad, embora tenha visto todos eles em seus sonhos.

NOTA DO MDM: seis lanternas referem-se à hora do dia. Começando com o cair da escuridão, o guarda acende uma lanterna a cada hora; portanto, seis lanternas significam seis horas após o anoitecer.

A PRÓXIMA VÍTIMA

O anoitecer do primeiro dia da aventura significa que um (ou dois) assassinato está prestes a acontecer. A sétima vítima de Sougad será um dos PJs ou o pobre parvo que Harlique viu em seu pesadelo. Se um dos PJs foi marcado por Sougad durante sua investigação no Quartel da Cidade (consulte “Aviso na Rua Harmonium” na página 22), este PJ é o primeiro alvo das atividades noturnas assassinas de Sougad. Se os PJs não foram para o Quartel da Cidade, ou se nenhum dos PJs tiver tendência ordeira, o alvo da fúria assassina de Sougad é o Impiedoso da visão de Harlique.

Observe que mesmo que um PJ seja o alvo de Sougad, o demente ainda vai atrás do Impiedoso quando o guarda da Prisão disser “seis lanternas e tudo está bem.”

O ataque a um PJ ocorre logo após o acendimento da segunda lanterna (duas horas após escurecer). Se possível, Sougad espera até que o PJ alvo esteja sozinho antes de avançar para a matança, mas ele atacará um grupo de até três para atingir sua vítima pretendida. Sougad não hesita em matar personagens não ordeiros, mas todo ataque é planejado para aproximá-lo do PJ que deseja matar. Se Sougad receber ferimentos totalizando 25 ou mais pontos de vida, ele usará a sua *Porta Dimensional* para fugir.

Se ele desferir um golpe mortal no PJ alvo, ele corta quantas vezes forem necessárias para completar esta parte do ritual, solta uma folha de pergaminho e os componentes de magia apropriados e, novamente, foge por uma porta dimensional. (Após o golpe mortal, todos os golpes restantes podem ser desferidos em uma única rodada.)

Essa não deveria ser a batalha final com Sougad e o Mestre é instigado a interpretá-lo de uma forma inteligente e cruel. Ele ataca para matar, usa suas habilidades para sua melhor vantagem e escapa quando as chances se voltam contra ele.

Quando a sexta lanterna da noite é acesa, Sougad está nas sombras da Padaria Geldab, vigiando a Prisão até que uma vítima Impiedosa apareça. Se ele lutou contra os PJs no início da noite, ele gastou tempo se curando antes de assumir essa posição. Sougad está particularmente ansioso para matar se a vítima PJ o frustrou. O alvo Impiedoso é um vândalo chamado Kolz (Pl/♂ humano/F4/Impiedosos/OB), que está a caminho de uma taverna após um longo dia vigiando os residentes da Prisão. A brunea de Kolz concede a ele uma Classe de Armadura de 6. Os PJs podem estar no local para salvá-lo se observarem o aviso de Harlique (consulte “Harlique, a Demente” na página 26). Caso contrário, eles ficam sabendo do assassinato pela manhã, após a descoberta do corpo.

Se os PJs estiverem prontos para salvar Kolz, eles terão que agir rapidamente. Embora Harlique tenha visto Sougad desferir sete golpes com sua espada, é o quarto golpe que realmente mata Kolz; os últimos três cortes são apenas Sougad completando esta parte do ritual. Embora os PJs possam facilmente encontrar a padaria, avistar Sougad é outra questão. Um teste de Sabedoria bem-sucedido com uma penalidade de -6 é necessário para encontrar seu esconderijo. Caso contrário, eles terão que esperar até que ele ataque para vê-lo. Se os PJs puderem causar mais de 25 pontos de dano a Sougad antes que ele dê quatro golpes em Kolz, o assassino foge e o Impiedoso é salvo. Se não, Sougad corta Kolz quatro vezes e então recua, embora, se possível, ele tente acertar mais três golpes antes de fugir (conforme exigido pelo ritual).



SEIS LANTERNAS
E TUDO
ESTÁ BEM!

— CAPIÃ DA
GUARDA DA PRISÃO,
PRESA SE
MOSTRAR ERRADO



NOTA DO MDM: Se Sougad conseguir golpear Kolz sete vezes, os PJs testemunharão a transferência de energia planar - um brilho vermelho parece ser sugado do cadáver, derramado na espada de Sougad e se dissipar por todo o corpo do demente.

EVITANDO OS GARGALOS: se os PJs não descobrirem o esconderijo de Sougad no armazém de talco (Tintas de Grossif) na segunda noite da aventura, o Mestre deve determinar outro alvo das possíveis facções listadas na “Introdução” para uma oitava vítima (ou uma nona, se um PJ também foi morto). Se os PJs ainda não encontraram o esconderijo de Sougad até a terceira noite da aventura, o Mestre deve conduzir o grupo em direção à conclusão do capítulo - permita que um NPC dê dicas, apresente uma testemunha que viu alguém vivendo no armazém e coisas do tipo.



ENCONTROS CASUAIS

Enquanto os PJs viajam pela Ala Inferior e Ala da Donzela em busca do assassino, o Mestre deve usar estes encontros casuais para adicionar sabor a Sigil, demonstrar o comportamento estranho dos dabus e fornecer dicas sobre os eventos que ocorrerão no Capítulo II e no Capítulo III. O Mestre também deve se sentir à vontade para adicionar outros encontros a essa mistura como achar melhor.

ASSASSINATO NA FORJA DO PUNHAL MISERÁVEL.

O primeiro assassinato que Sougad realmente cometeu ao ser libertado da Casa Precursora foi o necessário para preparar sua espada longa para o ritual. Ele encontrou uma forja, uma espada longa e um ser caótico na Forja do Punhal Miserável. Punhal Miserável, um meio-elfo que estava trabalhando até tarde em uma comissão para Kaldoron de Ysgard, nunca viu o ataque chegando. Sougad usou seu *Toque Chocante* para nocautear Punhal. Então, usando a espada longa em que Punhal estava trabalhando, ele matou o meio-elfo e derramou seu sangue no fogo.

Ninguém conectou esse assassinato com os outros, já que a vítima não era ordeira, mas os PJs puderam ouvir sobre o incidente de várias fontes. Kaldoron (Pl/♂ anão/F5/Impiedosos/OB), em particular, tem se queixado da perda de sua espada longa nas tabernas locais.

VÂNDALOS SOBERANOS

Em algum momento durante a investigação dos PJs sobre os assassinatos, Nari, a súcubo, fica sabendo do envolvimento deles. Embora ela não esteja particularmente preocupada com aspirados como eles, ela não quer arriscar. Então ela se aproxima de um grupo de vândalos Soberanos

em forma humana e conta uma história triste. “Os aspirados me atacaram porque eu não pertencço a uma facção”, Nari chora, deixando suas lágrimas rolarem livremente. “Eles pegaram minha bolsa de moedas e disseram que me encontrariam mais tarde para que pudéssem se divertir um pouco mais.” Isso realmente deixa os vândalos loucos: para eles, é apenas mais um sinal das indignidades que todos os Soberanos sofrem. Os Soberanos decidem ensinar uma lição aos PJs - que é exatamente como Nari esperava que eles respondessem.

Dez vândalos soberanos logo encontram os PJs e vão direto ao ponto. Leia:

De repente, vocês se encontram cercados por dez dos mais cruéis vândalos que já viram. Eles usam o símbolo da Liga Livre, o que significa que qualquer um poderia tê-los contratado para ir atrás de vocês. “Vocês, parvos, precisam aprender algumas maneiras”, um dos vândalos zomba enquanto saca sua arma, “E enquanto estamos ensinando vocês, talvez vocês gostariam de devolver a bolsa da dama e evitar uma segunda surra.”

Os vândalos não querem matar os PJs, mas eles combinarão força por força. Se mais da metade dos vândalos cair, o resto tenta escapar. Se os PJs conseguirem capturar um Soberano para interrogatório, ele conta a eles tudo o que Nari disse. No entanto, ele não pode nomeá-la, ele não sabe como encontrá-la e a descrição se encaixa em qualquer número de mulheres jovens na Jaula.

VÂNDALOS SOBERANOS (10) (Pl/VAR VAR/F3/LIGA LIVRE/VAR): TACO 18; #AT 1; Dano 1d6 (maça) ou 1d8 (machado de batalha); CA 5 (cota de malha); HP 17 cada; MV 12; TAM M (6 pés de altura); Int Média (9); ML média (10); XP 65.

DABUS ESTRANHOS

Os PJs já viram alguns dos comportamentos estranhos exibidos pelos dabus. Os exemplos a seguir também podem ser espalhados pelo resto dos encontros neste capítulo.

- ◆ Em uma rua, um grupo de Dabus corta ou retalha vinha navalha. Os PJs já viram os dabus realizarem essa função antes; é um de seus principais trabalhos em Sigil. No entanto, desta vez não há nenhuma vinha-navalha à vista. Os dabus já cortaram e coletaram a planta desta área, mas eles continuam a trabalhar nela como se a rua estivesse coberta com o nojento cultivo.
- ◆ Em outra rua, um grupo de dabus segue a rotina de armar armadilhas e matar vermes. No entanto, não há vermes presentes - apenas os dabus que rastreiam, ensacam e matam infinitamente criaturas inexistentes.
- ◆ Os dabus trabalham para consertar coisas que não estão quebradas. Eles consertam ruas de paralelepípedos, martelam pregos em placas sólidas e substituem janelas intactas por novos painéis de vidro conforme a multidão nervosa passa.

Finalmente, há muitos exemplos possíveis de áreas de limpeza dos dabus que já brilham. Eles varrem a poeira invisível das ruas, esfregam a sujeira invisível das paredes e lavam as janelas que já brilham. Eles são especialmente ativos nas proximidades da Casa Precursora e ao redor das cenas de crime.

NOTA DO MDM: se os PJs atacarem os Dabus, use as seguintes estatísticas, tendo em mente que dabus suficientes podem ser convocados para derrubar os PJs facilmente.

DABUS (VARIA): TACO 15; #AT 1; Dano 1d8 ou por arma; CA 7; DV 6, hp 26 cada; MV 12; SD imune às magias que afetam a superfície abaixo deles ou o ar ao redor deles. TAM M (6 pés de altura); INT alta (12); AL N; ML estável (12); XP 420.



ESQUECEU
ALI.

— UM TIEFLING MALVADO
SE DIVERTINDO COM
UM DABU DEMENTE



ATAQUE A PRÓCER AMBAR

Nari quer a *planaridade*, o que significa que ela precisa encontrar uma maneira de obtê-la de Prócer Ambar. Desde que Sougad escapou e os assassinatos começaram, o prócer se cercou de uma coleção de guardas. No entanto, Nari pediu um favor a Crimjak, o marquês cambion, e o contratou para ajudar a roubar a *planaridade*.

Enquanto investigam o local do assassinato no *Salão de Bebidas da Ascensão*, os PJs ouvem os sons de uma batalha próxima; se eles não responderem imediatamente, gritos por ajuda chegam aos seus ouvidos. Quando eles chegam ao local da luta, eles veem Crimjak lidando com os guardas pessoais de Prócer Ambar, já tendo derrubado metade e constantemente abrindo caminho através dos vândalos restantes.

Durante a confusão, um ladrão encantado por Nari se aproxima de Ambar (Pl/♂ meio-elfo/R20/ Crentes da Criação/NB) e arranca a *planaridade* - com bolsa e tudo - do cinto do prócer. Crimjak continua a luta até que o ladrão, Tarrin, tenha a chance de roubar o item e fugir. O prócer percebe o jovem ruivo, mas não pensa em sua presença enquanto a batalha se desenrola.

Se os PJs correrem para ajudar os guardas, juntos, seu poder pode expulsar o cambion, que alegremente se teletransporta assim que Tarrin escapa com a *planaridade*. Depois, quando Ambar percebe que o artefato está faltando, ele se lembra de quão perto o estranho ruivo chegou. Ele fornece aos PJs uma descrição precisa e promete recompensá-los se eles puderem recuperar a bolsa e seu conteúdo. Ele também dá a cada um deles 100 PO pela ajuda que deram aos seus guardas.

A VERDADEIRA TOADA: Ambar não irá divulgar muito sobre a *planaridade* além de sua descrição física, mas ele diz aos PJs que o item por si só será capaz de identificar o ladrão - uma sutil referência a seu poder de registrar e armazenar imagens.

EVITANDO OS GARGALOS: se os PJs não participarem neste encontro, o MDM deveria assumir que ele aconteceu de qualquer jeito e que a *planaridade* terminou nas mãos de Nari.

⊕ LADRÃO DE NOVO ⊕

Nari quer incriminar os PJs por um assassinato que se parece muito com um que Sougad cometera. Ela planeja encantar um vândalo para matar um miserável ordeiro com três golpes de espada e deixar para trás um item roubado de um dos PJs.

Poucas horas depois do ataque ao Prócer Ambar, o ladrão Tarrin tenta roubar algo dos PJs enquanto eles caminham pelas ruas de Sigil - qualquer item que possa ser rastreado até o grupo. Se os PJs o pegarem no ato, eles podem questioná-lo sobre o objeto que ele roubou de Prócer Ambar. Tarrin não sabe muito e é óbvio que ele ficou encantado de alguma forma. Ele não sabe o nome de Nari, onde encontrá-la ou o que ela fez com o item. Leia:

“Não está comigo”, o ladrão diz com um sorriso largo. “Eu o dei a uma mulher bonita. Ela queria tanto, que eu tive que dar para ela. O mesmo é verdade para o seu item. Deixe-me dar a ela!”

Tarrin *sabe* que ele deve encontrar “ela” no Parque Gema de Sangue depois de completar sua missão atual. Se os PJs forem ao parque, Nari os localiza de seu esconderijo nas sombras de um bosque de árvores e percebe que Tarrin falhou. Ela desaparece antes que os PJs percebam que ela está lá.

Por outro lado, se Tarrin conseguir roubar um item dos PJs, Narcovi volta para vê-los no dia seguinte para discutir o porquê de um item deles ter sido encontrado na cena do assassinato de outra vítima.

TARRIN (Pl/♂ HUMANO/T8/LIGA REVOLUCIONÁRIA/CN): TACO 17; #AT 1; Dano 1d4 + 4 (*adaga* +4); CA 6 (*corselete de couro batido* +1); hp 35; MV 12; SA ataque pelas costas x3 PP 70%; TAM M (5 pés de altura); INT alta (12); ML estável (11); XP 975.

⊕ CULT+⊕ À DONZELA

Ao longo da investigação do assassinato, os membros de Aqueles que Cortejam a Donzela continuam a chegar à Sigil. Use esses três encontros separados para mostrar aos PJs que esse culto pode desempenhar um papel maior conforme a história se desenrola. Estatísticas para um cultista típico - e para os valentões em "Discriminação" - aparecem ao final dos três encontros.

DISCRIMINAÇÃO: como a adoração à Donzela da Dor é estritamente proibida, Aqueles que Cortejam a Donzela devem lidar com a discriminação indistigável. Alguns cultistas são expulsos de lojas e pousadas por multidões furiosas. Outros têm recusados até mesmo os serviços mais básicos para fazê-los irem embora. A pior ofensa, no entanto, ocorre quando um grupo de cinco vândalos decide espancar um cultista por causa de suas crenças. Os PJs vagam assim que as coisas começam a esquentar. Leia:

"Não queremos sua espécie aqui, seu demente", grita uma voz zangada de um beco próximo. Vocês veem um dos membros do culto, vestido com túnicas cor de prata e âmbar e adornado com a cabeça laminada da Donzela da Dor, cercado por cinco valentões. "Estamos apenas cuidando de você antes que a própria Donzela faça isso", acrescenta outro vândalo. Então eles começam acertando o cultista, que nem mesmo levantou a mão para se defender.

Se os PJs simplesmente passarem, o cultista morre com o espancamento que recebe. Se os PJs forem em seu auxílio, os brigões os chamam de dementes "por ajudarem um parvo que já está no registro" e atacam. Os cinco vândalos lutam até que dois deles caíam, então fogem. O cultista agradece aos PJs por sua ajuda, mas acrescenta: "A Donzela teria me protegido".

CHEGADA: em algum lugar na Ala Inferior, um portal brilha e se abre enquanto os PJs passam. Seis homens em mantos âmbar e prata entram, com sorrisos largos e olhando em volta perplexos. "Vocês podem nos direcionar para o Parque Gema de Sangue?" um dos cultistas pergunta. Se os PJs os questionarem, os cultistas explicam: "Nós ouvimos as palavras de Trolan e nos apaixonamos pela Donzela. Agora viemos para mostrar a ela nosso amor e devoção."

PREPARAÇÃO: perto do Parque Gema de Sangue, os cultistas crescem em número para quase 20. Enquanto muitos deles procuram itens nas lojas vizinhas que podem ser usados em sua cerimônia, alguns saem pelas ruas para implorar por doações e pregar as palavras de Trolan, o Profeta. Os lojistas que concordarem em vender aos cultistas podem dizer aos PJs que eles compraram as coisas mais estranhas. "Sabonetes, doces, flores, contas - é como se estivessem cortejando moças", diz um lojista (Pl/♂ bariaur/0/Patrolha da Perdição/CN). O fato é que isso é exatamente o que os cultistas estão fazendo - eles estão cortejando a Donzela da Dor.

Os devotos da Donzela que saem pedindo e pregando espalham palavras de amor à notória de Sigil. Ninguém jamais falou sobre a Donzela da Dor em uma linguagem

tão floreada. Na verdade, os PJs não conseguem se lembrar de quando alguém realmente falou muito sobre ela. Leia:

"A Donzela ama você, e você deveria mostrar a ela seu amor em retorno" o pregador proclama. "Como Trolan, o amado, disse, a Donzela é amor e sua presença brilha para que todos nós possamos ver. Venha para o Parque Gema de Sangue e junte-se a nós pois ganhar o amor da Donzela é melhor que qualquer coisa que o multiverso tem a oferecer."

CULTISTA: TACO 20; #AT 1; Dano 1d3 (punhos); CA 10 (mantos); DV 1; HP 5 cada; MV 12; TAM M (6 pés de altura); INT média (10); AL varia; ML campeão (15); XP (15).

VALENTÕES (5) (PL/VARIA GITHZERAI/F3/VARIA/VARIA): TACO 18; #AT 1; Dano 1d6 (espada curta); CA 7 (Corselete de couro batido); HP 16 cada; MV 12; TAM M (6 pés de altura); INT baixa (7); ML instável (7); XP 65.

S⊕UGAD E A DONZELA

Eventualmente, os PJs devem rastrear Sougad até seu esconderijo no armazém de Grossif. Este encontro é escrito a partir desta perspectiva. O MDM pode alterar a localização desta cena, mas depois também precisará ajustar o texto para os jogadores de acordo. Quando os PJs encontrarem Sougad, leia:

Vocês encontram um covil escondido em um canto escuro do armazém de Grossif. Uma cama, um mapa das alas, roupas, uma moringa de vinho e uma jarra de sanguessugas Abissais marcam isso como o esconderijo de alguém.

Sougad escalou uma viga de madeira perto do teto assim que viu os PJs se aproximando. Quando eles começam a vasculhar a área, o demente torna sua presença conhecida:

Poeira cai do teto até o chão. Lá, de pé em uma viga de suporte ao lado de uma janela aberta, se encontra o homem com cabelo selvagem. Seu sorriso parece confiante e maligno, e ele parece crepitar com poder nas sombras.

Ele olha para vocês e ri. "Tolos!" ele grita, enquanto pula pela janela para o telhado.

Sougad decidiu fazer um joguinho com os PJs na esperança de liderá-los em uma alegre perseguição. Não importa quanto tempo levem para chegar à janela e subir no telhado do armazém, o demente está esperando a dois telhados de distância, à vista de todos. "Aqui, suas migalhas na bunda de um bebilith", ele grita alegremente. "Vocês não podem me impedir de chegar até lá!" Ele acena, salta para o telhado plano e começa a correr.

O mestre deve fazer a perseguição com tanto entusiasmo quanto a melhor cena de perseguição de um filme favorito. Faça com que os PJs façam testes de Destreza para pular de telhado em telhado. Uma falha no teste indica que um PJ não o conseguiu muito bem; esses personagens então têm que fazer um segundo teste para se agarrar na lateral de um telhado. Fazer o segundo teste significa que

na próxima rodada tudo o que o personagem pode fazer é subir até o telhado. Se a segunda verificação falhar, o PJ cai na rua abaixo. O Mestre deve rolar 1d4 para determinar quantos andares a construção tem e calcular o dano da queda (1d6 pontos para cada andar).

Sougad começa esta cena dois telhados à frente dos PCs. Para determinar o quão perto os PJs podem chegar dele, o Mestre deve rolar a iniciativa a cada rodada. Um personagem pode se mover de um telhado para outro em uma rodada. Se um personagem quiser correr em velocidade máxima, ele pode tentar avançar dois telhados em vez de um. Isso, entretanto, pode ser perigoso. Como o PJ não está sendo cauteloso, o salto para o primeiro telhado é feito com uma penalidade de -3 para o teste de Destreza e o salto para o segundo telhado é feito com uma penalidade de -6.

À medida que a perseguição avança, Sougad usa seu poder de *causar medo* quando a oportunidade se apresenta. Ele também usa *Toque Chocante* se algum PJ chegar perto o suficiente. No entanto, ele usou *porta dimensional* mais cedo e não pode usar esse poder para escapar agora. Se ele estiver em um telhado mais alto do que os PJs, ele derruba chaminés soltas ou joga outros destroços neles.

Eventualmente, Sougad leva os PJs a um edifício específico de quatro andares em frente ao Parque Gema de Sangue. Uma série de arcos independentes são construídos ao redor da borda do telhado. O demente sabe que um dos arcos é na verdade um portal para a cidade-portal de Êxtase (nas Terras de Fora), e ele tem uma chave de portal no bolso. É aqui que Sougad desembainha sua espada e se vira para enfrentar os PJs em batalha, seguro de que ele pode escapar pelo portal se necessário. Se algum PJ parecer ser ordeiro (usando símbolos de facções ou poderes ordeiros), ele o ataca primeiro:

Enquanto isso, no Parque Gema de Sangue, do outro lado da rua, 20 membros de Aqueles que Cortejam a Donzela reuniram-se para mostrar sua devoção à notória de Sigil. Os PJs percebem a multidão periféricamente, embora a maior parte de sua atenção esteja provavelmente voltada para Sougad. Conforme os PJs se movem para enfrentar Sougad na batalha, a multidão começa a cantar. Leia:

“Escute-nos Donzela, pois por sua beleza e graça fomos atraídos dos planos”, a multidão canta em uníssono. “Aceite nossos presentes e amor, e em troca mostre o amor que você sente por nós!”

O canto é repetido de novo e de novo conforme a batalha rompe no telhado: os PJs escutam pedaços dele enquanto suas armas se chocam com a lâmina *assassina da lei* de Sougad.

Antes que os PJs possam matar o demente, ele decide escapar pelo portal e procurar algumas vítimas em outras partes das Terras de Fora. Quando chegar a hora certa,

Sougad pula na frente do arco, gritando para os PJs, *“Na próxima vez que nos encontramos, vocês irão se prostrar diante de mim! Eu serei Sougad Quebra Leis, poder do assassinato e do caos”*. O Mestre deve deixar os PJs fazerem um teste de iniciativa; qualquer um que rolar 3 ou menos pode realizar uma ação antes que Sougad pule pelo arco. No entanto, enquanto os PJs devem estar preparados para sentir como se tivessem uma chance de parar o assassino, sob nenhuma circunstância eles deveriam ter permissão para matá-lo ou impedi-lo de escapar pelo portal. Após os PJs realizarem suas ações, Sougad mergulha pelo arco. Em vez de cair para a morte, ele desaparece enquanto o arco estala brevemente com a luz.

Assim que a batalha com Sougad se aproxima do fim, uma sombra cruza o telhado. Todos os

PJs que olharem para cima verão a Donzela da Dor flutuando acima deles e indo diretamente para o Parque Gema de Sangue. Leia:

EU SΘU ΘS VENTΘS VΘCIFERANTES
DΘ PANDEMΘNIΘ,
A SΘPA RΘDΘPIANTΘ DΘ LIMBΘ!
EU SΘU CAΘS! EU SΘU MΘRTΘ!
— SΘUGAD QUΘBRA LEIS



O canto fica mais alto e mais intenso conforme a Donzela da Dor se aproxima. Sua sombra, tão afiada quanto as lâminas

projetando-se de suas vestes e cocar, lentamente se estende em direção à multidão reunida. À medida que se aproxima, os cantores caem de joelhos e apresentam os presentes que trouxeram para ela. O primeiro cultista, flores nas mãos, sorri feliz quando a sombra da Donzela o toca. Então ele canta em dor enquanto o sangue jorra de feridas que aparecem em seu corpo - feridas que parecem terem sido feitas por cortes de lâminas incrivelmente afiadas. Os cultistas continuam a cantar, nenhum deles tentando fugir ou implorar por misericórdia. A sombra toca cada um de cada vez e, por sua vez, cada um morre. Leva apenas alguns instantes e então a Donzela segue em frente, flutuando de maneira indiferente sobre os telhados distantes.

Assim que Sougad escapar, os PJs podem verificar os cultistas. Entre os corpos cortados, eles reconhecem Halelfar, o jovem elfo de *O Demônio Amigável*. O elfo está encharcado com seu próprio sangue, mas ainda não está totalmente morto. Leia:

Halelfar olha para você, seus olhos lentamente perdendo o brilho da vida, mas seu rosto brilhando com uma expressão de paz e felicidade. Ele sorri para você e sussurra: “Você viu? Ela veio até mim. A Donzela verdadeiramente me ama.” Então ele morre.

Com a passagem da Donzela, dabus e oficiais de facções chegam para limpar a bagunça. Um desses oficiais é Narcovi, que tem muitas perguntas sobre o que aconteceu. Prossiga para o Capítulo II, que abre com a resolução dos eventos no Parque Gema de Sangue.

Esta parte da aventura leva os PJs às Terras de Fora em busca de Sougad, o demente que quer se tornar um poder do caos e do assassinato. Eles *também* podem estar procurando por Trolan e Aqueles que Cortejam a Donzela, especialmente se eles aceitarem o trabalho de Prócer Ambar. Na verdade, Ambar poderia empregar os PJs para resolver os dois problemas dos Primorosos. Se nada se apresentar, Kariana, a irmã de um dos cultistas mortos, se aproxima dos PJs depois de ouvir que eles estão indo para as Terras de Fora. Ela pede que procurem seu irmão mais novo, que ainda segue Trolan de cidade portal em cidade portal.

CAPÍTULO II: NAS TERRAS DE FORA

Em Êxtase, os PJs descobrem que a onda de assassinatos de Sougad continua. Sujeitos ordeiros visitando a cidade-portal estão sendo colocados no registro exatamente como aqueles mortos em Sigil. Assim que os PJs rastreiam Sougad, eles se envolvem em outra batalha que termina com a aparente morte do demente. Ainda em Êxtase, eles também aprendem mais sobre Trolan e seus seguidores. Os PJs descobrem que Trolan está liderando uma grande peregrinação pelas Terras de Fora em seu caminho para a Jaula. Um clérigo amigável (na verdade, o pastor Browen, servo de Nari) diz aos PJs que se eles se apressarem, eles podem alcançar Trolan na cidade-portal de Curst.

Em Êxtase, os PJs descobrem que a onda de

Em Curst, Trolan e seus seguidores ficaram presos dentro das paredes cobertas de vinha navalha. A mesma coisa acontece com os PJs quando eles entram no burgo, então eles devem encontrar uma maneira de escapar da cidade. Mas primeiro eles têm que lidar com o pastor Browen, Patrulha da Muralha e os membros da Liga Revolucionária. O tempo está contra eles, no entanto; a maioria dos seguidores de Trolan contornou Curst e já está a caminho de Sigil. Se os PJs não escaparem a tempo, os cultistas enfrentam o mesmo destino do grupo no Parque Gema de Sangue.

Conforme esses enredos principais se desenrolam, os PJs descobrem mais e mais evidências ligando todos esses eventos a um lugar chamado Casa Precursora. Tem alguma coisa acontecendo na Casa e a solução para todos os problemas pode estar lá dentro.

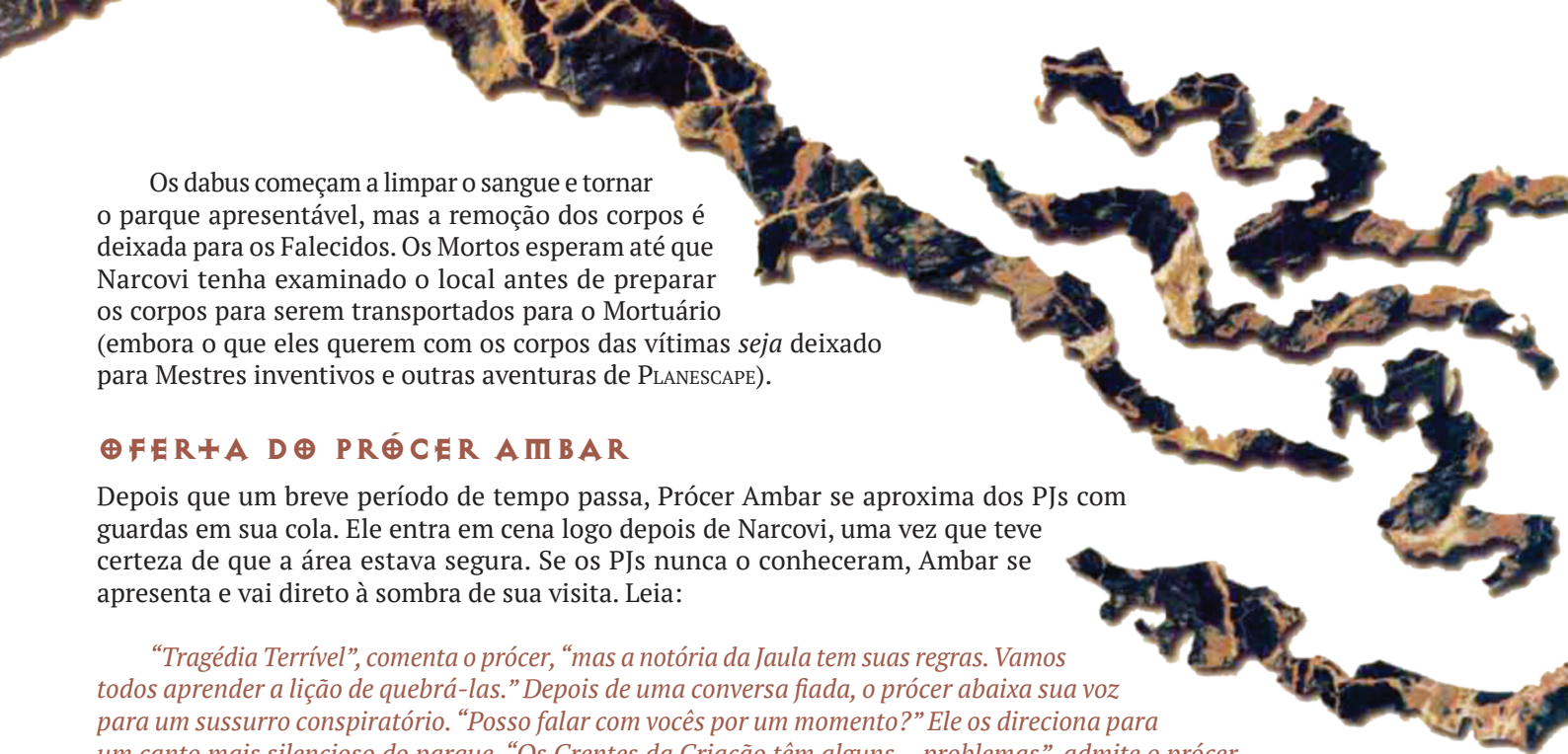
Conforme esses enredos principais se desenrolam, os PJs descobrem mais e mais evidências ligando todos esses eventos a um lugar chamado Casa Precursora. Tem alguma coisa acontecendo na Casa e a solução para todos os problemas pode estar lá dentro.

CONSEQUÊNCIAS NO PARQUE

Os corpos dos 20 cultistas estão cortados e sangrando no Parque Gema de Sangue. A espetacular tragédia atraiu uma multidão usual de caçadores de curiosidades, bem como dabus e Falecidos com a intenção de limpar a bagunça. Narcovi e seus agentes Harmonium chegam rapidamente, tentando restaurar a ordem e resolver as coisas antes que os dabus limpem as evidências. Se não fosse óbvio que as mortes foram obra da Donzela da Dor, Narcovi poderia tentar associá-la aos PJs, já que eles estão no meio das coisas novamente. Em vez disso, ela pergunta aos PJs sobre Sougad e os eventos no parque, então passa a examinar os corpos.

BAA+EZU EM CHAMAS!
E EU QUE PENSEI QUE TERMINAR
COM MINHA ÚLTIMA NAMORADA
FOI DOLOROSO...

— UM TRANSEUNTE OLHANDO
A CARNIFICINA NO
PARQUE GEMA DE SANGUE



Os dabus começam a limpar o sangue e tornar o parque apresentável, mas a remoção dos corpos é deixada para os Falecidos. Os Mortos esperam até que Narcovi tenha examinado o local antes de preparar os corpos para serem transportados para o Mortuário (embora o que eles querem com os corpos das vítimas *seja* deixado para Mestres inventivos e outras aventuras de PLANESCAPE).

OFERTA DO PRÓCER AMBAR

Depois que um breve período de tempo passa, Prócer Ambar se aproxima dos PJs com guardas em sua cola. Ele entra em cena logo depois de Narcovi, uma vez que teve certeza de que a área estava segura. Se os PJs nunca o conheceram, Ambar se apresenta e vai direto à sombra de sua visita. Leia:

“Tragédia Terrível”, comenta o prócer, “mas a notória da Jaula tem suas regras. Vamos todos aprender a lição de quebrá-las.” Depois de uma conversa fiada, o prócer abaixa sua voz para um sussurro conspiratório. “Posso falar com vocês por um momento?” Ele os direciona para um canto mais silencioso do parque. “Os Crentes da Criação têm alguns... problemas”, admite o prócer com óbvia relutância. “Enfrentaremos muito constrangimento e perda de posição se esses problemas não forem resolvidos rapidamente.”

O Prócer olha em volta nervosamente e então os puxa para as sombras. “O assassino da lei é nossa responsabilidade, e eu temo que essas mortes violentas também sejam. Veja, nós cuidamos de pobres miseráveis que parecem dementes, mas na verdade são poderes em potencial. Sougad escapou de nossos cuidados e um outro também; um que ama a Donzela da Dor de todo o coração. Eu temo que ele tenha transmitido seus sentimentos àqueles que são levemente influenciados.”

Prócer Ambar explica que os Primorosos mantêm um abrigo para esses futuros poderes. Ele pede aos PJs que recuperem os dementes perdidos antes que quaisquer outras vidas sejam perdidas, oferecendo troco e a gratidão de sua facção. Se os PJs concordarem, Ambar lhes entrega os arquivos de Trolan e Sougad (veja “Arquivos de Prócer Ambar” na página 34, que devem ser fotocopiados e entregues aos jogadores). Ele observa que todos os cultistas mortos vieram de Êxtase, uma cidade-portal nas Terras de Fora - o melhor lugar para começar uma busca por Trolan. Ambar também pergunta sobre o portal que Sougad usou para escapar. Se os PJs apontarem, Ambar envia um de seus guardas (um mago) para verificar com uma magia de *Detecção de Dobra*. Alguns momentos depois, o guarda retorna com a informação relevante: o portal leva até Êxtase, requer uma folha de uma pétala de estrela para ser ativado e foi de fato usado no passado recente.

“Que sorte para nós”, diz o prócer, “Talvez toda essa confusão possa ser resolvida em uma ação rápida. Eu irei providenciar as chaves de portal necessárias para acelerar sua viagem.”

Ambar finaliza enfatizando que não quer que Trolan seja ferido.

“Trolan não é um vilão no sentido que Sougad é”, afirma Ambar enfaticamente, “Ele está apenas equivocado por seu amor por alguém que não pode e não irá retribuir. Traga-o de volta aqui sem ferimentos e os Crentes da Criação cuidarão dele. Quanto a Sougad, tratem-no como acharem melhor.”

Se os PJs recusarem a oferta de Ambar, existem outras maneiras de levá-los até Êxtase. Narcovi poderia pedir-lhes que fossem em nome dos Harmonium, já que Sougad continua sendo uma ameaça que deve ser interrompida. Kariana (veja abaixo) poderia convencê-los a resgatar seu irmão da influência do culto. Finalmente, se nada mais se apresentar e os PJs se recusarem a deixar Sigil, eles podem ser enganados e irem para Êxtase. Prócer Ambar e Narcovi têm os meios para plantar uma chave de portal em um dos PJs. Nesse caso, em algum ponto, os PJs passarão por um arco ou porta que é um portal para a cidade-portal e serão transportados para o local das últimas atividades de Sougad.

Claro, se os PJs não aceitarem a oferta de Ambar, eles não obterão seus arquivos de Trolan e Sougad (a menos que o Mestre deseje permitir a eles outro meio de obter os arquivos).

Souzad Quebra Leis

O poder em potencial ganhou minha atenção quase uma década atrás quando ele cometeu uma série de assassinatos macabros aqui na Jaula. Souzad perseguiu, aterrorizou e matou membros de facções que tinham uma visão ordeira sobre o multiverso. As únicas pistas no caso eram com respeito ao peculiar método de lidar com a morte.

Cada uma das 11 vítimas ficou apavorada ao ver sua vida por um fio. Cada um dos crimes foi cometido usando a mesma arma, uma lâmina larga de metal que se acredita ser de uma espada longa. Souzad infligiu um número de cortes igual ao número da vítima. A primeira vítima foi assassinada com um único corte de espada, enquanto a décima primeira vítima recebeu onze cortes. Ele sempre deixava um aviso escrito com o sangue da vítima em um pergaminho de primeira qualidade dizendo: "Caos é a única lei lavada no sangue da ordem."

Evidências casuais nos alertaram de que não estávamos lidando com um demente ordinário. Algumas vítimas tinham sido queimadas por uma descarga de energia mágica e as poucas vezes que os Harmonium e os Impiedosos chegaram perto do perseguidor, eles foram amedrontados por meios sobrenaturais. Eu destaquei um time especial dos Crentes para rastrear o assassino. Eu o queria na Casa Precursora - mesmo poderes malignos precisam de um lugar para se desenvolver antes de ascenderem. O time teve sorte. Eu preciso admitir, e encontrou Souzad quando ele estava prestes a colocar um décimo segundo nome no registro.

Durante meu trabalho para levá-lo ao conhecimento da ascensão, eu descobri algumas informações importantes sobre Souzad Quebra Leis. Ele veio do mundo primário de Toril, onde ele era pupilo de um mago maligno. Ele veio à Sigil com um propósito definido - se tornar um poder do caos e do assassinato. Souzad tem certas habilidades inatas que o identificam como um poder em potencial. Ele pode causar medo, revelar tendência e produzir efeitos de loque chocante. Ele é resistente aos efeitos mágicos por si só e qualquer espada longa que ele usa para cometer um assassinato imediatamente se torna uma arma assassina da lei encantada. Seus assassinatos seguem um padrão definido e são parte de um elaborado ritual que ele acredita que irá levá-lo ao estado de divindade. Ele se recusa a fornecer detalhes, mas parece que o ritual liberou novas habilidades em Souzad, mesmo que tenha ficado incompleto (ele precisa cometer 13 assassinatos para completar o ritual). Como se não bastasse, Souzad também gosta de comer sanguessugas Abissais.

Desde a década que começamos a trabalhar com ele, as habilidades inatas de Souzad ficaram mais fortes. Seu ódio pela lei e pela ordem não se abateu, no entanto. Eu temo que ele nunca irá se desenvolver em um ser bom, mas isso não é problema nosso. Quando ele atingir o estado completo de poder, nós iremos libertá-lo para encontrar seu lugar no multiverso.

Minha maior preocupação são as constantes ameaças de Souzad a minha pessoa e àqueles que seguem os caminhos da lei. Ele acredita que alguma coisa grandiosa acontecerá depois que ele derramar o sangue de treze seres ordeiros. Ele não pode esperar para retornar a essa tarefa, então ele terá de ficar na Casa Precursora. E claro, eu posso estar atrapalhando um

poder em potencial ao impedir Souzad de cometer treze assassinatos, mas isso não é algo que eu quero pensar agora.

Trolan o Louco

Trolan de Extase veio para Sigil em busca de um sonho que a maioria considera como evidência de uma mente palerma. Eu concordo, mas também mostra o lugar de Trolan como poder em potencial. Ele cresceu na cidade das Terras de Fora de Extase, onde como um jovem tiefling ele desenvolveu as habilidades de um bardo. Ainda novo, ele já demonstrava sinais de um poder, ao desenvolver habilidades inatas que normalmente não são comuns em aspirados mortais. Quando o jovem bardo ouviu os contos da Donzela da Dor pela primeira vez, seu futuro se tornou aparente - ele queria ganhar o amor e a devoção da Donzela.

Como qualquer pessoa que gasta mesmo que um pouco de tempo na Jaula sabe, a Donzela não deseja devoção nem adoração. A regra é clara: adore-a e ganhe uma rápida e dolorosa viagem para o registro. Os avisos não pararam Trolan, entretanto, e ele chegou em Sigil seis anos atrás para oferecer seu coração à Donzela. Ele cantou seu amor em tavernas e esquinas, esperando provar seu valor. Aqueles que o ouviam fugiam de terror da ira iminente da Donzela e muitos vândalos tentaram silenciá-lo antes de a Donzela o fazer.

Dias passaram e Trolan permaneceu vivo e inteiro. Os Enjaulados ao redor dele ainda mantinham uma boa distância, com medo de que quando a sombra da Donzela passasse eles fossem pegos pelas bordas afiadas. Eventualmente, os Impiedosos decidiram punir Trolan por seu flagrante desrespeito aos costumes de Sigil. Mas quando eles o encontraram, descobriram que um grupo de dabus tinha cercado o bardo. Os dabus o levaram, aparentemente encerrando a ameaça à ordem de Sigil. Para mim, era apenas o começo.

Os dabus trouxeram Trolan para a Casa Precursora. Nós ficamos de olho nele, pois era raro os servos da Donzela trazerem alguém para nós, muito menos um demente que parecia destinado a ser preso em um Labirinto ou estolado pelas lâminas da Donzela. Intrigado pelo caso de Trolan, eu escutei suas baladas, ouvi seu amor em sua voz e descobri habilidades inatas que o marcavam como um poder em potencial. Ele pode usar as seguintes habilidades semelhantes a magia sem recitar palavras arcanas ou gastar componentes místicos ao redor dele: Enfeitiçar Pessoas, Amizade, Sugestão e Emoções. Ele tem uma resistência natural aos efeitos mágicos. Ele também é uma alma boa e amigável que irá se tornar um esplêndido poder quando ascender na escada da existência.

Se não fosse por sua fatal atração pela Donzela da Dor, ele não estaria sob nossos cuidados. Professar tais sentimentos com desatenta e sincera emoção e não encontrar destruição instantânea mostra-me que mesmo a Donzela reconhece o quão especial Trolan é. Ainda assim, não podemos deixá-lo perturbando a Jaula, então ele pode permanecer como nosso convidado na Casa Precursora até que ele encontre um caminho para frear seus sentimentos e desejos. Afinal, ele não irá alcançar seu lugar como poder se ele forçar o objeto de sua afeição a colocá-lo no registro.

APELO DE KARIANA

Uma jovem mulher na multidão mostra mais do que uma curiosidade mórbida sobre os eventos que ocorreram no Parque Gema de Sangue: Kariana de Êxtase (Pr/♀ humano/0/Fraternidade da Ordem/OB), cujos dois irmãos foram inspirados pelas palavras assombrosas de Trolan sobre a Donzela e juntaram-se ao seu culto. O irmão mais velho, Benjim, estava entre os que morreram quando a sombra da Donzela passou sobre o parque. O menino mais novo, Kedd, de apenas 16 anos, ainda está ao lado de Trolan.

Kariana usa um manto azul simples com capuz puxado para cima sobre o cabelo preto acetinado. Ela assiste à limpeza das bordas da multidão, ouvindo comentários que ondulam de uma ponta a outra do parque. Não demorou muito para que se soubesse que o assassino da lei foi expulso de Sigil e que os aspirados responsáveis são os que estavam falando com Prócer Ambar.

Kariana espera até que os PJs terminem de falar com o prócer antes de se aproximar deles. Não importa qual seja o resultado de sua reunião com Ambar; os PJs ainda podem concordar em ajudar Kariana. Leia:

Uma figura em um manto azul com capuz caminha na direção de vocês. Embora as características da figura estejam ocultas, a forma sob o manto é obviamente feminina. Ela fica apenas a um ou dois metros de vocês, e vocês podem ver seus olhos grandes e escuros, pele pálida e mechas de cabelo preto se soltando da segurança de seu capuz.

A toada sobre vocês é alta, aspirados”, ela diz com uma voz cheia de tristeza: “Vocês realmente botaram o assassino da lei para correr?”

Se os PJs responderem com sinceridade, Kariana aponta para o corpo de um homem de cabelo escuro, seu belo rosto cortado como se por uma navalha afiada. Enquanto dois Falecidos colocam um lençol sobre o miserável morto e se preparam para colocá-lo na carroça que o espera, a mulher sufoca as lágrimas. Leia:

“Aquele é Benjim. Meu irmão. Ele era um chapa feliz e contente lá em Êxtase. Então ele ouviu as palavras de Trolan e elas o levaram para a morte.” Ela faz uma pausa, observando o cadáver de seu irmão desaparecer na parte de trás da carroça dos Falecidos. “Meu irmão mais novo, Kedd, ainda está por aí, deixando Trolan encher sua cabeça de imagens de amor. Mas não há amor para eles aqui - apenas a morte. Eu preciso de ajuda, vocês vão me ajudar?”

Se os PJs estiverem interessados, Kariana explica que seus irmãos ouviram Trolan falar na Corte dos Filósofos de Êxtase e ambos pareceram diferentes após a experiência. *“Suas palavras penetraram nas almas deles. Tanto Benjim quanto Kedd se apaixonaram pela Donzela”, diz ela. “Por favor - encontrem Kedd antes que ele faça uma peregrinação à Jaula. Eu irei pagá-los com tudo o que eu tenho.”* Ela estende uma pequena bolsa de couro contendo 37 peças de ouro,

62 peças de prata e 45 peças de cobre. É a soma de sua riqueza, mas ela oferece tudo aos PJs se eles concordarem em salvar seu irmão mais novo.

FÚRIA DE NARI

Durante tudo isso, Nari, a súcubo, observa da segurança da multidão curiosa, ansiosa para ver o quanto os eventos que ela colocou em movimento causaram mutilação. Quando ela descobre que Sougad foi expulso, sua raiva aumenta. Não demorou muito para que ela encontrasse os aspirados responsáveis por arruinar essa parte de seu plano.

Nari passa o resto da cena observando os PJs e aprendendo tudo o que pode sobre eles. Ela não interage com eles neste momento, mas começa a planejar como obter sua vingança. O Mestre deve presumir que Nari pode ouvir tudo o que os PJs discutem no Parque Gema de Sangue. Isso permite que ela envie o Pastor Browen, um demente da Casa Precursora, para parar os PJs nas Terras de Fora.

Durante o tempo em que Nari os observa, o Mestre deve dar a cada PJ uma chance de localizá-la fazendo um teste de Sabedoria com -4 (embora não todos ao mesmo tempo). Sempre que um PJ falha em um teste, ele ainda vê algo interessante: uma pessoa estranha ou intrigante na multidão, Prócer Ambar conversando com Narcovi, Narcovi encontrando alguma possível pista na grama salpicada de sangue, Kariana os observando, e assim por diante. Se algum PJ passar no teste, ele avistará Nari - a jovem mais bonita que o PJ já viu. Assim que ela percebe que foi vista, Nari desaparece na multidão; os PJs não podem pegá-la neste momento.

NOTA DO MDM: se um PJ avistar Nari na multidão, ela tenta usar sua habilidade de *encantar* naquele PJ (piscando ou sorrindo). Secretamente faça o teste de resistência do personagem; a falha indica que o PJ está encantado. No entanto, os PJs encantados *não* devem ser informados de que estão sob a magia de Nari. O fato é que eles não sentirão nenhuma diferença nesse ponto da aventura.

Mesmo que ela consiga encantar um ou mais PJs, Nari não está planejando “usá-los” para nada ainda. Ela simplesmente quer ter o maior número possível de pessoas ao seu lado, caso precise de ajuda mais tarde.

ÊXTASE, A CIDADE DOS ALAQUES

Se os PJs concordarem em ajudar os Primorosos, Prócer Ambar fornece a eles uma chave para o portal de Sougad; do momento em que o demente escapa até o momento em que os PJs pegam a chave, de duas a três horas se passam. Se os PJs estiverem viajando para as Terras de Fora para caçar Sougad a pedido de Narcovi, ela os coloca em contato com um Cifrário que pode fornecer um portal e uma chave; no entanto, isso pode levar de seis a dez horas. Se os PJs estiverem procurando por Kedd a pedido



de Kariana, a jovem não poderá fornecer a eles a chave do portal de forma alguma; o grupo deve encontrar seu próprio caminho para sair da Jaula.

O mapa na parte de dentro do escudo do mestre detalha parte de Êxtase. Ele mostra um dos distritos do templo, onde a maioria dos encontros na cidade acontecem. Os locais numerados são descritos nas páginas 37-39. Os edifícios marcados com “T”s são templos; no entanto, os detalhes desses lugares e os poderes aos quais eles são dedicados são deixados para o Mestre. Se apropriado, pelo menos um dos templos deve ser dedicado a um poder que significa algo para um dos PJs. Os poderes que têm templos em Êxtase incluem Ísis, Ishtar, Chauntea, Enlil, Majere, Mishakal e Lathander.



UMA OLHADA RÁPIDA

Aqui está uma breve visão geral desta cidade das Terras de Fora. Para obter mais informações sobre Êxtase, consulte a *Cartilha do Jogador para as Terras de Fora*.

Os postulantes em Êxtase passam dias após dias contemplando o multiverso sentados no topo dos muitos alques altos que pontilham a paisagem. É uma comunidade pastoral, onde ninguém tem pressa em fazer nada, exceto se concentrar em seu próprio crescimento pessoal. É um lugar de paz e abundância, de jardins e pomares, de grandes feudos e edifícios reunidos em encruzilhadas através da vegetação.

Enquanto os postulantes tendem a ficar fora do caminho de um chapa, o resto dos residentes pode ser extremamente impulsivo. Se você tem algo que eles querem, é provável que eles tentem pegar. Para esses parvos, o primeiro impulso é o melhor impulso. Aja antes de pensar, ou pelo menos é essa a toada aqui - não é de se admirar que Cifrários e halflings constituam uma grande parte da população.

Existem três notórios em Êxtase - o Mestre do Sol (atualmente, Regialia Tonn), o Caçador das Trevas (atualmente, Karo Jantar) e o Rei Filósofo (atualmente, Kago-rius). O primeiro governa o dia, o segundo rege a noite e o terceiro rege os debates que explodem na Corte dos Filósofos. Também existem muitos templos de poderes que podem ajudar um chapa a sair de uma enrascada.

Os visitantes só precisam lembrar que “mal” é considerado qualquer coisa que bloqueie o crescimento pessoal de um chapa. Então, compre uma bebida gelada e encontre um pilar confortável para se apoiar...

A TOADA ATUAL

Os PJs descobrem rapidamente um pouco da toada local enquanto exploram a Cidade dos Alques. O MDM é enco-

rajado a adicionar detalhes e criar NPCs locais conforme necessário para passar essas informações via interpretação.

O concurso anual de escalada em alaque começa em alguns dias e todos estão apostando na favorita e atual campeã, Jeliva, a Descontraída. Os PJs veem muitos rapazes e moças praticando suas técnicas de escalada.

Muitos visitantes de várias visões multiversais vieram até Êxtase para participar dos Debates Graciosos anuais do Rei Filósofo sobre a natureza da existência. As estalagens estão cheias, as cervejarias estão lotadas e os meditadores estão fazendo o possível para ignorar a comoção.

Infelizmente, os residentes estão mais preocupados com uma recente onda de assassinatos (eles não sabem que Sougad Quebra Leis é o culpado). Lembre-se, o ritual de Sougad exige que ele mate 13 vítimas ordeiras. Ele já matou pelo menos seis em Sigil (no Capítulo I), e planeja matar os três últimos na Casa Precursora (no Capítulo III). Assim, em Êxtase, ele precisa cometer assassinatos suficientes para aumentar o total para 10, o que significa que de uma a quatro vítimas devem morrer.

O décimo assassinato ocorre durante o confronto dos PJs com Sougad no Templo do Amado (Área 5). Então, no momento em que os PJs chegam em Êxtase, todos os outros assassinatos já foram cometidos. Três possíveis vítimas e os locais onde foram descobertas estão listados abaixo. O Mestre deve usar apenas as necessárias, com base em quantos miseráveis foram mortos no Capítulo I.

◆ **BALDOD, CLÉRIGO DE MORADIN:** este anão ordeiro e bom foi morto em seu quarto na estalagem *Os Dabus Impulsivos* (Área 4). Ele recebeu o número apropriado de golpes da espada longa de Sougad, tinha a mensagem em um pergaminho presa em sua camisa e uma expressão de terror genuíno gravada em seu rosto. Se os PJs verificarem seu quarto, eles encontrarão os restos de três cascas de nozes ao lado do criado, a menos de 3 metros de onde o corpo foi encontrado.

◆ **KELLISE DA FRATERNIDADE DA ORDEM:** esta humana Guvner estava visitando Êxtase para participar da Corte dos Filósofos. Após a última sessão, ela estava voltando para seu quarto em *Os Devas Impulsivos* quando Sougad atacou. Seu corpo foi encontrado na grama alta ao lado da estrada para a Torre Lua Negra. Além da nota de pergaminho escrita com seu próprio sangue, os restos de uma pequena barra de ferro foram encontrados parcialmente enterrados no solo sob seu corpo.

◆ **DERIX, A AZUL:** este Impiedoso humano ouviu os PJs contando a Narcovi como Sougad evitou o gargalo em Sigil. Para a glória de sua facção e para trazer a punição sobre Sougad, Derox foi até Êxtase para encontrar o assassino elusivo. Ele encontrou Sougad, certo, mas o demente acabou com ele. Seu corpo foi descoberto atrás da casa de Miressa (Área 3).

PERGUN+AND@ SOBRE TROLAN

Se os PJs quiserem descobrir mais sobre Trolan, eles vieram ao lugar certo. Existem várias pessoas que se lembram do tiefling. “Ele fez algo que poucos de nós jamais fariam”, um local pode comentar. “Ele se levantou de seu alaque e foi em busca de seu sonho”. Claro, seu sonho quase o matou, e ainda pode, mas isso não vem ao caso.

Os seguintes NPCs podem contar aos PJs o que eles se lembram de Trolan em seus dias na Cidade dos Alaqes. Chereng, o bariaur, que era o melhor amigo de Trolan quando eles eram crianças; Miressa, filha do Rei Filósofo, que uma vez amou o tiefling; e Ogan, proprietário de *Os Dabus Impulsivos*, uma pousada onde Trolan costumava passar a maior parte de seu tempo.

Além das informações fornecidas por esses três chapas, os PJs podem aprender os fatos mencionados no arquivo de Ambar sobre Trolan (se eles ainda não tiverem essas informações). Alguns residentes também podem falar sobre os estranhos poderes que Trolan começou a exibir pouco antes de deixar a cidade. Ele era capaz de convencer as multidões a pensarem como ele com poucas palavras e um olhar penetrante. Mesmo os cabeças-ocas mais teimosos não conseguiam discordar de Trolan por muito tempo.

Aqueles que não conheceram Trolan em sua juventude podem contar aos PJs sobre sua última visita até Êxtase. Esta informação está compactada no diálogo abaixo, embora o Mestre seja encorajado a espalhar as revelações entre tantos residentes de Êxtase quantos forem necessários para uma boa interpretação.

“Trolan? Oh, você quer dizer o líder dos parvos que adoram a Donzela da Dor? Sim, eu o vi. Ele estava aqui há cerca de uma semana. Ele falava nas encruzilhadas, contando às multidões que se reuniam sobre seu amor pela Donzela e o que ela disse a ele. Ele alegou que ela estava pronta para aceitar devoção aberta e que ele era seu amado, mas que ela ainda tinha espaço em seu coração para todos que a adoravam. Ele falou do topo de um pilar de ferro. E sua voz era como a música dos planos. Ele pregou por um dia inteiro, e então encarregou aqueles que se sentiam como ele a ir até Sigil e mostrar à Donzela seu amor. Quase uma dúzia de parvos deixaram Êxtase ao lado dele no dia seguinte, junto com outra dúzia que o seguiu até aqui. Mas não terminou depois que ele se foi. Outros que ouviram suas palavras decidiram que Trolan era mais do que apenas um profeta. Eles perceberam que o aspirado era um poder. Então, eles pegaram um dos templos abandonados e o dedicaram a Trolan. Ei, isso é um direito deles, se isso ajudar o crescimento pessoal deles.”

PRINCIPAIS L@CAIS EM ÊXTASE

Esta seção detalha cinco locais principais na cidade-portal e os encontros que os PJs podem ter em cada lugar, levando

a outra batalha com Sougad na Área 5 (o Templo dedicado a Trolan). O Mestre deve embelezar os encontros abaixo conforme necessário para o desenrolar da história.

I. @ JARDIM DAS BOAS VINDAS

Quer os PJs passem pelo arco do telhado para chegar até Êxtase ou cheguem por algum outro portal, eles acabam em um lindo jardim de flores coloridas e perfumadas. O portal deste lado é um arco elaborado e independente coberto por vinhas frondosas. À distância, os PJs podem ver pedras e alaqes alcançando o céu, que identificam o local como Êxtase, a Cidade dos Alaqes. Depois que todos os PJs saírem de Sigil para o jardim, leia:

Fragrâncias e cores cativantes os cercam conforme vocês saem das ruas empoeiradas de Sigil para um jardim paradisíaco. Além das sebes que formam um muro ao redor do jardim, vocês podem ver grandes monolitos de pedra e ferro se estendendo em direção ao céu. O caminho do jardim serpenteia preguiçosamente em direção a uma abertura no muro, passando por arbustos cheios de rosas, pétalas de estrelas e flores brilhantes que vocês não conseguem identificar.

Vocês também percebem um halfling sentado em um pequeno alaque ao lado do caminho. Seus olhos estão fechados, suas pernas cruzadas e um sorriso satisfeito se estende por seu rosto. No alaque, um jarro aberto de cerveja espera de fácil acesso.

“Bem-vindos ao Êxtase, forasteiros”, o halfling grita sem nem mesmo abrir um olho. “Importam-se de aliviar a carga e trabalhar no crescimento pessoal de vocês? O bem maior começa com cada um de nós. É o que eu sempre digo. Aliás, vocês trouxeram alguma coisa para comer ou beber? O autoaperfeiçoamento certamente abre o apetite de um chapa.”

O saudador é Artemor Distante (Pl/♂ halfling /0/ Sociedade da Sensação/NB), um retirante do reino de Sheela Peryroyl que percebeu que Êxtase era mais do que seu agrado, “Por que plantar?”, Artemor costumava perguntar, “quando posso passar o tempo cultivando algo ainda mais do meu agrado - eu?”

Ele se tornou uma espécie de “comitê de boas-vindas” para essa parte de Êxtase, cumprimentando quem chega pelo portal do jardim. Artemor gosta de uma boa conversa, ouvir notícias de outros reinos e compartilhar qualquer comida e bebida que seus visitantes trouxeram com eles. O fato é que ele é muito mais amigável e útil para aqueles que compartilham algo para comer e beber com ele do que para aqueles que chegam de mãos vazias.

O halfling demora para chegar ao ponto, pois particularmente não está com pressa. Se seus visitantes estão



RELAXE,
DEIXE SUAS PREOCUPAÇÕES
SE PREOCUPAREM SOBRE
ELAS MESMAS POR
ENQUANTO.

— ARTEMOR DISTANTE
PARA UM RECÉM CHEGADO
EM ÊXTASE

impacientes, ele enrola ainda mais, alargando histórias ou direções em longas e complicadas conversas.

◆ **SE OS PJS PERGUNTAREM SOBRE SOUGAD:** se os PJs chegaram até Êxtase pelo mesmo portal de Sougad, Artemor encontrou o assassino demente algumas horas atrás. Ele se lembra do cabelo selvagem, dos olhos ardentes e da espada longa ameaçadora. Ele também se lembra que Sougad não era particularmente amigável; na verdade, ele foi totalmente rude.

Se os PJs usaram um portal diferente, Artemor nunca viu Sougad. No entanto, ele admite isso - um pobre miserável que estava de passagem foi colocado no registro algumas horas atrás. *“Ouvi dizer que um clérigo de Moradin foi encontrado todo dilacerado nos Dabus Impulsivos”, diz Artemor. “Uma coisa tão terrível de acontecer, mesmo que fosse um anão brega.”*

◆ **SE OS PJS PERGUNTAREM SOBRE TROLAN:** Artemor não está em Êxtase há mais de alguns anos, então ele sabe pouco sobre o bardo que cresceu entre os ataques. Ele sabe sobre Aqueles que Cortejam a Donzela, já que recrutaram alguns dos habitantes locais alguns dias atrás. Se os PJs forem pacientes o suficiente para esperar, Artemor eventualmente os direciona para o novo templo dedicado a Trolan, amado da Donzela da Dor. *“Eu não estive lá, sabe, mas o que começou como apenas mais uma expressão de crescimento pessoal se tornou... restritivo, se é que vocês me entendem. Se vocês entenderam o que eu quis dizer, eu ficaria longe daquele lugar se eu fosse vocês.”*

2. ESTÁBULOS DE CHERENG

Este estábulo finamente decorado é a casa de Chereng, (Pl/♂ bariaur/0/Liga Livre/CB), amigo de infância de Trolan. Muitos dos chapas mais antigos em Êxtase podem direcionar os PJs até aqui. Segue-se um exemplo de diálogo do bariaur; entretanto, o mestre não deveria simplesmente ler todo o diálogo em voz alta. Em vez disso, divida-o de acordo com a abordagem dos PJs e perguntas a Chereng.

“Eu conhecia Trolan.” Lembra-se Chereng. “Nós crescemos juntos. Eu o conheci quando éramos crianças, Trolan tinha acabado de chegar, caminhando rumo a cidade pela estrada das Terras de Fora. Ele tinha apenas oito anos, mas aparentemente fez seu caminho até aqui por conta própria. Ele nunca falou sobre isso, mas eu sabia que tinha sido abandonado. Tornamo-nos amigos rapidamente, e seus sonhos, canções e histórias eram melhores do que quaisquer palavras de sabedoria ditas nos templos ou gritadas do topo dos ataques. Quando eu queria fazer algo que era um pouco perverso ou que interferisse no espaço pessoal de alguém, Trolan me fazia desistir. Pena que eu não pude retribuir o favor. Ele era uma boa alma, e eu sinto muita falta dele.”

3. CASA DE MIRESSA

Miressa (Pl/♀ humana/0/-/NB), filha de Kagorius, o Rei Filósofo, passa a maior parte do tempo na casa do rei. O rei montou este refúgio como um lugar para fugir dos rigores da Corte dos Filósofos, mas raramente se vale dele.

Tal como acontece com o exemplo de diálogo de Chereng, o mestre deve dividir as seguintes informações em uma conversa normal - não apenas lê-las do início ao fim.

“Sim, eu o conhecia, éramos amigos, depois amantes. Como eu amei aquele homem! Ele tinha uma voz como uma brisa de verão e um sorriso que era mais brilhante que o sol. Até meu pai gostava dele, pois seus talentos bárdicos o tornavam um dos melhores oradores nos debates de meu pai. Não que Trolan falasse frequentemente - pelo menos, não antes de ouvir sobre a Donzela.”

“Um clérigo visitou a cidade naquele ano, no caminho de Sigil para o Elísio. Ele contou histórias sobre a Cidade das Portas e Trolan ficou fascinado com as imagens e toadas do lugar. Quando o clérigo contou a ele sobre a Donzela da Dor, os olhos de Trolan se iluminaram com um fogo que eu nunca poderia acender. Ele se apaixonou pelo ícone de Sigil, compondo canções e baladas para ela enquanto estava comigo. Antes de o ano terminar, eu sabia que eu o tinha perdido. Ele disse que sentia muito. Ele disse adeus. Então ele se foi e meu coração foi com ele: tentei vê-lo quando ele voltou há alguns dias, mas ele ainda cantava louvores à Donzela. Pelas correntes do Oceanus, como eu a odeio!”

Se os PJs perguntarem a Miressa onde Trolan foi, ela não sabe, mas sugere que eles verifiquem o templo recentemente construído em seu nome (Área 5), ela também menciona *Os Dabus Impulsivos* (Área 4), uma taverna onde Trolan costumava gastar muito de seu tempo.

4. OS DABUS IMPULSIVOS

Essa estalagem e taverna nos distritos do Templo é administrada por um tiefling chamado Ogan (Pl/♂ tiefling/0/Predestinados/ CN). Ogan é dono do lugar há anos e, há muito tempo, deu ao jovem Trolan seu primeiro emprego como bardo. Não importa a que hora do dia os PJs visitem *Os Dabus Impulsivos*, eles acham o lugar lotado, mas amigável e muito convidativo. Os recentes assassinatos na cidade mantiveram um pouco de pesar na taverna, mas, na maior parte do tempo, as coisas ainda estão otimistas.

Ogan está entre os membros da comunidade que clamam por ação, já que os assassinatos parecem ser dirigidos contra os visitantes de Êxtase - os mesmos chapas que vêm à sua estalagem e gastam um monte de troco.

Se os PJs perguntarem a Ogan sobre Trolan, eles podem aprender as seguintes informações, reveladas em partes durante uma conversa normal:

“Ele era minha maior atração naquela época”, Ogun se lembra. “A voz e a lira de Trolan realmente os envolviam. Mesmo os parvos que se sentam no topo dos alauques descem para ouvir Trolan cantar e tocar. Claro, eles bebiam bastante cerveja e vinho nessas noites e até mesmo o Caçador das Trevas era conhecido por vir de vez em quando ouvir Trolan se apresentar. Trolan ia me deixar rico e eu ia deixá-lo. Então aquele clérigo estúpido apareceu e arruinou tudo!”

“Você nunca diz a um jovem miserável impressionável como Trolan sobre algo maravilhoso que ele não pode ter. Foi uma receita para o desastre! Agora veja o que está acontecendo. Trolan volta e os locais lhe dão um templo! A Donzela da Dor! Eu sou de Sigil, deixe-

-me dizer uma coisa, nem mesmo um demente tentaria adorá-la! Você teria que ser suicida.

“Diga, eu posso pegar algumas bebidas para vocês, aspirados? O vinho de pétalas de estrela é particularmente saboroso a esta hora do dia...”

Na pousada, os PJs encontram um clérigo aparentemente amigável que insiste em ajudá-los em sua missão. No entanto, o parvo é na verdade Pastor Browen (Pl/♂ humano/P12/-/CM), um demente da Casa Precursora enviado por Nari para atrasar os PJs e impedir seu progresso. Tendo sabido que Trolan ficou preso na cidade-portal de Curst por alguns dias, Browen se aproxima dos PJs para passar as notícias. O demente espera que os PJs vão até lá e também fiquem presos.

Um homem vestindo uma armadura pontiaguda coberta com protuberâncias se aproxima, carregando uma jarra cheia de cerveja. “Encho suas canecas, sangues?” o homem pergunta. Vocês percebem que ele tem uma enorme maça pendurada em sua cintura e o símbolo dos Seguidores do Caos preso em seu peito.

Browen age como um Seguidor do Caos palerma, mas nunca revela seu lado mais sombrio, menciona o Deus Louco que ele adora ou tenta pregar para os PJs neste momento. Em vez disso, ele os envolve em uma conversa amigável, espera por uma abertura apropriada e, em seguida, permite que saibam o que ouviu: “O demente que está cantando sobre a notória de Sigil? Ouvi dizer que ele está em Curst, pregando para os cidadãos e organizando uma peregrinação para a Jaula”. Depois de largar a isca, o Pastor Browen engole sua bebida e sai da pousada.

NOTA DO MDM: mais informações sobre Browen - incluindo suas estatísticas de jogo completas - aparecem na página 45, perto da seção onde os PJs têm mais probabilidade de lutar contra o demente. Browen não vai atacar o grupo em Êxtase; ele planeja emboscá-los em Curst.

5. ⊕ TEMPLO ⊕ DO ⊕ AMADO ⊕

Depois que Trolan recrutou alguns moradores locais e deixou Êxtase para pregar em outras cidades, um jovem chamado Jakoly (Pr/♂ humano/P3/Crentes da Criação/NB) encontrou grande verdade nas palavras de Trolan. Jakoly acredita que Trolan é mais do que um profeta - ele pensa que o tiefling é um poder. Com a ajuda de outros parvos que ouviram Trolan falar, Jakoly renovou um templo abandonado e estabeleceu uma nova religião na cidade dos Alauques.

Embora a nova religião não tenha caído como um incêndio, ela reuniu um punhado de seguidores devotados. Entre esses devotos estão alguns ordeiros que estavam passando por Êxtase quando as palavras de Trolan (conforme apresentadas por Jakoly) os fizeram ver a luz. Desde que os assassinatos começaram, porém, muito mais pessoas se aglomeraram nas portas abertas do templo. A pregação de Jakoly tocou aqueles que estão assustados com os eventos recentes e o jovem está alimentando esses medos para fortalecer a nova religião.

“O Caçador das Trevas não pode ajudá-los”, prega Jakoly. “Nem o Mestre do Sol nem o Rei Filósofo. Mas o Amado irá protegê-los. À medida que ele caminha sem danos ao lado da Donzela da Dor, vocês também caminharão sem temer a lâmina do assassino que busca cortá-los.”

Alguns membros do templo podem dizer aos PJs que Trolan iria visitar outras cidades-portais antes de voltar para Sigil. “A esta altura ele deve estar a caminho de Curst” um dos devotos menciona.

A ⊕ A ⊕ Q ⊕ U E ⊕ D ⊕ E ⊕ S ⊕ O ⊕ U ⊕ G ⊕ A ⊕ D

Sougad conhece Trolan desde o tempo que os dois passaram na Casa Precursora. Enquanto o assassino abre um caminho sangrento através de Êxtase, ele descobre sobre o Templo do Amado, um lugar que faz com que uma grande raiva acenda em sua alma. “Como se atrevem a adorar aquele charlatão!” Sougad fumega. “Eu sou o próximo poder, não aquele tolo que ama a Donzela!”

Depois que os PJs tiveram algum tempo para explorar Êxtase e descobrir sobre as atividades de Sougad, Quebra Leis decide encontrar sua décima vítima entre os miseráveis reunidos no templo de Trolan - depois de colocar fogo no local! Os PJs podem rastrear Sougad até o templo, ou Sougad pode entrar em ação enquanto os PJs estão conversando com Jakoly e seu rebanho. Seja como for, quando ambos os PJs e Sougad estiverem no templo, leia:



VENHAM PARA ⊕ TEMPLO ⊕ DO ⊕ AMADO ⊕!
SOMENTE NÓS PODEMOS PROTEGER
VOCÊS DO ASSASSINO EM NOSSO
MEIO! SOMENTE NÓS PODEMOS... DIGA, MAIS
ALGUÉM ESTÁ SENTINDO
CHEIRO ⊕ DE FUMAÇA?

— JAKOLY, PREGANDO NO
TEMPLO DE TROLAN

Do outro lado do grande salão aberto, perto das pilares que flanqueiam as paredes, o parvo que vocês vieram a conhecer como Sougad Quebra Leis explode das sombras, gritando enquanto balança sua espada contra os adoradores ali reunidos. “Vocês irão se curvar ao caos e ao assassinato” ele grita. “Vocês irão me adorar!”

O corredor tem 50 metros de largura e os PJs começam do lado oposto de onde Sougad aparece. Portanto, o demente tem uma rodada para agir antes que os PJs possam retaliar. Sougad seleciona seu alvo - um parvo ordeiro com 37 HP e CA 10 - antes de pular das sombras e ele acerta o miserável duas vezes durante a rodada causando um total de 18 pontos de dano.

O Mestre deve então rolar a iniciativa para o segundo turno de combate. Sougad planeja continuar cortando seu alvo até que o parvo morra e 10 cortes tenham sido realizados. Como o alvo é um cultista vestido de túnica indefeso, Sougad não deve errar com frequência, mas o Mestre ainda deve rolar para ver se o alvo acerta (no caso do alvo se abaixar, resistir, etc.). Assim que a vítima for morta, Sougad pode desferir todos os golpes restantes necessários para o ritual em uma única rodada.

À medida que a segunda rodada avança, a multidão de adoradores e curiosos começa a correr em pânico. Com iniciativa 5, todos os PJs que ainda não agiram notam que as chamas estão se espalhando ao redor da varanda do segundo andar do templo (Sougad ateou fogo alguns minutos antes de aparecer). Os PJs devem decidir se lutam contra o fogo, ajudam a multidão a escapar com segurança, lutam contra Sougad ou realizam alguma combinação dessas ações. Leia:

Incêndio! As chamas dançam ao longo do segundo andar do templo, atingindo toda a varanda com o calor carmesim e a fumaça densa. Membros da multidão também notam o fogo, e o pânico em grande escala surge ao redor de vocês.



Sougad colocou os componentes da magia para este assassinato ao lado de um pilar, então ele se recusa a se mover para muito longe dele. Ele deve matar sua vítima dentro do alcance prescrito de 3 metros. Se os PJs conseguirem salvar o primeiro alvo, um parvo semelhante estupidamente se aproxima o suficiente para que Sougad ataque. Se a vítima também for salva, Sougad marca um PJ ordeiro como sua presa.

A cada rodada que a batalha acontece, o fogo também ganha uma jogada de iniciativa. Na sua iniciativa, as chamas se espalham, causando 1d12 pontos de dano ao andar superior do templo. Após 30 pontos de dano, o fogo se espalha para o andar inferior, conforme vigas em chamas e outros detritos começam a cair. Após 60 pontos

de dano (ou na rodada após Sougad matar sua vítima), o templo se torna um inferno e a seção perto de Sougad desaba, aparentemente esmagando o assassino sob pedra, madeira e fogo violento.

Porém, assim que Sougad finaliza sua vítima (completando assim essa etapa do ritual), ele ganha outra habilidade inata: o uso de *Teleportação Exata* uma vez por dia. Quando ele desfere o último golpe em sua vítima, Sougad atrai energia: uma aura vermelha e brilhante emerge da vítima, desliza para cima da espada de Sougad e entra em seu corpo. (Os PJs podem ver isso ocorrer). Com *Teleportação Exata*, Sougad desaparece do templo assim que a varanda cai ao seu redor. O mestre deve descrever a cena de forma a fazer o grupo pensar que Sougad foi morto.

Todos os PJs que estavam lutando contra Sougad no momento devem fazer testes bem-sucedidos de Destreza com -2 para pular para fora do caminho. Aqueles que falham recebem 3d12 pontos de dano e ficam presos sob os escombros em chamas. A cada rodada em que permanecem presos, os personagens recebem 1d6 pontos adicionais de dano por calor e fogo.

A VERDADEIRA TOADA: quando Sougad se teletransportou para longe do templo, ele apareceu perto do portão do jardim que leva de volta a Sigil (Artemor Distante, dormindo com uma cerveja particularmente potente, perdeu o demente). Enquanto os PJs lidam com Trolan e Pastor Browen em Curst, Sougad está voltando para a Casa Precursora, onde planeja cometer os três assassinatos finais necessários para torná-lo um poder.

EVITANDO OS GARGALOS: uma vez que a presa de Sougad é um alvo fácil, o demente deve ser capaz de matá-lo antes que o prédio desmorone. No entanto, se os dados mostrarem que o templo sofreu 60 pontos de dano de fogo e Sougad ainda não matou sua décima vítima, o Mestre deve manter a estrutura de pé até que a vítima morra. Claro, é possível que partes do prédio caíam ao redor dos PJs - possivelmente tornando mais fácil para Sougad matar sua vítima - ou simplesmente ranger, gemer e ameaçar desmoronar a qualquer momento.

CURST, A CIDADE MURADA

Os PJs seguem seu caminho de Êxtase até Curst, encontrando um portal ou caminho que os leva rapidamente a nova cidade-portal. Ao contrário da situação em Êxtase, os PJs não precisam explorar e falar com muitos NPCs para chegar ao ponto crucial da cena. Em vez disso, eles encontram Trolan e seus seguidores em pouco tempo. O truque passa a ser encontrar um caminho de volta para fora da Cidade Murada enquanto lidam com os problemas causados por Pastor Browen.

UMA OLHADA RÁPIDA

Curst fica na margem filosófica do plano de Carceri. Para obter mais informações sobre a cidade-portal, consulte a Caixa Básica do *Cenário de Campanha PLANESCAPE* ou a *Cartilha do Jogador para as Terras de Fora*.



Ruas empoeiradas e arquitetura desolada revelam a natureza desta cidade. A maioria dos habitantes de Curst são exilados de algum outro lugar, e a vingança amarga é a força motriz que mantém tudo aqui. Todo mundo sonha com vingança - contra aqueles que os injustiçaram, os descascaram ou traíram seu amor ou confiança. Eles planejam grandes esquemas e até levantam exércitos, mas poucos podem escapar das amarras que prendem os residentes de Curst.

Com formato quase circular e rodeada por um muro alto coberto de vinha navalha, Curst foi construída em torno de um portal para Carceri. Cinco circunvalações se estendem do centro da cidade, formando seis distritos distintos. Vândalos chamados de Patrulha da Muralha patrulham o perímetro da cidade. Eles deixam quase qualquer parvo entrar em Curst, mas poucos têm permissão para sair. Pessoas de fora acreditam que os residentes são prisioneiros em seu próprio burgo, mas os residentes veem isso como uma forma de manter o resto do multiverso de fora. É tudo uma questão de perspectiva - uma que muda muito rapidamente assim que um chapa passa pelo portão da Cidade Murada.

O muro e a vinha-navalha mantêm as pessoas dentro, é claro, mas os guardas da Patrulha da Muralha também fazem sua parte. Eles exigem provas de que um chapa tem para onde ir e uma maneira de chegar lá antes de abrirem o portão. Além dessas restrições físicas, dois outros fatores - amargura e medo - formam as correntes desta prisão. Libere sua amargura, supere seu medo e talvez - apenas talvez - a vinha navalha o deixe passar.



A ESTRADA PARA CURST

Qualquer que seja o modo de viagem que os PJs decidam usar (ou que o Mestre forneça), eles acabam em uma estrada escura e empoeirada não muito longe de Curst. Alguns cadáveres jazem entre os espinhos de vinha navalha que crescem ao lado da estrada, contribuindo para a desolação do terreno. Atrás dos corpos, a vinha navalha cresce tão alto que bloqueia a visão de qualquer coisa além.

Conforme os PJs se aproximarem da grande muralha exterior, um dos corpos mortos fala com eles. Leia:

“Parvos! Ei, parvos! Não façam isso! É uma armadilha!” diz uma voz da vinha-navalha ao lado da estrada. Você observam um corpo preso nas vinhas, perfurado por espinhos em centenas de lugares. O corpo está parcialmente decomposto, com partes de ossos brancos aparecendo pelos buracos da carne decomposta. É o corpo de um homem humano vestindo restos de uma armadura de couro e roupas de viagem. De repente, sua cabeça se vira completamente, encarando vocês com olhos murchos e mortos.

“Você não conhece a sombra? Eu não conhecia, o que explica a bagunça que eu estou agora”, diz o homem morto, sua voz monótona e seca emergindo como poeira de uma cova recém aberta. “Aqui está a toada: Curst deixará vocês entrarem, mas não vai deixar sair. Certifiquem-se de que vocês têm um lugar para ir, ou vocês terão que ficar. Esse é o meu conselho. Vocês podem pegá-lo ou pique isso por tudo o que me importa.”

Com isso, o corpo cede e fica imóvel, uma casca seca de ossos e carne morta.

Qualquer PJ que tentar examinar o corpo deve fazer um teste de Destreza com -2 de penalidade para evitar os espinhos. Uma falha no teste indica que o PJ sofre 2d3 pontos de dano da vinha navalha. Se algum PJ conseguir se aproximar do corpo, ele percebe que tudo o que resta de valor é uma bolsa de cinto e seu conteúdo: cinco peças de ouro, duas peças de platina e um pequeno triângulo de madeira com o ícone de uma jaula de metal (uma chave de portal para Sigil).

A VERDADEIRA TOADA: por que um corpo animado para os PJs? Parvo, acontecem coisas no multiverso que ninguém pode explicar. A toada do corpo é importante, no entanto. Ela avisa aos PJs sobre Curst e dá a eles parte da solução para evitar a armadilha.

CHEGADA

A borda empoeirada da Cidade Murada está notavelmente vazia. A quietude é quebrada pelos sons dos passos dos PJs e o grito ocasional de um pássaro oculto. Uma muralha sem adornos circunda a cidade, seu exterior carece até mesmo de um sinal da vinha navalha que cobre o interior. A estrada leva a um grande portão que se abre conforme os PJs se aproximam. Leia:

O portão se abre, revelando dois vândalos com lanças grandes esperando para cumprimentá-los, “Bem vindos a Curst”, um dos vândalos zomba, “Aproveite a sua estadia” o outro adiciona em um tom monótono. Ele acena para vocês com sua mão coberta com uma luva, sem sequer se preocupar em perguntar quais são seus negócios ou cobrar uma taxa, como outras cidades muradas fariam.

Se os PJs entrarem, os vândalos os ignoram e fecham rapidamente o portão. Se os PJs fizerem perguntas, os vândalos ficam impacientes, *“Vocês estão entrando ou o quê?”*, um pergunta. *“Não temos o dia todo, e não podemos manter aberto por muito tempo, então parem de sacudir suas caixas de ossos e tomem uma decisão”*. Uma vez na cidade, os PJs notam que o interior da muralha parece muito mais formidável do que o exterior. Vinha navalha grossa cobre a muralha, tornando impossível chegar mais perto do que dois pés da fortificação real. Uma estrada larga e circular corre ao longo do interior da muralha. Do outro lado, estábulos, tavernas e estalagens formam um anel de estruturas que conduzem à próxima estrada circular.

A ARMADILHA

Pastor Browen chegou em Curst pouco antes dos PJs e tem trabalhado arduamente desde então. O demente disse ao Sargento Qarz - um dos oficiais da Patrulha da Muralha - que um grupo de aspirados chegaria em breve, um bando que havia causado todo tipo de problema em Sigil e em algumas das outras cidades-portal. Browen disse que eles estão vindo para Curst para incitar os anarquistas e perturbar a paz. “Além disso”, disse ele a Qarz, “a ajuda que você fornecer deixará meu poder muito feliz. Isso significa que você receberá a recompensa com que sempre sonhou. Apenas certifique-se de que os aspirados não partam por pelo menos 24 horas.”

Sargento Qarz concordou, convencido de que a recompensa seria uma passagem para sair de Curst e voltar para a casa de que ele mal se lembra. Com uma dúzia ou mais de vândalos da Patrulha leais a ele, Qarz planeja deter os PJs por pelo menos um dia inteiro.

Enquanto isso, Pastor Browen se encontrou com um membro proeminente dos Anarquistas locais. Xero Baox (PL/♂ tiefling/F12/Liga Revolucionária/CM), um parvo que odeia autoridade e ama a revolução, foi muito receptivo à toada de Browen. “O tiefling chamado Trolan tem muitos seguidores”, observou Browen. “Quando seus lacaios chegarem, eles vão assumir este burgo e colocar todos nós, pensadores-livres, no registro”. Isso foi tudo o que foi preciso. Agora Baox está pronto para destruir o culto de Trolan antes que ele ganhe mais impulso.

SALVANDO TROLAN

Uma vez dentro da muralha da cidade, os PJs não demoram muito para encontrar Trolan. Uma multidão de miseráveis vestidos com mantos de prata e âmbar medita em torno de uma taverna marcada pelo sinal de um corcel esquelético com um chifre saindo de seu crânio - *O Unicórnio Morto-vivo*. Trolan está na taverna, deprimido e ansioso para encontrar uma saída de Curst. Embora Trolan e seus seguidores não percebam, Trolan está em perigo. Xero Baox tem uma *flecha assassina* especial e está a caminho de usá-la quando os PJs chegarem em Curst.

Enquanto os PJs avançam em direção ao *Unicórnio Morto-Vivo*, o mesmo faz Baox e quatro vândalos Anarquistas. Se quaisquer PJs fizerem testes de Sabedoria bem-sucedidos, eles notarão o grupo suspeito entrando na taverna. Baox e sua gangue vestem vestes justas de prata e âmbar, suas dobras mal escondendo as armaduras, espadas, arcos e aljavas que estão carregando. Os anarquistas obviamente não são os cultistas gentis pelos quais estão se passando.

Os PJs devem se apressar. Eles alcançam a porta da taverna pouco antes de Baox ajeitar a flecha. Na primeira rodada de combate, Baox coloca a flecha no lugar durante sua ação enquanto seus vândalos jogam suas vestes e se preparam para defendê-lo. Na rodada seguinte, ele atira a flecha, a menos que os PJs o parem (ele está a cerca de 9 metros de Trolan, no lado oposto do salão). Se a flecha acertar Trolan, ela o mata automaticamente, mas isso só deve ocorrer se os PJs realmente estragarem tudo. Mesmo que não consigam impedir Baox de mirar e atirar, um dos segui-

PENSADORES-LIVRES

DOS PLANOS UNIDOS!

DERRUBEM O AMANTE

DA DONZELA

EM NOME DA REVOLUÇÃO!

— XERO BAOX

DOS ANARQUISTAS



dores de Trolan pode pular na frente da flecha antes que ela acerte o alvo. Se a flecha acertar outro alvo, ela funciona como uma *flecha* +3).

Baox planeja destruir Trolan aconteça o que acontecer. Ele ataca o tiefling com tudo o que possui e dirige ataques semelhantes contra aqueles que estão em seu caminho. Os PJs têm que matar ou incapacitar Baox para parar sua ofensiva fanática. Assim que Baox e seus vândalos forem derrotados, os PJs podem falar com o Trolan.

NOTA DO MDM: Baox não trairá Pastor Browen, não importa quais métodos os PJs usem para questionar o Anarquista. No entanto, Baox papagaia o motivo que Browen o “ajudou” a chegar - que o culto de Trolan deve ser interrompido antes que signifique a condenação de chapas de pensamento livre em todos os lugares.

XERO BAOX (PL/♂ TIEFLING/F12/LIGA REVOLUCIONÁRIA/CM):

TACO 9; #AT 3/2; Dano 1d8 + 2 (*espada longa* +2); CA 3 (armadura simples); hp 67; MV 12; SA *flecha assassina* para bardos; TAM M (6 pés de altura); Int alta (12); ML destemido (19); XP 3000.

ANARQUISTAS (4) (PL/VARIA VARIA/F7/LIGA REVOLUCIONÁRIA/CN):

TACO 14; #AT 3/2; Dano 1d6 (*espada curta*); CA 6 (brunea); hp 36; MV 12; TAM M (5 pés de altura); Int média (10); ML fanático (17); XP 420.

SE TROLAN MORRER

No Capítulo III, Trolan participa da exploração da Casa Precursora e tenta trazer a Donzela da Dor para a batalha final. No entanto, seu papel não é crítico; se os PJs falharem em parar Xero Baox, o Mestre não deve se sentir absolutamente compelido a descobrir uma maneira de manter Trolan vivo.

Claro, a ausência de Trolan no Capítulo III trará algumas ramificações. Os PJs terão negadas as dicas que ele pode fornecer sobre os dementes da Casa, bem como a chance de receber seu toque de cura. Além disso, eles perderão os pontos de experiência que ganhariam ao salvar sua vida. Finalmente, sem Trolan, os PJs terão muito mais dificuldade em convencer Kedd e o resto dos cultistas a abandonar seu plano mortal para homenagear a Donzela da Dor.

SE TROLAN SOBREVIVER

Em algum ponto, os PJs ficam cara a cara com Trolan, o Amado. Quando isso acontecer, leia:



O homem à frente de vocês tem pouco mais de um metro e meio de altura, com uma figura magra e uma graça óbvia. Sua face brilha com o brilho dos tocados pelos planos. Orelhas pontiagudas, olhos de puro azul com um brilho avermelhado e um leve crescimento de chifres em sua testa marcam-no

pelo que ele é - um tiefling, um filho dos planos. Longos cabelos louro-avermelhados emolduram seu rosto bonito e seu belo sorriso atrai homens e mulheres para o seu lado. Ele usa as mesmas vestes âmbar e prata de seus seguidores. Quando ele olha para vocês, vocês sentem como se pudessem fazer quase qualquer coisa que ele viesse a pedir.

“Vocês vieram ouvir minhas músicas, bons amigos?” ele pergunta. “Devo contar a vocês sobre a Donzela ou vocês vieram se juntar a nós em nossa peregrinação ao coração da Jaula?”

Trolan irradia confiança e amizade. Ninguém a menos de 3 metros do tiefling pode feri-lo, a menos que primeiro faça um teste de resistência contra magia com uma penalidade -4 para ignorar os efeitos do campo de companheirismo que o cerca. Trolan nem mesmo precisa usar suas habilidades inatas para influenciar uma multidão. Sua presença natural e carisma, assim como seus talentos bárdicos, o tornam quase irresistível.

Ele começa a contar aos PJs tudo sobre a Donzela da Dor e porque ela merece seu amor e devoção, a menos que eles direcionem a conversa para outra direção. Eles não serão capazes de dissuadi-lo de sua paixão, e ele nunca fica com raiva, então discutir é inútil. Se eles o abordarem como um amigo, os PJs podem convencer Trolan a acompanhá-los até Sigil - é para lá que ele planeja ir, de qualquer maneira.

Durante esta reunião, os PJs descobrem que um grande grupo de cultistas já está a caminho de Sigil. “*Meu amigo Kedd os lidera.*” Trolan explica. “*Eu queria falar com os cidadãos desta cidade antes de voltar pessoalmente para Sigil. Kedd conhece uma rota através do Tribunal da Luz que deve levá-los até lá em uns dois dias. Eu tenho que estar por lá por aí também. Isso é o que a Donzela me disse. Se ao menos a Patrulha da Muralha nos deixasse sair!*”

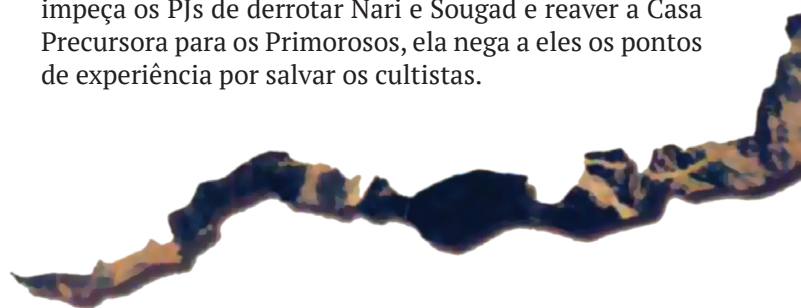
Se um PJ perguntar por quê Trolan envolveu tantas pessoas em sua paixão pela Donzela da Dor, o tiefling fornece uma resposta:

“Depois de anos de esperança e desejo, a Donzela finalmente veio até mim”, explica Trolan. “Ela apareceu para mim na Casa Precursora e disse as palavras que eu ansiava por ouvir. Ela disse que me amava, mas eu tinha que provar

meu amor para ela. Para fazer isso, ela disse que eu tinha que contar aos outros como me sentia e enviá-los a Sigil para compartilhar meu amor com a Donzela. Eu ainda posso ouvir sua bela voz em minha cabeça.”

A VERDADEIRA TOADA: até onde se sabe, a Donzela da Dor nunca falou. Foi Nari, disfarçada de Donzela, que apareceu diante de Trolan na Casa Precursora. Porém, se os PJs tentarem convencer Trolan de que o ser que falou com ele - seja lá o que for - não era da verdadeira Donzela, o tiefling simplesmente sorri, balança a cabeça e afirma que logo os PJs também acreditarão.

NOTA DO MDM: no tempo de dois dias, Kedd e os cultistas - com ou sem Trolan - chegarão ao Parque Gema de Sangue em Sigil e irão conduzir a cerimônia deles para a Donzela da Dor. Os PJs têm esse tempo para sair de Curst, retornar à Jaula e descobrir o que está acontecendo na Casa Precursora. Do contrário, os cultistas vão morrer dilacerados pela sombra da Donzela. Embora tal catástrofe não impeça os PJs de derrotar Nari e Sougad e reaver a Casa Precursora para os Primorosos, ela nega a eles os pontos de experiência por salvar os cultistas.



FUGA DE CURST†

A segunda parte da armadilha de Pastor Browen é acionada no momento em que os PJs tentam deixar Curst. A única maneira convencional de sair da cidade é através do portão de entrada protegido pela Patrulha da Muralha. (O único portal planar conhecido dentro da cidade leva ao Carceri, e mesmo se os PJs pudessem encontrá-lo e ativá-lo, esse plano é ainda mais difícil de escapar do que Curst). Se os PJs tentarem voar ou escalar a parede, a vinha navalha simplesmente cresce para acompanhar seu progresso. A cidade não vai deixar suas presas saírem tão facilmente.

Quando os PJs se aproximam do portão de entrada, o Sargento Qarz e seus vândalos estão de plantão. A Patrulha da Muralha faz as perguntas habituais (“*Onde você pensa que está indo? Você sabe como chegar lá? Você tem os meios?*”), ouve impacientemente as respostas e se recusa a deixar os PJs passarem. “*O portão está fechado até amanhã*”, diz o sargento Qarz. “*Volte depois do almoço e talvez possamos abri-lo.*”

Se os PJs não têm uma chave para um portal de volta a Sigil, ou se eles nem sequer sabem onde encontrar esse portal, nada disso importa. A Patrulha da Muralha não os deixará sair, a menos que tenham outro lugar para estar e uma maneira de chegar lá. Mesmo se puderem provar que Curst não pode segurá-los, os PJs têm que lidar com o sargento corrupto e seus vândalos leais. A batalha é a solução óbvia, mas outros métodos para evitar essa parte da armadilha incluem:

- ◆ Fazendo Yurel Zarnthaskar (Pr/♂ humano/F10/Predestinados/ON), o comandante da Patrulha da Muralha, ajudá-los. Os PJs podem fazer isso de várias maneiras. Ameaças de que a presença contínua de Trolan trará a visita da Donzela da Dor assustam Zarnthaskar e faz com que o grupo saia. Promessas de emprestar ajuda futura a Zarnthaskar - que está ansioso para retornar ao seu mundo primário e buscar vingança contra seus inimigos - também ganham sua ajuda.



GELEIA ACRΘBA+A BRILHA
NA LAMPA — Θ ΠΑΡ
ΘU PALHA VΘCÊ É!
BAIXΘ, ΘLHE PARA BAIXΘ!

— PASTOR BROWEN, EM UM ΠΘΜΕΝΘ ΜΕΝΘS CΘΕΡΕΝΘE

- ◆ Virando Baox e a Liga Revolucionária contra Qarz e seus vândalos, possivelmente incitando-os a se levantarem contra os guardas “malignos” que tentam manter “aspirados nobres e de pensamento livre” presos contra sua vontade. No entanto, Baox e seu grupo não lutarão a menos que os PJs lutem ao seu lado.
- ◆ Disfarçando-se e fingindo ser algum outro grupo de aspirados quando tentarem partir - aspirados que podem provar que têm um lugar para ir e um meio de chegar até lá. O Mestre deve decidir se a “prova” dos PJs é suficiente para convencer a Patrulha da Muralha a abrir o portão.

SARGENTO QARZ (Pl/♂ HUMANO/F10/ORDEM TRANSCENDENTAL/CN): TACO 11; #AT 3/2; Dano 1d10+2 (*alabarda* +2); CA 5 (cota de malha); HP 54; MV 12; SA Bônus de Força (+1 para rolagens de ataque e dano); TAM M (6 pés de altura); Int superior(14); ML campeão (16); XP 2000.

VÂNDALOS DA PATRULHA DA MURALHA(14) (Pl/VARIA VARIA/F4/VARIA VARIA): TACO 17; #AT 1; Dano 1d10 (*alabarda*); CA 5 (cota de malha); HP 23 cada; MV 12; SA Bônus de Força (+1 para rolagens de ataque e dano); TAM M (6 pés de altura); Int média (9); ML elite (13); XP 120.

ÚLTIMΘ RECURSΘ DE BROWEN

Pastor Browen secretamente observa os PJs enquanto eles tentam escapar de Curst. Se parecer que eles vão passar pela Patrulha da Muralha, Browen emerge de seu esconderijo e ataca com total fúria, com a intenção de matar o máximo de PJs que conseguir. O tempo para a sutileza já passou. Sua missão é atrasar os aventureiros em Curst o

máximo possível e ele imagina que *para sempre* seria um bom período de tempo.

Enquanto ele ataca, o demente - em sua fúria - inadvertidamente revela mais sobre sua missão do que ele planejou. O fato é que suas reclamações são pistas para os PJs de que algo mais *sombrio* está por trás do ataque:

“Não! Vocês não vão retornar ainda! Ela ainda não está pronta! Aqueles cultistas precisam morrer! Ela precisa do sangue! Do Sangue! Abram as portas! Abram todas as portas!”

Browen se torna cada vez mais incoerente conforme continua a gritar. Os PJs podem interpretar mal seus delírios como se a misteriosa “ela” literalmente precisasse do sangue dos cultistas, perdendo o ponto de que os pobres miseráveis são apenas uma distração para encobrir suas verdadeiras atividades.

Se os PJs amarrarem e questionarem Browen, ele revelará muito mais sobre Nari, gritando que deve retornar à Casa para ajudá-la a levá-la para o Abismo. No entanto, ele não sabe nada sobre a tentativa de Nari de se tornar um poder.

NOTA DO MDM: Pastor Browen adora um deus do mal sem nome, a quem ele se refere como “o Louco”. O sacerdote demente acredita que a melhor maneira de converter um miserável é golpeando sua cabeça; se o miserável morrer, o poder de Browen ganha um novo espírito para usar na causa da insanidade.

Os Primorosos marcaram Browen como um poder em potencial devido às suas habilidades inatas de exercer controle limitado sobre o clima local. Sem usar palavras arcanas, gestos mágicos ou componentes estranhos, Browen pode invocar *Muralhas de Névoas*, direcionar uma *Lufada de Vento* ou convocar uma *Tempestade Glacial* (conforme as magias com os mesmos nomes). Ele utiliza estas habilidades à medida que a sua loucura o move, mas sempre com grande exibicionismo e um sermão de insanidade.

PASTOR BROWEN (Pl/♂ HUMANO/P12/-/CM):

TACO 14; #AT 1; Dano 2d4+3 (*Maça Estrela* +3); CA 2 (*Armadura de batalha*); HP 53; MV 12; SA magias de clérigo (8 de 1º nível, 7 de 2º nível, 6 de 3º nível, 4 de 4º de nível, 2 de 5º nível, 2 de 6º nível); MR 20%; TAM M (6 pés de altura); ML fanático (17); XP 9000.

For 12, Des 8, Con 10, Int 12, Sab 18, Car 8.

Habilidades semelhantes a magia (à vontade): *Lufada de Vento* (três vezes ao dia), *Tempestade Glacial* (duas vezes ao dia) e *Muralhas de Névoas* (três vezes ao dia).

DE VOLTA À JAULA

Uma vez livres de Curst, os PJs podem seguir a estrada de volta até Êxtase e pegar o portal no jardim de volta à Sigil. Se eles não pegarem a chave do portal (o triângulo de madeira) do cadáver na vinha-navalha fora de Curst, o Mestre pode apresentar um miserável amigável em Êxtase que forneça uma chave - isto é, quando ele estiver pronto. Lembre-se de que o povo de Êxtase não gosta de pressa.

O MDM também pode prover aos PJs um portal nas Terras de Fora um pouco mais perto de Curst.

Com Trolan, o Amado (ou Louco, dependendo da perspectiva de um chapa) em mãos, os PJs retornam à Sigil e investigam o lugar misterioso chamado Casa Precursora. Eles têm uma

quantidade limitada de tempo antes dos cultistas liderados por Kedd chegarem, então eles têm que ser rápidos para encontrar quem ou o que está por trás do engano causado no pobre Trolan. Por sua vez, Trolan acredita firmemente que a Donzela da Dor falou com ele. Ele não dirá aos seus seguidores para ficarem longe, a menos que os PJs possam provar que alguém o enganou. Para isso, os PJs precisam encontrar Nari, a súcubo.

CAPÍTULO III: CASA PRECURSORA

Os PJs devem explorar uma parte da Casa e lidar com vários dos habitantes especiais antes de finalmente confrontar Nari

e obter os detalhes de sua trama dupla. Primeiro, ela quer convencer os residentes da Casa Precursora de que o caos maligno é o melhor sistema de crenças para seus corações e almas, fazendo com que a Casa deslize para o Abismo. Nesse plano, Nari pode estudar seus segredos à vontade. Na verdade, os PJs encontram tendências caóticas malignas em muitos dos dementes da Casa.

A segunda parte da trama de Nari gira em torno de sua versão do ritual assassino de Sougad. Com uma espada longa especialmente preparada, a súcubo planeja matar 13 miseráveis ordeiros na presença da *planaridade* e da *focrux*, assim - ela espera - transformando-a em um poder.

Mas quando os PJs chegam até Nari, a situação fica mais complicada com a chegada de Crimjak e uma série de manes do Abismo. Além do mais, o próprio Sougad Quebra Leis retorna, finalmente pronto para fazer sua própria tentativa para se tornar um poder.

A VERDADEIRA TOADA: a Casa Precursora na realidade não irá deslizar. Sigil é imune a tais manipulações. Nem Nari pode se tornar um poder copiando o ritual de Sougad: somente poderes em potencial como Sougad e Trolan podem ser transformados. No entanto, Nari não sabe de nenhuma dessas coisas e planeja levar cada objetivo até o fim.

Os PJs devem acreditar que Sougad morreu no Capítulo II; no entanto, o demente conseguiu voltar para Sigil e foi diretamente para a Casa Precursora. No momento em que os PJs chegam à Casa, Sougad já matou mais dois miseráveis ordeiros lá dentro. Pistas espalhadas

podem alertar os PJs sobre a presença de Sougad, mas eles não irão encontrá-lo até a cena final.

NOTA DO MDM: o mapa da Casa Precursora, impresso no lado do MDM do escudo do mestre, descreve apenas uma pequena parte desta imensa mansão. O verdadeiro escopo de um lugar que é maior por dentro do que por fora não pode ser adequadamente detalhado no decorrer desta aventura. No entanto, o Mestre deve se sentir livre para adicionar mais salas conforme desejado para expandir a exploração da Casa pelos PJs.

PELAS RAÍZES
DE YGGDRASIL! QUE
PALERMA CONS+RUIU
AQUELA M+NS+RU+SIDADE?

— UM PARV+ VEND+ A
CASA PRECURSORA PELA
PRIMEIRA VEZ

RE+ORNANDO PARA SIGIL

Quem quer que os PJs tenham concordado em ajudar no início do Capítulo II vem procurá-los no momento em que eles passam pelo portal de volta para Sigil. Se eles decidiram ir atrás de Trolan por conta própria (ou seguiram Saugad para as Terras de Fora e depois se envolveram com o culto), Narcovi os rastreia. Ela ainda tem perguntas e, enquanto os dabus continuarem a agir estranhamente, ela continuará a cavar. Ela acredita que o comportamento dos dabus está de alguma forma conectado aos assassinos, então, em sua mente, o caso não será resolvido até que os dabus voltem ao normal.

Outras possibilidades: Kariana quer saber se eles encontraram seu irmão Kedd; Prócer Ambar quer saber se eles encontraram Trolan e Sougad; e outros líderes de facção querem saber o que está acontecendo nas Terras de Fora e quando podem esperar a chegada de mais cultistas.

Se os PJs não conseguirem localizar a Casa Precursora por conta própria, eles podem pedir direções ao Prócer Ambar; ele estará na Grande Fundação, a sede dos Primorosos. Ambar agradece aos PJs por trazerem Trolan e pede a eles para levar o demente de volta à Casa. *“A zeladora Bereth ficará feliz em ver Trolan.”* Ambar admite casualmente. *“Ela será muito útil quando vocês chegarem lá. Voltem aqui mais tarde e veremos a recompensa de vocês”.*

Ambar também parece perturbado por ainda não ter recuperado a *planaridade* perdida (roubada para Nari no Capítulo I). Se os PJs o questionarem sobre isso, o prócer divulgará um pouco mais sobre o item do que ele havia feito no passado, confessando que a *planaridade* abre portais e registra imagens dos eventos ao seu redor para posterior estudo histórico. Ele pede aos PJs que fiquem atentos quando devolverem Trolan à Casa.

EVITANDO OS GARGALOS: se Trolan foi morto em Curst, Prócer Ambar simplesmente contrata os PJs para localizar a *planaridade* perdida, sugerindo que suas energias mágicas estão tão intimamente ligadas à Casa Precursora que a Casa é o melhor lugar para começar a busca. (Nenhum prócer na história dos Primorosos perdeu a *planaridade*. Para evitar que o roubo se torne público e enfraqueça sua posição como prócer, Ambar deve empregar aspirados “de fora” - os PJs - para fazer o trabalho braçal).

Se os PJs parecerem relutantes em visitar a Casa Precursora, o Mestre pode fazer com que vários Dabus - agindo de forma mais estranha do que nunca - os sigam pelas ruas da Jaula. Os dabus comunicam sua tensão e medo formando símbolos ilustrados da área ao redor da Casa, o que deve encorajar até os PJs mais hesitantes a verificar o local.

PRIMEIRA VISÃO DA CASA

A viagem pelas ruas de Sigil até a Casa Precursora revela que os dabus continuam a exibir um comportamento incomum. Eles ainda estão limpando a “sujeira” de paralelepípedos imaculados, pintando paredes recém-pintadas e aparando a vinha navalha até as raízes. Quanto mais perto o grupo chega da Casa Precursora, mais Dabus eles veem trabalhando duro. Durante a viagem, um dabu se vira para olhar os PJs e Trolan. Leia:

Um dabu próximo abaixa seu pincel e virá na direção de vocês. Ele os encara, sua boca aberta como se ele estivesse prestes a falar, mas nenhum som emerge. Um único símbolo aparece sobre sua cabeça, entretanto, pairando onde vocês podem facilmente ver: o símbolo do infinito, perfurado de cima para baixo por uma flecha. No momento seguinte o símbolo se dissipa e o dabu volta para o que ele estava fazendo, novamente os ignorando.

O símbolo é o ícone do Abismo. O dabu, e talvez através dele a Donzela da Dor, está fornecendo um aviso aos PJs quanto à natureza do verdadeiro inimigo. De certa forma, esse também é um pedido de ajuda, já que os dabus não foram capazes de rastrear o nervosismo deles à sua fonte (devido ao escudo de observação gerado pela *focrux*).

Quando os PJs alcançam a rua sem saída onde fica a Casa Precursora, eles imediatamente notam algo estranho: não há dabus trabalhando na rua. Na verdade, não há quase ninguém por perto. Os casebres próximos parecem totalmente trancados ou desertos. Nenhum mendigo de rua ou comerciante está presente. Comparado com a agitação nas ruas ao redor, o silêncio mortal e a quietude dessa rua devem ser particularmente chocantes para os PJs. Leia:

A rua para a qual vocês foram direcionados é separada do resto de Sigil por um muro pontiagudo de pedra e vinha-navalha. Uma vez que vocês passam pelo portão formado pelas paredes em arco, vocês notam uma diferença imediata das outras ruas. Não há pessoas aqui, ou dabus, ou mercados gritando, ou membros de facções discutindo. Está quieto, deserto e terrivelmente escuro. Sombras em todos os cantos. Os muros e os casebres inclinados escurecem muito da luz fraca de Sigil. É difícil imaginar que uma enorme mansão se situe entre essas estruturas decrépitas. Então vocês a veem, e tudo o que vocês imaginaram some.

A Casa Precursora preenche o final da rua, subindo acima dos altos muros que circundam três lados de sua maciça estrutura. É um lugar de insanidade, pois nenhum arquiteto lúcido projetaria esta confusão de torres, níveis e alas. Suas paredes e telhado estranhamente inclinadas e janelas desiguais tornam-na quase doloroso de olhar. Existem portas, arcos e escadas em todos os lugares, cobrindo superfícies que deveriam ser cobertas por telhas, ladrilhos ou tinta.

Enquanto seus olhos percorrem as paredes cobertas por portas ou tentam seguir uma escada que leva a lugar nenhum, vocês percebem uma coisa notável. A casa foi construída sem usar um único ângulo reto. Em vez disso, cada canto forma um ângulo agudo ou obtuso, fazendo com que os muros se projetem em sua direção ou se inclinem para longe de vocês em vários graus.

Tudo está quieto. Mesmo as janelas estão escuras, mas vocês sentem que alguém (ou algo) está olhando para vocês. Então, a porta no topo da varanda se abre, acenando para vocês entrarem.

Se os PJs virem a porta que se abre como uma armadilha, eles podem tentar procurar uma entrada diferente. Todas as outras portas e janelas estão trancadas, no entanto, e não abrirão para vândalos musculosos ou até mesmo magias de *Arrombar*. O fato é que a *focrux* faz com que a Casa reflita magias, efetivamente impedindo os sangues de se teletransportar, fasear ou de outra forma ganhar acesso mágico ao local. A única maneira de entrar é pela porta da frente.

E TROLAN?

Trolan viaja com os PJs enquanto eles exploram a Casa, acompanhando-os porque ele os seguiu de Curst ou porque os PJs o trouxeram de lá a pedido de Prócer Ambar. No entanto, a menos que o perigo seja extremamente grave, Trolan não levantará sua espada contra os residentes da Casa. Com exceção de Sougad, ele os considera todos seus amigos.

Trolan pode, é claro, dar aos PJs informações sobre alguns dos residentes. Ele não sabe nada sobre Galkin, Kaydi ou Teela, mas se os PJs precisarem de ajuda com qualquer um dos outros dementes, Trolan pode passar uma ou duas dicas. No entanto, ele não sabe para onde as portas levam, já que ele nunca teve permissão para vagar sozinho.

No momento em que o grupo entra na Casa, a habilidade de cura natural de Trolan o restaurou aos seus pontos de vida máximos. Ele também pode curar alguns dos ferimentos dos PJs levando-os para a Área 4A, onde a *focrux* costumava ficar (consulte a página 50 para detalhes).

EVITANDO OS GARGALOS: se Trolan foi morto em Curst, os PJs precisam andar sozinhos pela Casa sem a ajuda ou toque curador do tiefling.

EXPLORANDO A CASA

Nari está preparando uma recepção para os PJs desde que os avistou no Parque Gema de Sangue. Ela sabia que eles eventualmente a rastrearão até a Casa Precursora, e não demorou muito para que ela soubesse de seu retorno à Sigil. Com a *planaridade* roubada, Nari ganhou o controle de uma parte da Casa e dos dementes que residem nela. Entre os dementes e as portas que ela deixou abertas, ela acredita que os PJs ficarão ocupados - se não forem mortos imediatamente - até que ela se torne um poder ou a Casa deslize para o Abismo.

AS PORTAS: todas as portas indicadas como trancadas no mapa do escudo do mestre não podem ser abertas por nenhum meio, exceto pela *planaridade*. Mas mesmo que os PJs encontrem a *planaridade*, eles não podem usá-la para abrir nenhuma porta na Casa. Nem Prócer Ambar nem Nari divulgarão a palavra de comando necessária para usar o item.

Conforme indicado no mapa, algumas das portas se abrem diretamente para outros planos. Se quaisquer PJs abrirem tal porta, o Mestre pode fazer com que eles sejam puxados para aqueles planos ou permitir que eles oscilem antes de serem puxados de volta para a Casa por companheiros rápidos.

AS JANELAS: uma série de janelas na Casa Precursora são, na verdade, portais que levam a - e dão vista para - outros planos. Enquanto os portais normais nunca mostram seu destino, a magia da Casa Precursora permite que um chapa olhe por uma das janelas e veja onde ela vai parar. No entanto, fazer uma viagem secundária pode fazer com que os PJs cheguem tarde demais para impedir Nari ou Sougad.



Trolan deve encorajar os PJs a não chegarem muito perto das janelas, já que eles provavelmente não têm as chaves para retornar. Se os PJs insistirem em usar as janelas, o Mestre pode fazer o que quiser - deixe-os explorar, leve-os de volta para a casa antes de o portal fechar, ou até mesmo enviá-los em uma aventura completamente diferente.

OS RESIDENTES: os dementes mais proeminentes da Casa têm nomes e estatísticas completas, conforme detalhado ao longo deste capítulo. Nari deu a alguns deles itens mágicos para que eles tenham uma chance melhor de atrasar e talvez até matar os PJs.

No entanto, a casa também contém vários outros seres, incluindo zeladores Primorosos que foram encantados ou presos por Nari, dementes menos poderosos e dretches trazidos do Abismo para proteger Nari e seus planos. Se os PJs batalharem com qualquer um desses outros residentes, o Mestre pode usar as seguintes estatísticas ou inventar detalhes específicos para cada um, conforme desejado:

DEMENTE COMUM (Pl/VARIA VARIA/F2/-/VARIA):

TAC0 19; #AT 1; Dano 1d3 (punhos) ou por arma; CA 10; HP 9; MV 12; TAM M (5 pés de altura); Int alta (12); ML média (10); XP 35.

PRIMOROSOS (Pl/VARIA VARIA/0/CRETES DA CRIAÇÃO/VARIA):

TAC0 20; #AT 1; Dano 1d3 (punhos) ou por arma; CA 10; HP 7; MV 12; TAM M (6 pés de altura); Int alta (14); ML estável (10); XP 35.

DRETCH: TAC0 19; #AT 3; Dano 1d4/1d4/1d4+1; CA 4; DV 2; HP 12; MV 12; TAM P (3 pés de altura); Int baixa (6); AL CM; ML estável (12); XP 1400.

Habilidades semelhantes a magia (usadas à vontade, uma vez por rodada, a menos que indicado o contrário): *Escuridão, 4,5m, Infravisão, Aterrorizar, Névoa Fétida (uma vez por dia), Telecinésia e Teleportação Exata.*

⊕ S QUARTOS DA CASA PRECURSORA

1. A VARANDA

Uma série de degraus de madeira conduzem a uma varanda ao ar livre ligeiramente elevada. Essa é a entrada principal usada pelos Primorosos que cuidam da Casa e seus habitantes e a única atualmente disponível para os PJs. Dois pilares de madeira sustentam o telhado e grandes janelas de sacada emolduram cada lado da porta da frente.

2. O SALÃO DE ENTRADA

A porta da frente leva a um grande salão de entrada. Um tapete grosso decorado com o símbolo dos Crentes da Criação cobre o chão e vários sofás e cadeiras estão espalhados confortavelmente ao redor da sala. Duas lareiras maciças cobrem grande parte da parede oposta, fogos alegres queimando intensamente em cada uma. Uma única porta em cada parede leva mais fundo na casa. Quando os PJs entrarem nesta sala, leia:

À primeira vista, não há ninguém para cumprimentá-los, mas então vocês ouvem o ranger de uma cadeira de balanço. Uma cadeira de balanço perto da lareira à direita oscila em um ritmo rápido, suas costas viradas para vocês para esconder seu ocupante.

Se os PJs se aproximarem da cadeira, eles podem ver quem está sentado lá. Leia:

Um homem jovem está sentado na cadeira de balanço, envolto apertadamente em um lençol grosso e tremendo, embora próximo das quentes brasas de fogo. Ele olha fixamente as chamas, murmurando palavras em um sussurro quase inaudível. Se vocês se esforçarem, podem pegar a toada dele, que ele repete de novo e de novo. “O caos dança e queima, o Abismo é o que eu anseio”.

Este é um dos Primorosos (Pl/♂ humano/0/Crentes da Criação/LN) que ajudava a cuidar da Casa Precursora, como indica o distintivo que ele usa em sua túnica (embora esteja atualmente escondido pelo cobertor). Nari quebrou os membros da facção, transformando-os em dementes ainda piores do que os palermas que costumavam administrar. Aqueles cujas mentes entraram em colapso receberam toadas fáceis para cantar até que a Casa deslize para o Abismo. Se eles não podem realmente se juntar a Nari, pelo menos eles vão falar da doutrina de seu plano natal.

3. CÉLULAS DOS PRIMOROSOS

Os Primorosos que trabalham na Casa Precursora usam essas pequenas células como aposentos. Cada uma contém uma cama, uma pequena mesa, uma cadeira e um baú. Vários pertences ainda estão embalados, incluindo roupas extras, armas (uma espada curta e adaga em cada baú) e uma pequena quantidade de troco (10d4 po cada). Nenhum dos itens é mágico, embora haja várias evidências de que as pessoas que ocupam essas salas pertencem aos Crentes da Criação (os símbolos da facção são costurados ou adornam tudo).

Duas células contêm coisas de interesse para os PJs. A célula marcada com “3A” no mapa contém um cadáver, a décima primeira vítima de Sougad. O pobre miserável era um Primoroso, seu rosto contorcido em uma careta de terror e seu corpo coberto por 11 cortes profundos feitos por uma grande lâmina. Uma nota de pergaminho, três cascas de nozes e uma pena de vrock descartada também estão presentes.

A cela marcada como “3B” é a única atualmente ocupada por um chapa vivo. Uma mulher matronal (Pl/♀ elfa/0/Crentes da Criação/CB) está enrolada como uma bola em cima da cama. Sua mente foi destruída pelas tentativas de Nari de conquistá-la e agora quase não resta nada da mulher que ela foi um dia. Ela não responde a nada que os PJs dizem ou fazem; ela apenas fica deitada ali com os olhos bem fechados com o polegar na boca. Levará muito tempo e esforço para ajudar essa mulher a voltar ao normal - algo que os PJs não podem permitir-se no momento.



4. SALA DO ZELADOR

Bereth, a nova zeladora a servir a Casa Precursora usa o maior quarto como um escritório e o menor além da porta como seus aposentos. Janelas no escritório dão vista da rua de fora da Casa Precursora.

O escritório contém uma grande escrivaninha, um sofá, várias cadeiras e uma estante cheia de pergaminhos e livros (embora muitos dos textos agora cubram o chão). Essa área está uma bagunça. A mesa foi derrubada e esvaziada. Os itens nas prateleiras foram derrubados. Alguém estava obviamente procurando por algo, mas não há como saber se foi encontrado ou não.

Se os PJs gastarem tempo examinando a bagunça, eles podem encontrar algumas pistas que podem ajudá-los. Uma é o diário do zelador. O início do diário apresenta anotações feitas pelo Velho Favur, o zelador antes de Bereth. Suas anotações terminam há cerca de quatro semanas, embora várias páginas tenham sido arrancadas depois disso. A última página escrita por Favur fala sobre uma jovem que ele conheceu na Ascensão: *“Nari é uma linda mulher com cabelos escuros e olhos sorridentes. Ela me faz sentir quase tão jovem quanto ela! Conversamos por horas e ela prometeu me encontrar amanhã de noite para o jantar”*. A parte do diário de Favur termina aí.

O diário continua após as páginas arrancadas com as primeiras anotações feitas por Bereth. Há uma semana de anotações lidando com os negócios normais da Casa. Mas uma entrada, datada de três dias atrás, pode intrigar os PJs. Ela diz:

Ainda estou incomodada com o mau presságio que saudou meu primeiro dia aqui na Casa. Dois dos que estavam sob nossos cuidados escaparam, incluindo um que aprendemos a temer ao longo dos anos - Sougad Quebra Leis. Eu temo que os assassinatos que agora estão ocorrendo em toda a Ala Inferior e na Ala da Donzela sejam culpa dele. Também acredito que a chegada recente de parvos afirmando amar a Donzela da Dor esteja ligada a outro fugitivo - Trolan de Êxtase. Não poderei descansar facilmente até que ambos retornem a essas paredes.

Claro, este pode não ser o lugar mais seguro para eles. Pode ser minha imaginação, mas eu tenho o sentimento de que algo está errado aqui. Alguns residentes mencionaram uma mulher estranha vagando pelos corredores e embora eu não acredite neles, não consigo deixar de me perguntar de onde esse delírio coletivo está vindo.”

4A. CÂMARA DE MEDITAÇÃO

Quando os PJs entram nos aposentos do zelador, Trolan localiza e abre a porta secreta (marcada no mapa) e os leva para uma sala pequena, quadrada e vazia, *“É aqui onde a focrux costumava ficar”*, diz ele. *“Eu costumava passar horas meditando aqui, acalmado por suas energias tranquilizantes.”*

Tudo que Trolan pode dizer aos PJs sobre a focrux é

que os Primorosos a chamam de “o coração da Casa” e que foi dita prevenir estranhos de espiarem dentro dela.

No entanto, as energias residuais deixadas nesta câmara pela focrux levam a capacidade de cura natural de Trolan para outro nível. Se for permitido alguns momentos para meditar, Trolan ganha o poder de entregar um toque de cura aos PJs. Os PJs que foram gentis com Trolan até este ponto da aventura recebem o equivalente a *Curar Ferimentos Graves* - o toque de Trolan restaura 2d8+1 pontos de vida perdidos. Os PJs que foram neutros ou desagradáveis com Trolan recebem o equivalente a *Curar Ferimentos Leves*, recuperando 1d8 pontos de vida perdidos.

O ato de curar os outros cansa Trolan; ele só funciona enquanto estiver na câmara de meditação e só funciona *uma vez* para cada PJ. Sair e entrar repetidamente na câmara *não* concederá a Trolan poder de cura adicional.

EVITANDO OS GARGALOS: se Trolan não estiver com os PJs quando eles entrarem nos aposentos do zelador (por exemplo, se ele foi morto em *Curst*), eles não podem obter nenhum benefício de cura da câmara de meditação. Eles ainda podem encontrar a porta secreta, mas apenas Trolan pode ganhar o poder de curar meditando dentro dela.

5. DEPÓSITO

Este longo e estreito depósito contém cobertores e roupas de cama extras, toalhas de mesa, roupas comuns e caixas cheias de tigelas de madeira. Esses são para os residentes que estão sendo cuidados na Casa. As janelas no alto da parede oposta são vedadas com tábuas robustas. Se os PJs removerem as tábuas, eles descobrirão que as janelas não dão para Sigil, mas para o Plano Elemental da Água.

Um painel secreto na parede atrás dos cobertores (que pode ser encontrado se os PJs procurarem por uma porta secreta) esconde uma pequena alcova. A alcova contém duas *poções de cura*, uma *poção de cura extra*, um *elixir da saúde* e um *elixir da loucura*. O *elixir da saúde* pode ser usado para curar um dos dementes da Casa, ou qualquer PJ que beba o *elixir da loucura*. No entanto, ele não cura feridas nem restaura pontos de vida perdidos. Qualquer demente curado com o elixir perde seus poderes inatos.

6. COZINHA DOS PRIMOROSOS

Esta cozinha fornece refeições para os membros da facção que moram na Casa enquanto cuidam dos dementes residentes. As janelas desta sala foram fechadas com tábuas, embora as tábuas tenham sido removidas da janela do lado esquerdo da porta. A luz de Krigala, a primeira camada das Terras Selvagens, entra na cozinha pela janela descoberta. Se os PJs olharem, um leão se aproxima e olha para dentro.

Uma grande variedade de ingredientes cobre a grande mesa aqui e todas as cinco enormes caldeiras estão fervendo com alguns pratos de cheiro estranho. Dois Primorosos, um homem e uma mulher, vão de panela em panela, adicionando um toque disso ou uma pitada daquilo, mexendo as misturas ferventes ou apenas cheirando conteúdo.

Esses Primorosos foram levados à loucura pelos estímulos sedutores de Nari. Ela os tornou caóticos e malignos por meio de suas manipulações sutis, o que se torna evidente se os PJs demorarem na cozinha. Leia:

O homem usa uma tanga e um avental enquanto passa da panela fumegante para a chaleira fervendo, jogando os ingredientes de uma cesta que carrega em cada panela. Não parece haver um padrão em sua receita e seus ingredientes não parecem muito apetitosos - um punhado de minhocas, uma pitada de cascas de insetos, um pouco de vidro afiado. "Para a celebração", ele sussurra quando vê vocês. "Estamos nos mudando hoje e Nari quer dar uma festa!"

A mulher usa um saco que foi alterado para servir como uma túnica longa, presa na cintura com vinha navalha. Suas botas de couro até o joelho estão salpicadas de manchas escuras e úmidas, e ela usa um colar com o ícone dos Primorosos como uma bandana em volta da cabeça. Ela dança de panela em panela, cheirando os aromas. "Vocês vieram jantar?" ela pergunta. "Ou talvez vocês sejam o jantar. Acho que vocês são exatamente o que precisamos para este prato." Com isso, ela puxa uma longa adaga das costas e sorri maliciosamente.

Esses dementes não são responsáveis por suas ações. Ambos eram Primorosos respeitáveis antes de Nari começar a usar seus encantos neles. A melhor aposta dos PJs é sair da sala. Os dementes não seguirão os PJs, pois eles devem permanecer com seus ensopados caóticos. Se os PJs permanecerem na cozinha, os dois Primorosos tentarão adicioná-los aos ensopados.

7. SALÃO DE JANTAR DOS PRIMOROSOS

Esta grande câmara é o salão de jantar dos Primorosos. Todos os Primorosos que trabalham na Casa Precursora fazem suas refeições diárias aqui. Duas enormes lareiras cobrem a maior parte das paredes laterais e quatro grandes mesas redondas estão colocadas no centro da sala. Várias cadeiras confortáveis ficam de frente para a lareira, no lado esquerdo do salão.

Aztral das Muitas Faces recebeu esse salão para defender por Nari, a nova dona da Casa. Originalmente, ele tinha uma visão neutra do multiverso; graças a Nari, isso agora mudou para o caos maligno.

Aztral é esquizofrênico e, como todos os dementes da Casa Precursora, ele tem algumas habilidades únicas que o marcam como um poder em potencial. Entre essas habilidades está o poder de mudar de personalidade e tendência com a mesma frequência que um Seguidor do

Caos muda de mente. Esse talento gira em torno de sua aflição. Aztral imita a personalidade das pessoas ao seu redor, mudando sua maneira de falar, andar e pensar, e até mesmo obtendo o melhor de seus talentos por meio da absorção mágica. Desde a mudança provocada por Nari, a personalidade de Aztral se torna uma versão caótica e maligna do personagem que ele emula. Para os PJs, é como olhar em um espelho retorcido e ver seu próprio reflexo sombrio.

Os alvos da absorção de Aztral recebem um teste de resistência contra petrificação. Um teste bem sucedido indica que Aztral foi incapaz de absorver as habilidades do alvo; uma falha no teste significa que o demente foi bem-sucedido.

Uma vez que Aztral absorva a personalidade e talentos de um PJ, ele ganha as propriedades naturais desse personagem - pontos de vida, atributos físicos, habilidades de combate e quaisquer habilidades especiais (como magias memorizadas). Qualquer que seja a arma com a qual Aztral luta - atualmente, uma grande colher de pau - se comporta exatamente como a arma do personagem absorvido, incluindo quantidade de

dano e bônus de encantamento. Aztral pode manter os talentos de um personagem por 1d6 rodadas. No final desse período, ele deve absorver os talentos de outra pessoa ou voltar às suas próprias estatísticas.

Quando os PJs entram nesta sala, Aztral escolhe aquele de aparência mais poderosa para absorver primeiro, Leia:

Uma figura solitária está sentada em uma cadeira grande e de aparência confortável nesta sala de jantar. Ele é um homem com cabelo preto curto, olhos prateados e uma túnica branca lisa sobre calças pretas. Ele acena uma longa colher de pau e sorri para vocês. "Bem-vindos ao domínio de Aztral", exclama, saltando da cadeira. "Essas cadeiras, essas mesas, as lareiras! Tudo que vocês veem é meu!"

Ele dá um passo na direção de vocês e, por um momento, todo o seu corpo fica prateado, como a superfície de um espelho. Você vê seu próprio reflexo em sua forma prateada, e então o efeito desaparece. "Bem", diz Aztral alegremente, "agora que sou você, só pode haver um de mim!" Com isso, ele balança sua colher de pau em direção a vocês, sua cabeça brilhante de repente parece muito perigosa.

Durante o encontro, Aztral fica perguntando aos PJs se algum deles tem uma visão ordeira da vida. "Você é ordeiro? Você parece um miserável ordeiro. Você deve ir direto para a festa. Há um lugar na mesa de Nari para miseráveis ordeiros como você." Ele não fornece mais informações sobre a festa ou Nari.

EU VOU SER VOCÊ
E NÃO HÁ NADA
QUE VOCÊ POSSA FAZER
SOBRE ISSO.

— AZTRAL DAS MUITAS FACES



AZTRAL DAS MUITAS FACES (Pl/♂ HUMANO/F4/-/CM):

TAC0 17; #AT 1; Dano 1d2 (co-
lher de pau); CA 6 (bônus de destreza); hp 26; MV 12; SA
habilidade inata (absorção); MR 25%; TM M (6 pés de
altura); ML campeão (15); XP 1400.
For 11, Des 18, Con 13, Int 14, Sab 8, Car 11.

8. SALÃO DE PORTAS

Este longo e estreito corredor contém muitas portas. Em-
bora haja apenas uma porta na parede pela qual os PJs
entram, as outras paredes estão cobertas por elas. Há um
total de oito portas no nível do solo: as paredes se esten-
dem por 15 metros até o teto e a cada 3 metros de altura
há outra fileira de portas. Se os PJs tiverem algum meio de
alcançar as portas mais altas, eles descobrirão que todas
estão trancadas. Apenas as oito portas no nível do solo
podem ser abertas.

Cada porta no nível do solo tem uma letra atribuída
a ela no mapa do escudo do mestre. Essas portas levam à
letra correspondente mostrada em outra parte do mapa.
Por exemplo, se os PJs abrirem a porta marcada “D”, eles
se verão olhando para o Plano Etéreo.

Se qualquer um dos PJs fizer um teste de Sabedoria
bem-sucedido com -2, eles notarão uma pequena criatura
se contorcendo no chão entre as portas “E” e “F” - uma
sanguessuga Abissal. Sougad a largou da bolsa em seu
cinto enquanto se dirige para a Câmara de Nari.

9. AS ESCADAS SEM FIM

A porta marcada com “B” leva a uma escada em espiral que
desce e sobe até onde os PJs podem ver. Se eles subirem
em qualquer direção, as escadas continuam subindo. Os
PJs podem vagar eternamente por essas escadas, e é isso
que Nari espera que aconteça. A porta não pode ser vista
de dentro, pois se funde com a parede e se torna um por-
tal secreto. Para encontrá-lo novamente, os PJs têm que
procurá-la. Isso leva tempo (10 minutos para cada seção
de 3 metros de escada) e requer um teste bem-sucedido
para encontrar portas secretas. O Mestre deve decidir o
quão distante da porta os PJs vão antes de tentarem sair
de volta para o corredor.

10. TORRE DE JANELAS

A porta marcada com “I” abre para uma sala da torre, uma
escada em espiral no meio da sala sobe a uma altura de
9 metros e para logo abaixo do teto. Ela não leva a outro
nível; fica apenas sozinha no centro da sala.

Janelas de larguras variadas cobrem as paredes, esten-
dendo-se do chão ao teto. Cada janela dá para um mundo
material primário diferente no multiverso. Uma mostra
as ruas lotadas de Águas Profundas, outra contempla os
desertos arenosos de Athas, uma terceira exhibe as ma-
jestosas torres de um castelo em Karameikos e assim por

diante. Algumas mostram partes de Krynn, Greyhawk, uma
cadeia de ilhas onde dragões governam elfos e anões, e
outros lugares tão estranhos que os PJs mal reconhecem
o que estão vendo.

Essas janelas não são portais; os PJs não podem passar
por uma e acabar, por exemplo, em Águas Profundas. Elas
são apenas reflexos do que o demente que mora nesta torre
vê o tempo todo. Galkin Vidente vê todos os mundos varia-
dos do multiverso ao mesmo tempo, e as visões o enlou-
queceram. Ele vê essas imagens para onde quer que olhe,
mesmo quando fecha os olhos. O sono não proporciona um
descanso, pois as imagens o seguem em seus sonhos. As
janelas, no entanto, ajudam a separar as imagens e focar
seus pensamentos. Ele aprendeu a transferir uma única
imagem para uma única janela, limpando assim parte da
confusão que está sempre com ele.

Quando os PJs chegam, eles não notam Galkin a
princípio. Ele está sentado na escada, mais ou menos na
metade do caminho, olhando para as imagens de Águas
Profundas rolando atrás de uma das janelas. Galkin odeia
ser incomodado, e a enxurrada constante de paisagens e
sociedades que agridem seus sentidos lhe dão um péssimo
temperamento. Ele também tem alguns poderes disponí-
veis para tornar seu temperamento perigoso. Galkin é o
que os Primorosos chamam de “tocado pela magia”. Ele
incorporou a essência viva de uma magia em particular:
Relâmpago. Isso não dá a ele a capacidade de soltar um
relâmpago da ponta dos dedos; ele literalmente se torna
o Relâmpago, cascadeando ao redor da sala e causando
danos a quem ele tocar.

Galkin pode se tornar um relâmpago à vontade, mas
ele deve fazer um teste de Constituição para realmente
se transformar. Sua forma de energia dura uma ação em
uma rodada específica e dá a ele todos os atributos de
uma magia de *Relâmpago*. Em outras palavras, ele tem
um alcance de 100 metros, causa 6d6 de dano a todos na
linha do raio (as vítimas podem resistir contra magia para
metade do dano) e ele pode viajar de um ponto a outro
instantaneamente. Se ele tentar se transformar e falhar,
não poderá tentar novamente por 1d4 rodadas. Nas rodadas
em que não consegue se transformar, Galkin usa sua *espada
curta da rapidez* para atacar primeiro automaticamente.

Antes de poderem falar com ele, os PJs devem acalmar
Galkin ajudando-o a recuperar a concentração que eles
perturbaram ao entrar na sala. Focar sua atenção em uma
das janelas ajuda, assim como uma conversa calmante e
palavras gentis. Quebrar as janelas deixa Galkin louco,
pois as imagens que ele transferiu voltam correndo. Isso
o deixa mais zangado e ele redobra seus esforços para
fazer os PJs saírem.

Se os PJs acalmarem Galkin, ele lhes contará o pouco
que sabe sobre Nari. “*Ela não é o que aparenta ser*”, explica
Galkin. “*Ela quer levar a Casa para o Abismo - para usar
seus segredos na Guerra Sangrenta.*”

NOTA DO MDM: se os PJs abrirem qualquer uma das
janelas nesta sala, eles simplesmente se verão olhando
para fora de uma das torres da Casa, bem acima das ruas
de Sigil.

GALKIN VIDENTE (PL/♂ HUMANO/F10/-/CN):

TACO 11; #AT 3/2; Dano 1d6+2 (*espada curta da rapidez* +2); CA 8 (bônus de destreza); hp 64; MV 12; SA bônus de força (+1 para rolagens de dano), habilidade inata (se tornar um *Relâmpago* à vontade em um sucesso em um teste de Constituição; causa 6d6 pontos de dano por ataque e se move na velocidade da luz); MR 10%; TM M (5 pés de altura); ML fanático (18); XP 5000.

For 16, Des 16, Con 14, Int 15, Sab 10, Car 12.

11 - 18. AS GÊMEAS

As gêmeas Vorina e Teela residem nesta ala da Casa. Essas dementes veem todas as coisas como realmente são, mas de maneiras significativamente diferentes. Vorina vê tudo como vital e vivo, observando o crescimento da nova carne enquanto substitui a velha, o enrugamento do cabelo à medida que ele cresce e a

energia vital que irradia de todas as coisas vivas. Consequentemente, ela é feliz e otimista.

Teela, por outro lado, vê tudo morrendo e se deteriorando. Ela pode ver a força vital diminuindo a cada batida do coração, o corpo se desgastando a cada momento que passa. Isso torna Teela muito melancólica e sombria.

As gêmeas têm outros poderes que acompanham essas percepções. Vorina pode curar e nutrir as forças vitais ao seu redor; Teela pode acelerar o ritmo da marcha eterna da morte. Vorina ajudará os PJs se eles precisarem, pois ela não compartilha do ponto de vista de Nari. Sua irmã Teela, no entanto, abraçou os ideais de Nari, entregando-se completamente ao mal caótico.

11. RECANTO DE VORINA

Esta sala contém uma cadeira estofada confortável, uma estante cheia de livros alegres, um grande vaso de plantas que floresce no canto e uma janela que dá para o plano repousante de Elísio.

12. COZINHA DE VORINA

Esta pequena cozinha tem um fogão, uma bela coleção de panelas e frigideiras, uma mesa e uma cadeira formando um belo cenário e uma despensa cheia de boa comida. Vorina cozinha e faz suas refeições aqui na maior parte do tempo. Ela costumava se aventurar no refeitório principal duas vezes por semana ou mais para visitar os outros residentes, mas ela desistiu dessa prática desde que Nari assumiu a Casa.

O espelho pendurado aqui reflete o melhor de quem o contempla. Isso amplifica a força de vida do espectador, fazendo-o parecer mais vibrante e vivo do que realmente se sente no momento. O fato é que, se um espectador olha para o espelho por 10 minutos completos, ele se sente revigorado; a experiência restaura 1d4 pontos de vida perdidos (até o máximo normal do visualizador).

13. BANHEIRO DE VORINA

Uma linda banheira com água corrente ocupa grande parte deste cômodo. Um tapete fofo, toalhas fofas e uma variedade de esponjas macias e sabonetes de banho perfumados completam a decoração. Plantas em vasos estão penduradas no teto, dando ao local uma sensação de vida e vitalidade.

Quando os PJs entram nessa sala, Vorina está mergulhada em sua banheira e parece bastante surpresa ao receber visitantes. “*Eu estava esperando por vocês?*” ela pergunta, levantando-se levemente da água com sabão. Vorina tem cabelos loiros brilhantes, olhos azuis e pele bronzeada e saudável. Se os PJs foram feridos, Vorina usa seus poderes de cura para ajudá-los. Ela não irá deixar sua parte da ala, não se oporá a sua irmã (embora ela avise os PJs para evitarem o outro lado da ala), e só fala sobre Nari da maneira mais geral. Ela tem medo de que, se fizer muito caso de se opor à súcubo, ela terá de enfrentar a ira de Nari. “*Muitos dos residentes desapareceram.*” Vorina explica. “*Eu não quero me juntar a eles.*”

PENSE - ASSIM QUE
VOCÊ +EN+TA +O+IAR UM BANHO,
É UMA IN+ERRUPÇÃO
A+RÁS DA O+U+RA.

— VORINA,

QUANDO UM GRUPO DE
VÂNDALOS ENTRA



VORINA (PR/♀ HUMANA/P9/SOCIEDADE DA SENSAÇÃO/CB):

TACO 16; #AT 1; Dano 1d3 (punhos); CA 8 (bônus de destreza); hp 38; MV 12; SA ma-

gias de clérigo (4 de 1º nível, 4 de 2º nível, 3 de 3º nível, 2 de 4º nível e 1 de 5º nível), habilidades inatas (*Criar Alimentos* [três vezes ao dia], *Cura Completa* [duas vezes ao dia], *Ampliar* [três vezes ao dia], *Purificar Alimentos* [três vezes ao dia]); MR 30%; TM M (6 pés de altura); ML estável (12); XP 3000.

For 9, Des 16, Con 18, Int 12, Sab 16, Car 17.

14. QUARTO DE DORMIR DE VORINA

Aqui, a cama macia e confortável de Vorina está repleta de cobertores e lençóis de seda. Babados e véus pendurados nas colunas da cama, dando à cama uma aparência muito feminina. Cômodas, um armário, uma lareira e um tapete felpudo compõem o restante da mobília dessa sala aconchegante. A janela dá para as camadas empilhadas de Bitopia.

15. RECANTO DE TEELA

A janela aqui dá para o Plano de Energia Negativa. O esqueleto de um lobo atroz está montado em uma base no chão e uma cadeira simples de madeira fica de frente para a janela. Uma estante contém livros de natureza deprimente, incluindo tomos sobre necromancia e técnicas de sepultamento.

16. COZINHA DE TEELA

Como uma versão de pesadelo da cozinha de Vorina, esta área é um reflexo sombrio das piores visões e cheiros de comida.

Carne podre e rançosa está espalhada pelo tampo preto da mesa. Utensílios manchados e com crostas estão por toda parte. Uma panela de ensopado borbulha sobre um fogo desanimador, com a parte superior coberta por uma crosta marrom não identificável.

Um espelho nessa sala reflete as imagens da maneira que Teela as vê. Corpos parecem pálidos e doentios ou mesmo esqueléticos e apodrecendo, dependendo da idade ou da proximidade da morte de um determinado espectador. Apenas olhar para o reflexo de alguém neste espelho requer um teste contra morte por magia. O fracasso indica que o observador não pode se virar por 1d4 rodadas e ficou terrivelmente fascinado com sua própria mortalidade. Ao final desse tempo, o personagem deve fazer outro teste para se afastar ou ser pego pela vista por mais 1d4 rodadas. Cada rodada que um personagem é forçado a olhar para o espelho, o vidro escuro atrai sua energia vital; o personagem perde 1d4 pontos de vida a cada rodada conforme sua força vital se esvai.

Teela está na cozinha quando os PJs chegam. Ela está preparando um prato especial para Nari comemorar o deslizamento para Abismo. Se ela perceber que os PJs vieram parar Nari, Teela usa seus poderes para tentar destruí-los. Seu fascínio pela morte é uma mania, e ela tem uma curiosidade mórbida sobre o que aqueles que estão morrendo estão sentindo. Ela faz muitas perguntas enquanto lentamente drena a vida dos PJs.

Teela não dirá muito sobre Nari, exceto para observar que opor-se a ela é infrutífero. *“Todo novo poder precisa de adoradores”*, diz Teela. *“Curvem-se diante de Nari ou morram. Não há outra escolha.”*

TEELA (PL/♀ HUMANA/W9/FALECIDOS/CM):

TAC0 18; #AT 1; Dano 1d4+1 (*cajado de murchar*); CA 6 (braceletes de CA 6); hp 21; MV 12; SA magias de mago (4 de 1º nível, 3 de 2º nível, 3 de 3º nível, 2 de 4º nível e 1 de 5º nível); habilidades inatas (*infligir ferimentos leves* [três vezes ao dia], *Drenar Energia* [duas vezes ao dia], *Ferir* [contrário da magia *Cura Completa*, uma vez por dia], *Toque Vampírico* [três vezes ao dia]); MR 30%; TM M (6 pés de altura); ML campeão(16); XP 9000.

For 11, Des 12, Con 8, Int 17, Sab 12, Car 9.

17. BANHEIRO DE TEELA

Uma banheira cheia preenche grande parte do piso coberto de ladrilhos desta câmara. O lugar inteiro parece um pântano, à medida que fungos e limos crescem nos ladrilhos, nas paredes e no teto, e no topo da água estagnada e fétida. Se os PJs bisbilhotarem aqui, eles encontrarão os bichinhos de estimação de Teela - uma gosma cinza e um bolor marrom.

GOSMA CINZA (1): TAC0 17; #AT 1; Dano 2d8; CA 8; DV 3+3; hp 19; MV 11; SA corroer metal (cota de malha em uma rodada, armadura simples em duas, armadura mágica uma rodada para cada incremento na CA); SD imune a magias (exceto *Relâmpago*) e ataques baseados em danos de fogo e frio; TM G (10 pés); Int animal (1); AL N; ML média (10); XP 270.

BOLOR MARRON (1): CA 9; MV 0; SA congelar (drena calor igual a 4d8 pontos de dano por rodada das vítimas dentro de 5 pés); SD absorve calor (uma tocha o faz dobrar em tamanho, óleo em chamas faz quadruplicar, magias semelhantes a *Bola de Fogo* o fazem crescer em oito vezes); TM P (2 pés de largura); Int nenhuma (0); AL N; XP 15.

18. QUARTO DE DORMIR DE TEELA

Este lugar parece mais um mortuário do que um quarto de dormir. Uma lareira fica no canto. Seis crânios pendurados na cobertura, refletindo a luz do fogo em suas superfícies brancas como ossos. Em vez de uma cama macia, uma laje maior ocupa uma parte do quarto. Teias de aranha pendem como cortinas em toda a área e o cheiro de sujeira recém-mexida permeia o ar estagnado. A janela nesta câmara dá para um cemitério na Vastidão Cinza, onde os PJs podem ver carniçais e outros mortos-vivos de baixo nível vagando.

19. SALÃO DAS ESTÁTUAS

Este amplo salão apresenta estátuas estranhas de bestas monstruosas. Uma é uma versão estranha de uma medusa, completa com três cabeças cobertas de cobras e uma cauda de lagarto. Outra tem o corpo de um urso-coruja e a cabeça de um devorador de mentes. Uma é um observador com o corpo de um gigante de pedra, enquanto a outra é um lobo alado com seis patas em vez de quatro. As janelas em cada extremidade do corredor dão para as cavernas do Pandemônio e o vento constante sacode as vidraças.



20. FLORESTA DE ESTÁTUAS

Esta grande câmara apresenta uma floresta em miniatura bem cuidada, completa com árvores, arbustos e um tapete de grama. O teto, a cerca de 6 metros do chão, tem claraboias embutidas que deixam a luz do sol de Arbórea entrar. Várias estátuas estão entre as árvores, embora nenhuma tenha bases e todas pareçam incrivelmente realistas. Esse é o domínio do demente chamado Gorg Olhos Vermelhos, um bariaur com a habilidade de transformar criaturas vivas em pedra.

Gorg se considera um artista, esperando até que o alvo atinja a pose certa antes de usar sua capacidade de *Encarar* para transformá-lo em pedra. No entanto, o bariaur também está preocupado com a culpa que tal ato cria dentro dele. Ele agoniza sobre o que fez por dias em um estado de depressão maníaca antes de cair em extrema felicidade com o que ele criou.

Quando os PJs chegam, Gorg se aproxima deles em uma alegria maníaca e tenta transformar o máximo possível deles em pedra. Depois que dois dos PJs são transformados, seu humor muda para outra direção e ele fica gravemente deprimido. Ele grita com os PJs, gritando em um minuto para que eles saiam e no próximo para ser punido pelo que ele fez. Convencido de que Nari já é um poder, Gorg fala dela com grande reverência e devoção.

NOTA DO MDM: a Área 27 contém dois pergaminhos de *pedra para carne*, que podem ser usados para restaurar quaisquer PJs que sucumbiram ao ataque de *Encarar* de Galkin.

GORG OLHOS VERMELHOS (PL/♂ BARIAUR/B3/LIGA LIVRE/CN): TACO 19; #AT 1; Dano 1d4 (adaga); CA 6; hp 13; MV 15; SA magias de mago (2 de 1º nível), habilidade inata (*Encarar* transforma criaturas de carne em pedra [três vezes ao dia]); MR 35%; TM G (7 pés de altura); ML campeão (15); XP 975.

For 14, Des 12, Con 13, Int 13, Sab 10, Car 16.

21. O JARDIM DAS PEDRAS

Caminhos de pedras coloridas serpenteiam por este jardim. Flores de todas as descrições crescem em pequenas fileiras organizadas entre os caminhos e as claraboias no teto fornecem a luz do sol do céu da Arcádia. Essa é a câmara de Tomin, um demente alto, magro e *cruel*, com cabelo comprido e oleoso. Ele usa o que parece ser uma capa preta, mas na verdade é *uma capa de imaginações*. Imaginações são criaturas sombrias minúsculas e humanoides - literalmente, fragmentos da imaginação de Tomin tornados reais pelos poderes de sua mente palerma. Eles ficam pendurados juntos nas costas e nos braços de Tomin, formando uma capa semelhante a um manto de seres que se movem e tagarelam.

Tomin comanda suas imaginações, muitas vezes fazendo com que elas saiam correndo de seu corpo para tomar qualquer forma que ele possa imaginar. Se um PJ falhar em fazer um teste bem-sucedido contra bastão quando atacado por uma imaginação, o PJ acredita que é real, e a imaginação pode então causar danos reais. Cada PJ deve fazer seu próprio teste de resistência; se mesmo um PJ falhar no teste, a imaginação se torna real para todos. Se atacados por várias imaginações, os PJs devem testar contra cada uma separadamente.

As imaginações de Tomin vêm em três tipos: pequenas, médias e grandes. Pequenas imaginações aparecem como pixies com cabeças de tubarão ou goblins com tentáculos no lugar de braços. As imaginações de tamanho médio assumem a forma de humanos com cabeça de lobo, besouros alados do tamanho de elfos com mandíbulas cheias de dentes ao longo de seus abdomens, ou centauros com cabeças e torsos de tieflings presos aos corpos de dragões vermelhos. Imaginações grandes parecem ciclopes com tentáculos em vez de pernas, ou enormes homens-cobra com braços de cimitarra e dentes de adaga.

Se Trolan estiver presente, Tomin ri histericamente. *“A Donzela não pode ver você aqui”,* ele gargalha. *“Ela não pode ver nenhum de nós! É por isso que Nari vai ganhar! Eu a amo!”*

TOMIN (PL/♂ HUMANO/F7/CRETES DA CRIAÇÃO/CM):

TACO 14; #AT 3/2; Dano 2d4+1 (*espada larga +1*); CA 7 (manto mágico, bônus de destreza); hp 49; MV 12; SA bônus de força (+1 para rolagens de ataque e dano), habilidades inatas (*criar imaginações* invoca quatro imaginações pequenas, duas imaginações médias ou uma imaginação grande cada rodada); SD imune a magias de encantamento e ilusão; MR 25%; TM M (6 pés de altura); ML fanático (18); XP 3000.

For 17, Des 15, Con 15, Int 13, Sab 14, Car 12.

IMAGINAÇÃO, PEQUENA: TACO 19; #AT 1; Dano 1d4+1; CA 8; DV 2+1; hp 9; MV 6; SD armas +1 ou melhores para acertar; TAM P (3 pés de altura); Int animal (1); AL N; ML campeão (16); XP 120.

IMAGINAÇÃO, MÉDIA: TACO 15; #AT 2; Dano 1d6+2; CA 4; DV 5+2; hp 26; MV 9; SD armas +1 ou melhores para acertar; TAM M (6 pés de altura); Int semi (3); AL N; ML fanático (17); XP 420.

IMAGINAÇÃO, GRANDE: TACO 13; #AT 3; Dano 1d8+3; CA 0; DV 8+3; hp 43; MV 12; SD armas +2 ou melhores para acertar; TAM G (3 pés de altura); Int baixa (5); AL N; ML destemido (19); XP 1400.

VOCÊS USAM SE
 POR A MIM?
 EU AVISO VOCÊS, EU
 SEU MAIS DO QUE
 UM ROSTINHO BONITO.

— NARI, A
 SÚCUBO

22. CORREDOR DE PORTAS

Quando os PJs passam por um dos portais que levam a este corredor de portas, eles veem Nari na forma de uma bela jovem humana. Ela fica perto da porta trancada mais distante de seu ponto de entrada. Leia:

Vocês entram em um longo corredor com portas ao longo de toda a parede por onde vocês entraram, mas com apenas uma única porta na parede à frente. Há também uma pessoa aqui: uma jovem com cabelos longos e negros, um vestido justo e escuro, e a figura mais bonita que vocês já viram está em uma das portas a poucos metros de vocês. Ela sorri para vocês, e vocês percebem que ela tem um objeto estranho em sua mão direita. Na verdade, ele flutua logo acima da palma da mão dela. É um pequeno globo com saliências que surgem e retraem constantemente. O centro do globo é preto, com cores giratórias dançando dentro.

Nari tenta usar sua habilidade de *encantar* em um dos PJs machos. Se ela for bem-sucedida, o personagem pensa nela pelo resto da aventura e se volta contra seus companheiros na batalha final. Quer Nari tenha sucesso ou não no encanto, leia:

“Vocês estão tentando arruinar meus planos há algum tempo”, diz a jovem mulher com uma voz que faz o pulso de vocês disparar, “Vocês vão se arrepender de suas ações, prometo que irão. Em breve esta Casa será minha, e então encontrarei um lugar permanente para todos vocês dentro dela.” Com isso, enormes asas de morcego emergem de suas costas e ela sussurra uma palavra que vocês não conseguem ouvir. O globo flutuante brilha e a porta ao lado dela se abre sem um toque. Ela passa e a porta se fecha antes que vocês possam alcançá-la.

A porta que Nari passou se trancou atrás dela. Apenas a *planaridade* pode abrir a porta. Nada mais - nem força física nem mágica - pode desbloqueá-la. Os PJs devem escolher uma das outras portas para sair deste corredor.

Além da porta na parede oposta, uma escada leva até um patamar fora da Área 23. A escada continua até outro patamar, terminando em uma porta fechada (marcada com “P” no mapa).

EVITANDO OS GARGALOS: se algum PJ ficou encantado com Nari quando ela os viu no Parque Gema de Sangue (no início do Capítulo II), esses personagens agora se sentem amigáveis com a súcubo e protetores dela. Embora eles ainda não ataquem seus companheiros, eles podem tomar medidas para evitar que Nari seja ferida - fazendo um PJ que está correndo para atacar Nari tropeçar, empurrando uma besta para o lado assim que o PJ disparar, e assim por diante.



23. ARMADILHA MENTAL

A porta desta sala se abre para a escuridão. Se os PJs tiverem alguma fonte de luz, eles verão uma câmara grande e sem características. Uma mulher mais velha está deitada de bruços no chão lá dentro, enquanto uma adolescente está deitada dormindo em posição fetal no centro da sala. Depois que todos os PJs entraram na sala, a porta se fecha e desaparece. Eles entraram no domínio de Kaydi, uma adolescente que está em estado catatônico quase que constantemente desde seu oitavo aniversário. Sua justificativa para o estado de poder em formação é que sua catatonia se estende ao mundo físico ao seu redor, afetando aqueles dentro de sua área de influência.

O vazio de sua própria mente se projeta até as bordas da sala. A mobília que realmente preenche a sala existe em outro espaço, enquanto o vazio da mente de Kaydi se tornou a realidade aqui. A mulher mais velha é Bereth, a guardiã da Casa. Nari colocou Bereth aqui para evitar que a zeladora perturbasse seus planos malignos.

Apenas estar perto de Kaydi coloca todos os PJs em um estado relaxado e sonolento. A cada rodada dentro da área de influência de Kaydi (um raio de 4,5m), os PJs devem fazer testes contra paralisção para lutar contra o estupor. Em testes bem-sucedidos, os personagens perdem apenas um ponto de Constituição. Testes falhos indicam perdas mais substanciais; quantos pontos são perdidos depende de quão perto de Kaydi os PJs estão. Dentro de um círculo de 1,5m diretamente ao redor da garota, um PJ que falha em um teste de resistência perde 1d8 pontos de Constituição. A 3 metros de distância, o PJ perde 1d6 pontos. No alcance mais distante de sua influência, de 3 a 4,5 metros, a perda é de apenas 1d4 pontos. Quando a pontuação de Constituição de um PJ é reduzida a 0, aquele personagem entra em um estado catatônico profundo, semelhante ao sono. Antes que o estupor assuma todos os PJs, aqueles que ainda estão acordados devem descobrir como derrotar essa armadilha mental. Se todos eles adormecerem, eles acordam amarrados e amordaçados na câmara de ritual de Nari (Área 33), onde serão mortos como parte de sua

tentativa de se tornar um poder (o Mestre deve ir para a página 60 e prosseguir com a conclusão da aventura).

Pesquisar os limites da sala não revela aberturas, mas as paredes também não parecem completamente sólidas. É como tocar carne mais do que madeira ou pedra. As paredes não podem ser cortadas ou destruídas, e os ataques mágicos simplesmente ricocheteiam inofensivamente. Se um PJ tentar acordar Bereth, ele provavelmente falhará - apenas uma magia de *Remover Paralisia* pode acordá-la. Mesmo assim, isso a traz por apenas alguns segundos, mas pode ser o suficiente para ela dar aos PJs uma solução para essa armadilha. Ela diz que eles devem acordar Kaydi, o que eles podem fazer simplesmente sacudindo a garota.

Se Kaydi for acordada, o vazio cintila e desaparece, revelando um quarto ornamentado.

Kaydi está deitada em uma cama, descansando confortavelmente entre travesseiros macios e cobertores grossos. Todos os PJs que caíram em estupor também acordam. Kaydi se desculpa por qualquer dano que ela possa ter causado e diz aos PJs que se apressem e saiam antes que ela adormeça novamente. No entanto, 2 rodadas depois, ela volta a dormir, o vazio retorna e todos os PJs recém-despertados entram em colapso novamente.

O grupo deve escapar enquanto Kaydi ainda está acordada, pois é o único momento em que a porta fica visível. Três PJs se movendo por conta própria ou um PJ carregando outro podem sair a cada rodada pela porta. Personagens adormecidos devem deixar a área do efeito de estupor de Kaydi antes que possam despertar e começar a recuperar os pontos perdidos de Constituição (que retornam a uma taxa de um ponto por rodada). Se os PJs decidirem levar Kaydi com eles, o campo de estupor continuará a afetá-los.

Se os PJs resgatarem Bereth, ela não poderá ajudá-los. Ela explica que não possui poderes ou habilidades de combate especiais; ela é apenas uma administradora. No entanto, ela concorda em encontrar uma saída e trazer ajuda de volta para a casa. Se os PJs insistirem que ela permaneça com eles, ela se torna um alvo para todos os ataques que encontrarem. Se eles a deixarem sair, Sougad a agarra para usar na cerimônia que ele planejou para a cena final.

EVITANDO OS GARGALOS: se os PJs decidirem que a solução para essa armadilha é matar Kaydi, eles terão que lidar com as consequências de tal ação. De todos os poderes em potencial da Casa Precursora, Kaydi é a mais próxima de fazer a ascensão. Se os PJs a matarem, eles liberarão sua força vital para se tornar um poder antes que esteja totalmente pronta. Isso resulta em um poder menor, mas ainda assim um poder - e um poder muito ferido e zangado com os PCs.

Kaydi se torna um semipoder do sono com as seguintes habilidades semelhantes a magia: *sono profundo* (funciona como uma magia *sono* normal, porém afeta 4d4 Dados de Vida de criaturas) e *tempestade de sonhos* (inflige 1d8 + 1 pontos de dano e o alvo deve obter sucesso em um teste contra paralisção ou cair inconsciente por 1d4 rodadas). Antes de deixar a Casa Precursora e Sigil, ela usa sua *tempestade de sonhos* para deixar inconsciente tantos PJs quanto possível. Quando os PJs afetados acordam, eles têm pesadelos incomuns pelos próximos 1d6 meses - os



RUPPELL

pesadelos vividos por um poder criado antes do tempo. Os pesadelos fazem com que eles se sintam assustados e inseguros, mesmo quando acordados. (O Mestre pode permitir que os PJs mais tarde encontrem Kaydi e prestem algum serviço para ela a fim de acabar com os pesadelos e aliviar suas mentes perturbadas).

A VERDADEIRA TOADA: se Kaydi se tornar um poder, a *focrux* a protege da visão da Donzela da Dor. Uma propriedade da própria Sigil, no entanto, afeta os poderes que de alguma forma acabam na cidade. Eles sentem uma dor que começa como uma dor maçante, mas aumenta para níveis intoleráveis em 1d4 horas, momento em que devem deixar a Jaula para escapar da dor.

KAYDI (Pl/♂ HUMANO/0/-/NB):

TACO 20; #AT 1; Dano por arma; CA 10; hp 6; MV 12; SA habilidade inata (*campo de estupor*); MR 15%; TAM M (5 pés de altura); ML média (9); XP 65.
For 7, Des 8, Con 8, Int 11, Sab 9 e Car 13.

24. SALA COMUNAL

Este salão, com suas cadeiras macias e mesas baixas, serve como uma sala comunal onde os dementes se reúnem para socializar sob a supervisão dos zeladores Primorosos.

Um demente (Pl/♂ gnomo/0/Crentes da Criação/ON) se esconde mal atrás de uma decoração de parede. Ele está apavorado, mas se os PJs se aproximarem dele de uma maneira não ameaçadora, ele diz a eles do que está se escondendo. *“A mulher bonita com asas de morcego está levando todos os ordeiros. Ela vai matá-los e beber seu sangue! Mas ela não vai me pegar! Ela não vai!”*

25. LAVANDERIA

Esta longa sala com sua bacia de água corrente é onde os zeladores Primorosos lavam as roupas e lençóis usados pelos dementes que residem na Casa. Tintas coloridas foram adicionadas à água, e lençóis e roupas penduradas em cordas ao redor da sala foram lavadas na água cor de arco-íris. Agora elas parecem bandeiras caóticas, muito de acordo com a visão de mundo de Nari.

A outra característica significativa desta sala é o cadáver flutuando na água - uma mulher Primorosa, a décima segunda vítima de Sougad. Seu rosto tem o tom agora familiar de medo, e ela foi morta por 12 golpes de uma lâmina grande. Além da nota de pergaminho usual, ele usou o sangue dela para rabiscar uma mensagem em um dos lençóis manchados com cor de arco-íris. Ela diz: “O caos é o único poder, purificado no sangue da ordem”.

26. REFEITÓRIO DEMENTE

Os palermas que residem na Casa (e normalmente não estão confinados em seus quartos) fazem suas refeições aqui. Atualmente, uma dúzia de dementes está engajada em uma luta de comida onde o vencedor leva tudo, estimulada por um par de dretches patéticos. Os PJs podem tentar acabar com o conflito caótico ou simplesmente seguir em frente. Se eles entram na sala, eles se tornam alvos de qualquer delícia culinária que esteja à mão. A

maior parte da comida não causa nenhum dano quando atinge um alvo, embora algumas tigelas pesadas possam infligir até 1d2 pontos de dano se acertarem.

NOTA DO MDM: há uma chance de 10% de que qualquer tigela de comida em particular tenha sido contaminada com um ácido suave. Se um PJ for respingado com uma tigela de comida com ácido, ele sofre 1d4 pontos de dano.

27. COZINHA DEMENTE

Esta cozinha é usada pelos zeladores Primorosos para preparar refeições para os dementes sob seus cuidados. Atualmente, um Primoroso (Pl/♂ meio-elfo/0/Crentes da Criação/ON) - encantado por Nari - e três dretches trabalham para manter a luta de comida abastecida com munição. Interromper a produção de mais refeições prejudicará gravemente os esforços da luta pela comida.

Um dos dretches carrega um barril de ácido suave, adicionando uma pequena quantidade a cada dez tigelas ou algo assim. Se os PJs tentarem atrapalhar os esforços desses cozinheiros, o dretch tenta salpicá-los com o ácido. Sobrou o suficiente para seis respingos de ácido; cada respingo causa 1d6 + 1 pontos de dano.

Um armário trancado em um canto da sala contém três pergaminhos. Um apresenta receitas que parecem particularmente deliciosas. No entanto, cada um dos outros dois contém uma magia de *pedra para carne*, que pode ser usada para restaurar as vítimas de Gorg Olhos Vermelhos (ver Área 20).

28. SALÃO DOS ESPELHOS

Um demente chamado Chance cumprimenta os PJs quando eles entram nesta sala. Ele é um sujeito caótico por natureza - paranoico, neurótico, atormentado pela indecisão e pelo medo - e ele não pode tomar nenhuma decisão sem consultar os dados que sempre carrega.

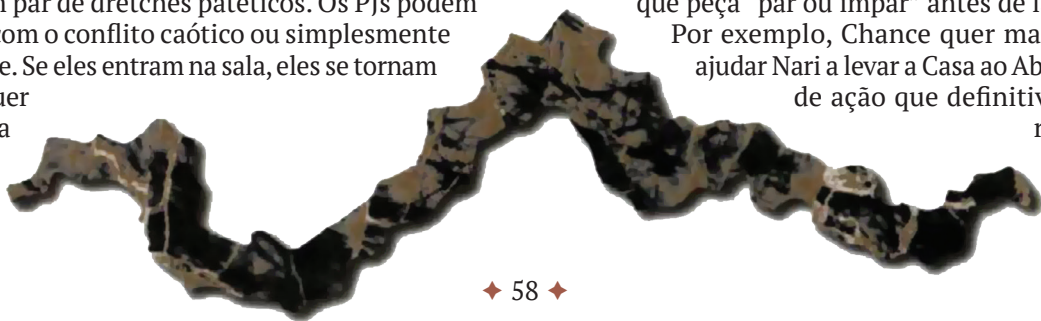
Uma parede da sala está forrada com estátuas de próceres anteriores dos Crentes da Criação; a parede oposta é forrada de espelhos. Os espelhos distorcem tudo o que é refletido neles, paralelamente à maneira como Chance vê o mundo ao seu redor. Um espelho reduz as imagens, outro torna as imagens mais altas. Um mostra as imagens mais largas e espessas do que realmente são, enquanto outro as mostra finas e insubstanciais. O espelho no canto mais distante é na verdade uma porta secreta que leva ao quarto de Chance. Para usá-lo, um personagem deve simplesmente atravessar o espelho.

Chance carrega um par de dados de quatro lados, e ele os joga sempre que precisa tomar uma decisão que afetará apenas a si mesmo (por exemplo, “Eu deveria tomar um banho?”). Um resultado ímpar o faz agir em seu próprio benefício e um par o faz agir contra seus melhores interesses.

No entanto, se Chance precisar tomar uma decisão que possa afetar outra pessoa, ele pede a essa pessoa que peça “par ou ímpar” antes de lançar os dados.

Por exemplo, Chance quer matar os PJs para ajudar Nari a levar a Casa ao Abismo - um curso de ação que definitivamente afeta-

rá terceiros (ou seja, os PJs). Quando os



PERGUNTE A SI MESMO,
PARVÔ - 'VOCÊ SE
CONSIDERA SORТУDÔ?'

PJs chegam, ele escolhe um como seu primeiro alvo, pede ao PJ para escolher entre par ou ímpar e rola o dado.

— CHANCE,
PREPARANDO-SE PARA
ROLAR SEU DADO

Se o número vier a favor dos PJs, ele deixa aquele aspirado quieto (por um tempo) e vai para outro. Se o dado cair a favor *dele*, Chance faz seu melhor para colocar o PJ perdedor no registro.

Chance tem alguns poderes inatos que o ajudam. Primeiro, ele é extremamente sortudo. Todas as rolagens de dados feitas por Chance recebem um bônus de +4, e todas as rolagens de dados feitas contra ele sofrem uma penalidade de -4. Em segundo lugar, ele projeta um campo de má sorte que afeta aqueles dentro dele (exceto ele mesmo). Cada personagem dentro de 4,5 metros de Chance deve fazer um teste de resistência contra varinha antes de agir em todas as rodadas. Uma falha no teste indica que sempre que algo pode dar errado, dá. Um PJ escorrega e cai de cara no chão, afrouxa o punho de uma arma, puxa os componentes de magia errados de uma bolsa, etc. - algo sempre acontece para estragar a ação do PJ naquela rodada.

Se a batalha estiver ruim para Chance, ele mergulha no espelho para se esconder em seu quarto secreto. Se os PJs o seguirem, eles o encontrarão rolando seus dados repetidamente, tentando decidir o que fazer.

CHANCE (PL/♂ HUMANO/T8/PREDESTINADOS/CM):

TAC0 17; #AT 1; Dano 1d6+1 (*espada curta +1*); CA 3 (corselete de couro batido, Bônus de Des); HP 32; MV 12; SA ataque pelas costas dano x3, habilidades inatas (*sorte extrema, campo de má sorte*). SD acrobacia (CA reduzida para -1 quando esta é a única ação realizada por Chance em uma rodada); MR 45%; SZ M (5 pés de altura); ML elite (13); XP 3000.

For 15, Des 18, Con 11, Int 14, Sab 8, Car 15.

29. CÂMARA DE CHANCE

Chance vive entre todos os tipos de jogos de probabilidades e dispositivos auxiliares de decisão. Baralhos de cartas, dados, uma roda de jogos, moedas, varas de adivinhação, pedras rúnicas e objetos similares preenchem tampo de mesas e estantes em seu quarto de dormir. Há livros sobre probabilidade que parecem mais densos que os mais complicados sobre teoria da magia, folhas de pergaminho com probabilidades calculadas até a última casa decimal e todos os tipos de itens indutores de sorte de várias culturas. Dois desses itens são realmente mágicos (uma garra de lagarto e uma pena azul brilhante) e funcionam da mesma forma que uma *pedra da boa sorte*. Uma jarra em uma mesa contém sanguessugas Abissais vivas, que Chance mantém à mão para Sougad Quebra Leis. PJs alertas podem notar que está pela metade. Existem também quatro *poções de cura* e duas *poções de cura extra* escondidas em uma caixa embaixo da cama.

Se os PJs fizerem Chance confiar e falar com eles (ele é muito receptivo a coisas que aumentam suas chances, incluindo presentes como moedas da sorte e coisas assim),

ele revela que Sougad o visitou recentemente e levou alguns punhados de sanguessugas com ele. No entanto, ele não consegue se lembrar se foi há uma hora, um dia ou uma semana atrás. Se os PJs o pressionarem sobre Sougad, Chance abre uma

vara de adivinhação oca e puxa um pergaminho enrolado que estava escondido dentro.

“Eu ganhei isso dele jogando cartas. Ele não ficou muito feliz com isso - ele é um verdadeiro mau perdedor - mas eu ganhei, sim eu ganhei. É meu agora.” O pergaminho detalha as etapas do ritual que Sougad e Nari esperam que os transforme em poderes. Chance não desistirá do pergaminho, mas os PJs podem tentar ganhá-lo em um jogo de dados ou dar a ele um item de “sorte” em troca. Ao ler o pergaminho, os PJs podem descobrir as etapas do ritual conforme apresentado em “A Sombra dos Assassinos” (consulte a página 17 no Capítulo I).

Se os PJs perguntarem a Chance sobre Nari, ele admite que o plano dela não irá funcionar. *“Nah, a Casa não vai deslizar para o Abismo”*, ele zomba. *“A Donzela não vai deixar. Claro, se ela não sabe o que está acontecendo, o que ela pode fazer? Essa é a coisa sobre a focrux, ela esconde a Casa da Donzela.”* Se questionado sobre a *focrux*, Chance diz, *“É um grande globo que muda de forma e tem estrelas dentro dele. Sougad diz que sua energia pode torná-lo um poder”*.

NOTA DO MDM: se os PJs não seguirem Chance imediatamente através da porta secreta no espelho, ele pode beber uma das poções de cura extra. Se eles demorarem por mais de três rodadas, Chance bebe outra poção (se ele precisar).

30. O ÚLTIMO CORREDOR

Os PJs entram neste corredor por uma das duas portas destrancadas na longa parede. Há uma única porta na parede oposta. Assim que o primeiro PJ entra no salão, uma *Boca Encantada* no chão à extrema esquerda diz: *“Salão! Dê a volta! Ninguém pode cruzar esta sala!”* ela então cospe uma *bola de fogo* 3d6 que rola pelo corredor e explode. Os PJs que realizarem o teste contra magia com sucesso recebem metade do dano. Cada rodada que alguém permanecer no chão do corredor, a *Boca Encantada* repete seu aviso e cospe outra bola de fogo nos PJs. Um *Dissipar Magia* lançado na boca quebra o encantamento.

Janelas em cada extremidade do corredor dão visão para a Planície dos Portais infinitos, a desolada primeira camada do Abismo.

31. QUARTO DRETCH

Seis dretches que trabalham para Nari protegem este quarto de invasores. Na cabeça dos dretches, qualquer um que não Nari e seus coortes é um intruso, então eles atacam os PJs quando eles entrarem.

32. QUARTO DE DORMIR DE NARI

Nari decorou esta câmara a seu gosto, enchendo-a com travesseiros macios, sedas flexíveis e velas de todas as descrições. Ela está aqui quando os PJs entrarem na Área 33, vestindo seu traje demoníaco mais nobre em preparação para a cerimônia que se aproxima.

33. CÂMARA DO RITUAL

Esta câmara em forma de cruz foi preparada para a versão de Nari do ritual de Sougad. Ela acredita que isso não apenas a elevará ao estado de poder, mas também deslizará a Casa Precursora para o Abismo.

Um par de portas duplas se encontra em cada parede. Um par fornece aos PJs um caminho para a câmara; as portas trancadas mais tarde fornecerão um ponto de entrada para Sougad. Os outros dois pares de portas levam ao quarto de Nari (Área 32) e a um corredor que se abre para o Abismo. Quando os PJs entrarem nessa câmara, leia:

Símbolos arcanos foram inscritos nas paredes, no chão e no teto desta câmara em forma de cruz. Os símbolos brilham com uma luz fraca e maligna. No centro da sala, um grande globo flutua cerca de 3 metros acima do chão. O globo, com quase 4,5 metros de diâmetro, parece ser feito de pedra azul-escura, perfeitamente redondo e liso. Treze miseráveis, amarrados e amordaçados, estão presos em estacas em um círculo ao redor do globo. Cada miserável tem um número diferente de feridas de corte e todos aparentam estar vivos - por pouco.

Os símbolos são todas marcas do caos e do mal, com algumas representações do ícone do Abismo (o símbolo do infinito perfurado por uma seta para baixo). O globo é a *focrux*, uma versão maior da *planaridade* que Nari, Sougad e os Primorosos acreditam ser o coração da Casa. Ele projeta uma aura que bloqueia a presença sondadora da Donzela da Dor e seus agentes; enquanto permanecer intacta e operando, a Donzela não consegue sentir o que Nari está tentando fazer.

Os 13 miseráveis são a contribuição de Nari para o ritual; ela planeja matá-los para se tornar um poder. Embora nem todos os miseráveis sejam identificáveis como ordeiros, alguns usam símbolos sagrados ordeiros ou o ícone dos Primorosos. Eles também têm notas de pergaminho pregadas em suas camisas e um conjunto de componentes de magia apropriados (uma barra de ferro e um disco de bronze, três cascas de nozes ou uma pérola negra esmagada) amarrados em seus cintos. Além do mais, todos eles foram preparados com uma série de cortes superficiais para que agora cada um possa ser morto com um único golpe de lâmina. Por exemplo,

o primeiro miserável, que deve ser morto com um único golpe, não foi cortado. O décimo terceiro miserável, porém, já recebeu 12 cortes.



A BATALHA FINAL

Depois que os PJs olharem ao redor da câmara, mas antes de seguirem para qualquer uma das outras portas ou tentarem libertar os cativos, as portas que conduzem ao Abismo se abrem. Na sala entra Crimjak, o marquês cambion, junto com três manes infelizes para cada PJ:

As portas à esquerda se abrem e se chocam contra a parede. Um sopro de vapor nocivo emerge da porta aberta, passando ao redor da figura alta que caminha para frente. O imponente humanoide tem 2,10 metros de altura, pele negra como breu, orelhas pontiagudas e uma coleção tenebrosa de armaduras e armas com espinhos. Vários animais baixos, pálidos e inchados rastejam em torno de seus pés, rosnando e golpeando o ar com suas longas garras.

“Vocês, parvos, estão definitivamente no lugar errado na hora errada”, a criatura alta resmungando amargamente, erguendo sua espada ornamentada e se movendo na direção de vocês.

Crimjak quer destruir os PJs ou pelo menos mantê-los ocupados enquanto Nari completa seu ritual, e ele trouxe manes o suficiente do Abismo para chamar a atenção do grupo. Assim que os demônios e os PJs começarem a lutar, a comoção traz Nari, usando sua verdadeira forma, para fora de seu quarto. Ela corre em direção a *focrux*, uma espada longa em uma mão e a *planaridade* na outra. A *planaridade* reage ao globo maior e vice-versa. Leia:

Conforme a súcubo se aproxima do globo flutuante, uma tempestade de energias sobe para a superfície do globo e começa a dançar dentro dele. Saliências pontiagudas emergem da superfície, projetam-se até 60 centímetros do globo e, em seguida, mergulham de volta nas profundezas da tempestade. O globo menor, flutuando logo acima da mão da súcubo, reage da mesma maneira, espelhando as ações do globo maior.

Nari começa a cantar uma toada caótica, e todos os dementes em toda a Casa que ela encantou ou que de outra forma convenceu a se juntar a ela começam a cantar também. O clamor caótico reverbera nas próprias paredes.

“Deslize”, canta a súcubo, “deslize para o Abismo e deixe esta Jaula para trás!” Vocês podem sentir as próprias paredes vibrando com a canção, como se toda a Casa estivesse cantando junto com ela. Vocês afastam os olhos da súcubo por um momento para afastar os demônios que atacam. Quando vocês olham para trás, veem que ela matou o primeiro prisioneiro com um único golpe de espada e está se dirigindo para o próximo na fila.

Os PJs agora têm escolhas a fazer. Todos eles lutam contra o cambion e os manes, ou eles se separam para tentar salvar os miseráveis amarrados antes que Nari termine de matá-los? Dê aos jogadores um momento para fazer planos, mas não deixe que eles se demorem muito em esquemas complicados. Veja como os NPCs agem durante as três primeiras rodadas desta batalha:

- ◆ Crimjak e os outros manes atacam os PJs, tentando mantê-los ocupados demais para interferir com Nari.
- ◆ Em cada rodada, Nari mata um miserável amarrado.
- ◆ Na segunda rodada, Trolan corre em direção a *focrux*, gritando, “Donzela, nós precisamos de você! Salve-nos!”. Ele ataca o globo repetidamente com sua espada, tentando esmagá-lo. Nari, temendo



a destruição da *focruz*, altera sua forma para a da Donzela da Dor e, se passando pela Donzela, diz a Trolan para parar. “*Eu estou aqui*”, ela diz, “*Agora, em nome de nosso amor, eu digo a você que vá embora!*”. A súcubo disfarçada afasta Trolan e, atordoado demais para reagir, o tiefling simplesmente cai para trás e colapsa no chão.

- ◆ Na terceira rodada, Sougad surge de trás do conjunto final de portas. A surpresa de sua aparição repentina faz com que Nari perca sua concentração e assuma novamente sua forma normal. Leia:

As portas mais distantes se abrem com um estrondo, e Sougad Quebra Leis entra na câmara, “Você não pode fazer a casa se mover”, zomba Sougad sarcasticamente da súcubo, “mas eu posso terminar meu ritual e me juntar. Quando eu oferecer o último amante da ordem para a Casa, eu me tornarei um novo poder do assassinato e do caos!”

Sougad ou tem Bereth (se ela foi acordada e permitida a vagar após o encontro com Kaydi) ou planeja usar um dos miseráveis ordeiros estacados ao redor da *focruz* como sua décima terceira e última vítima.

EVITANDO OS GARGALOS: se Trolan estiver ausente na batalha, o MDM ainda deve ter Nari com a forma alterada para a da Donzela da Dor (para que a *planaridade* possa registrar sua transformação para prova posterior de que a súcubo enganou Trolan). Uma solução possível: a energia da *planaridade* que muda de forma faz com que Nari mude involuntariamente sua própria forma; a cada rodada, ela assume uma nova aparência, uma das quais é a Donzela da Dor.

MANES (3 POR PJ): TACO 20; #AT 3; Dano 1d2/1d2/1d4 ou por arma; CA 8; DV 1; HP 6 cada; MV 6; SA vapor ácido (quando assassinado, manes se tornam vapor que causa 1d6 pontos de dano a todos dentro de 3 metros; teste contra veneno para evitar); SD imune a magias que afetam a mente, eletricidade, fogo não-mágico e veneno; metade do dano para frio, fogo-mágico e gás. MR 10%; TAM S (3 pés de altura); Int semi (2); AL CM; XP 975.

Habilidades seme-

lhantes a magia (usáveis à vontade uma vez

por rodada): *Escuridão*, 4,5 m, *Infravisão* e *Teleportação Exata*.

A GANGUE INTEIRA ESTÁ AQUI

O MDM deveria finalizar a terceira rodada e fazer com que todos realizem uma nova iniciativa. Cada NPC toma as seguintes ações em suas iniciativas, a depender das ações dos PJs:

NARI: se ela agir antes de Sougad, ela mata o próximo miserável na fila. Se ela agir depois de Sougad e continuar viva, ela pede a Crimjak por ajuda.

SOUGAD: ele ataca Nari para ganhar a posse da *planaridade*. Se os PJs tentarem pará-lo, ele tira um tempo para batalhar com eles da maneira mais conveniente possível. Ele quer a *planaridade* em mãos quando matar a última vítima e não tem escrúpulos em matar Nari ou os PJs para obtê-la.

TROLAN: assustado com a transformação de Nari na Donzela da Dor e vice-versa, Trolan cambaleia pela câmara, sua fé em seu único grande amor abalada. Ele não ajudará a lutar contra nenhum dos vilões a menos que um PJ persuasivo o convença de que sua ajuda é necessária (o PJ deve fazer um teste de Carisma bem-sucedido com uma penalidade de -6).


CRIMJAK: o cambion está em um frenesi de batalha e não reage a Sougad, a menos que Nari chame por ele. Ele continua a lutar contra os PJs até ser chamado ou Nari cair, quando então volta sua atenção para quem ameaçou ou feriu Nari.

OS MANES: esses tanar’ris imbecis simplesmente atacam os PJs até serem mortos. Alguns manes também podem atacar Trolan, mantendo-o ocupado demais para fazer qualquer coisa além de revidar.

JOGOS DE PODER

Se os PJs permitirem que Sougad ataque Nari, a súcubo sofrerá um ferimento sério. Sougad agarra a *planaridade* e se move em direção à décima terceira vítima para terminar seu ritual. Se os PJs não o pararem, ele mata o miserável cativo e rapidamente faz mais 12 cortes no corpo. Isso faz com que estranhas ondas de energia se propaguem do miserável morto para a *focruz*, da *focruz* para a *planaridade* e da *planaridade* para Sougad. A energia concede a Sougad outro poder inato - *Caos* (de acordo com a magia de mago de 5º nível, uma vez por dia) - e aumenta o encantamento de sua espada para +3 (+5 contra oponentes ordeiros).

Neste ponto, os PJs devem perceber que deixar Sougad terminar seu ritual é uma má ideia. A lâmina *assassina da lei* brilha com energia planar em cascata. Se o demente mergulhar a espada em si mesmo, abrirá o conduto de energia espiritual necessário para elevá-lo ao estado poder. No entanto, Nari, não importa o que mais ela possa estar fazendo, grita de raiva quando vê a espada começar a brilhar. “*Não!*”, ela grita. “*Eu devo me tornar a poder, não você*”, ela agarra a espada, lutando com Sougad para possuí-la. Enquanto isso, a *planaridade* e a *focruz* continuam a esbracejar, enviando explosões de cores e luz estroboscópica por toda a câmara.



SE VOCÊS GOSTARAM
DOS MEUS AMIGUINHOS AQUI,
TEM MUITO MAIS DE
ONDE ELAS VIERAM. . . .

— CRIMJAK SE REFERINDO
AOS MANES

RESOLUÇÃO

O que acontece em seguida depende do que os PJs fazem - ou não fazem. Os cursos prováveis de ação e seus resultados são descritos abaixo.

A FOCRUX É DESTRUÍDA

Tendo visto Trolan tentar destruir a *focrux*, os PJs podem tentar fazer isso eles mesmos. No entanto, a *focrux* só pode ser destruída por armas mágicas. Para atacá-la, um PJ deve atingir uma Classe de Armadura de 4. Nenhuma jogada de dano é necessária; em vez disso, o globo faz testes de resistência para ver se ele foi quebrado pelo golpe. O teste de resistência básico é 4, modificado pelo encantamento da arma. Por exemplo, se uma arma +2 atinge a *focrux*, o teste de resistência é modificado em 2, aumentando de 4 para 6. Em cada golpe bem-sucedido, o Mestre deve rolar o número do teste de resistência da *focrux* ou maior para que o globo permaneça intacto. Uma falha no teste indica que a *focrux* se estilhaça.

Se o globo for destruído, a Casa Precursora não estará mais protegida de observação, e a Donzela da Dor imediatamente fica ciente da situação. Leia:

O grande globo se estilhaça em uma explosão de fragmentos afiados, cores brilhantes e energia em cascata. Um pilar de fontes de luz surge do local e bate no telhado, revelando o céu sombrio de Sigil. Uma sombra se move pela abertura, seus cantos afiados e cortantes. É a sombra da Donzela da Dor.

Todos na câmara sofrem 4d10 pontos de dano com a explosão e os fragmentos voadores (teste de resistência contra armas de sopro para metade do dano). O olhar cortante da Donzela da Dor mata Nari e Sougad - aqueles que ousaram se agarrar ao estado de poder - mas nunca cai sobre os PJs, Trolan, Crimjak ou os manes.

Uma vez que a sombra mortal passa, Crimjak fica com muito medo de fazer qualquer coisa além de retornar para a segurança do Abismo. Se os PJs permitirem, ele foge pelo conjunto apropriado de portas duplas; se os PJs continuarem a atacar, Crimjak lutará com fúria maníaca até que possa escapar pelas portas. O Mestre pode fazer com que os manes sem razão sigam o cambion ou permaneçam na câmara para lutar até serem mortos.

EVITANDO OS GARGALOS: se Sougad ou Trolan se tornarem um poder antes que a *focrux* seja destruída, o novo poder não será morto. Em vez disso, quando a Donzela chega, ela expulsa o ofensor de Sigil, pois poderes não têm permissão para andar pelas ruas da Jaula. Nada pode ser feito para evitar isso; em Sigil, a vontade da Donzela é absoluta.

A ESPADA MATA SOUGAD

Os PJs podem impedir que Sougad conclua seu ritual atacando o demente ou mantendo-o ocupado. No entanto, se Sougad for deixado sozinho por pelo menos uma rodada, ele mergulha a espada brilhante em si mesmo, abrindo um canal espiritual. O corpo mortal de Sougad morre, e a *focrux* explode, liberando energia planar na câmara. Essa energia se junta com a energia já coletada na espa-

da, transformando Sougad em um poder menor de caos e assassinato.

O resto da cena acontece como em “A Focrux é destruída”, acima.

A ESPADA MATA TROLAN

Trolan não vai arrancar a espada brilhante das mãos de ninguém e mergulhar em si mesmo. No entanto, os PJs que percebem o que está acontecendo podem optar por fazê-lo (ou tentar convencer Trolan de que é necessário evitar a ascensão de Sougad). Em qualquer caso, se Trolan for morto com a *assassina da lei*, ele se tornará um poder menor de paz e amor. (Os detalhes do evento são os mesmos de “A espada mata Sougad”, acima - seu corpo morre, a *focrux* explode e a Donzela chega para matar os cavaleiros da negociata e lançar o novo poder para fora.)

Antes de deixar a Jaula, Trolan usa suas novas habilidades para sufocar as emoções negativas e acabar com a luta; Crimjak e quaisquer manes sobreviventes retornam pacificamente ao Abismo, Trolan agradece aos PJs por sua ajuda e, com uma expressão triste, parte de Sigil. Ele sabe que a Donzela não vai tolerar sua presença em sua cidade, e ele não vai insistir no assunto. Em vez disso, ele irá em busca de um plano onde possa estabelecer um reino e desejar a Donzela em paz.

NOTA DO MDM: o último ato de Trolan antes de deixar Sigil é dissuadir os cultistas reunidos no Parque Gema de Sangue; veja “Parando os Cultistas!” na página 64.

A ESPADA MATA QUALQUER OUTRA PESSOA

Se Nari conseguir pegar a espada brilhante e usá-la nela mesma, tudo o que ela fará será matá-la; ela não possui a centelha de divindade necessária comum aos dementes tocados pela magia da Casa Precursora. A mesma coisa acontece se um PJ ambicioso mergulha a espada em si mesmo (ou Crimjak, um dos miseráveis amarrados, ou mesmo um mane). A energia permanece bloqueada dentro da lâmina, esperando por um poder em potencial liberá-la. No entanto, Sougad tenta pegar a espada de volta para que ele possa usá-la em si mesmo; se ele for bem-sucedido, os eventos prosseguem como em “A espada mata Sougad”, acima.

A ESPADA NÃO MATA NINGUÉM

Se os PJs derrotarem Sougad sem destruir a *focrux*, eles ainda devem lidar com Nari (se ela ainda estiver viva), Crimjak e os manes. Nari não é realmente uma grande ameaça, especialmente quando seus planos são revelados como fúteis. Ela não pode se tornar um poder ou fazer a Casa deslizar para o Abismo. Ela tenta fugir de volta para seu plano natal pelas portas duplas, lutando até a morte se necessário.

Crimjak, por outro lado, pode ser extremamente perigoso e luta perversamente ao lado de Nari. No entanto, se Nari morrer, ele não tem razão para ficar e lutar; se ela fugir, ele igualmente não vê motivo para ficar. Sem Nari, o cambion tenta retornar ao Abismo pelas portas duplas. O Mestre pode fazer com que os manes decidam seguir

Crimjak de volta para sua casa ou ficar e lutar contra os PJs até o fim.

PARAND ⊕ OS CULTISTAS

Enquanto os PJs estão tentando levar os eventos a uma conclusão satisfatória na Casa Precursora, Kedd e os outros membros de Aqueles que Cortejam a Donzela estão se preparando para conduzir outra cerimônia pública no Parque Gema de Sangue.

Após a batalha final, se Trolan ainda estiver vivo, ele concorda em ir com os PJs ao parque, onde pode dissuadir os cultistas. Lembre-se, Trolan viu Nari se transformar na Donzela da Dor e percebeu que foi enganado para iniciar o culto. Embora ele ainda ame a Donzela de todo o coração, ele não quer que ninguém morra por seu amor. O culto é dissolvido antes que qualquer outra pessoa seja morta.

Se Trolan foi transformado em um poder durante a batalha, sua tarefa é ainda mais fácil. Antes de deixar Sigil, ele usa suas habilidades para desviar os corações dos cultistas da Donzela.

No entanto, se Trolan morreu na batalha final ou foi morto em Curst, os PJs devem tentar parar Kedd e os cultistas por conta própria. Além de fazer argumentos persuasivos (julgados pelo Mestre ou por testes bem-sucedidos de Carisma com -10), os PJs podem usar a *planaridade* para provar o papel de Nari no esquema. O pequeno globo registra e armazena imagens. Segurando a *planaridade* na palma da mão e concentrando-se, qualquer PJ com Sabedoria de 14 ou maior pode fazer com que o item “repita” algumas dessas imagens - incluindo a de Nari alterando sua forma para a da Donzela da Dor.

EVITANDO OS GARGALOS: se os PJs não conseguirem usar a *planaridade* ou sequer pensarem em tentar, o MDM pode fazer com que Prócer Ambar os acompanhe até o parque e faça com que o item reproduza as imagens desejadas.

CONSEQUÊNCIAS

Se a *focrux* for destruída na batalha, os dabus - agora capazes de identificar a Casa Precursora como a fonte do problema - param de agir estranhamente e chegam para limpar a bagunça. Caso contrário, se a *focrux* permanecer intacta e continuar a bloquear a observação na Casa, os PJs devem limpar eles mesmos.

Com a morte ou fuga de Nari, todos os dementes e Primorosos da Casa voltam à sua natureza original (tal como eram). Outros membros da facção chegam para ajudar a consertar as coisas na Casa mais uma vez. Eles também selam os portais da Casa que levam ao Abismo.

Prócer Ambar e os Primorosos ficam felizes com qualquer solução que ponha fim à ameaça de Sougad. Se Trolan se tornar um poder, eles verão isso como uma prova de suas crenças. Eles ficam perturbados se a *focrux* foi destruída, mas entendem se tudo der certo (e imediatamente começam a trabalhar em um novo globo). No entanto, se Sougad se tornar um poder, nenhum Primoroso dormirá bem novamente.

Ambar também exige o retorno da *planaridade*. Se os PJs tentarem mantê-la, eventualmente os próprios dabus cercam o grupo e “pedem” sua devolução (usando imagens simbólicas). Depois dos problemas causados por Nari, os dabus não querem um item tão poderoso nas mãos de ninguém, exceto seu legítimo proprietário.

Quanto a Narcovi, ela está satisfeita com qualquer solução que leve Sougad à justiça. Ela fica chocada se contada sobre os planos secretos de Nari e agradece aos PJs por seu papel em impedir a súcubo. Narcovi acha que qualquer conversa sobre dementes se tornando poderes é pura lorota, mas ela fica extremamente nervosa se contada que Sougad completou seu ritual.

NOTA DO MDM: se a espada de Sougad não foi usada para fazer de ninguém um poder, ela deve ser levada o mais longe possível da *focrux*. Os Primorosos querem ver se isso transformará Trolan ou algum outro poder em potencial, mas Narcovi quer que a coisa seja destruída ou jogada em um buraco muito profundo. Seu destino depende dos PJs; eles podem obedecer aos ditames de Ambar, Narcovi ou de suas próprias consciências.

RECOMPENSAS DA HISTÓRIA

Por salvar Trolan com sucesso, derrotar Sougad e interromper os planos de Nari, os PJs recebem a gratidão dos Crentes da Criação, dos Harmonium e dos dabus. Em aventuras futuras, eles podem contar com um ou dois pequenos favores (cura, informações, chaves do portal, etc.) de cada um desses grupos.

Os PJs também recebem pontos de experiência com base no resultado da aventura, além de prêmios regulares de XP. O MDM deve conceder prêmios de história da seguinte forma:

SALVANDO UMA DAS 13 VÍTIMAS DE SOUGAD:

Os PJs dividem 3000 pontos de experiência para cada vítima salva.

SALVANDO TROLAN DE XERO BAOX:

Os PJs dividem 2000 pontos de experiência.

IMPEDINDO KEDD E OS CULTISTAS SEM A AJUDA DE TROLAN:

Os PJs dividem 3000 pontos de experiência.

IMPEDINDO SOUGAD DE SE TORNAR UM PODER:

Os PJs dividem 10000 pontos de experiência.

TRANSFORMANDO TROLAN EM UM PODER: PJs bons dividem 5000 pontos de experiência e todos os outros 2500 pontos.

Para cada uma das seguintes ocorrências, o Mestre deve reduzir o total de prêmios de história em 1000 pontos de experiência: os PJs matam um demente na Casa; os PJs permitem que Trolan seja morto; os PJs permitem que mais de um miserável amarrado seja morto por Nari (já que eles não podem salvar sua primeira vítima).

Para cada uma das seguintes ocorrências, o Mestre deve reduzir o total de prêmios de história em 5000 pontos de experiência: um PJ tenta se tornar um poder usando a espada de Sougad em si mesmo; os PJs tentam manter a *planaridade*.

Advanced
Dungeons & Dragons

PLANESCAPE

SCAPE

AVENTURA

PARA 4 A 6 PERSONAGENS DE 4 A 7 NÍVEL

CASA PRECURSORA

Por
Bill Slavicsek

UMA SÚCUBO COM DESEJO INSACIÁVEL POR PODER ESTÁ TRANSFORMANDO A JAULA EM UM FORMIDÁVEL HOSPÍCIO. E A DONZELA DA DOR NÃO ESTÁ SATISFEITA. . . .

Algo está errado em Sigil, parvo. Um assassino louco vagueia pelas ruas, deixando uma trilha de pistas sangrentas em seu rastro. Cabeças-ocas audaciosamente cortejam a Donzela da Dor, ansiando pelo toque afiado da sombra dela. Mesmo os silenciosos dabus estão agindo de maneira demente, um sinal claro de que a própria Donzela está inquieta. Estão esses estranhos eventos relacionados com o hospício cheio de miseráveis tocados pela magia prontos para transcender as fronteiras da mortalidade? Um chapa curioso deve ter cuidado. Afinal, o registro está cheio de tolos que desejaram por poder - ou se meteram no caminho do desejo de outro parvo.

A *Casa Precursora* é uma aventura de PLANESCAPE de quatro até seis jogadores do 4º ao 7º nível. De Sigil para as Terras de Fora e de volta, os heróis precisam montar um quebra cabeça que pode abalar a Jaula até sua fundação. Um segredo sombrio do multiverso espera para ser descoberto no asilo lunático chamado Casa Precursora, e somente os jogadores podem dar forma ao seu poder - para o bem ou para o mal.

A caixa básica do *Cenário de Campanha PLANESCAPE* é necessária para mestrear essa aventura. O *Apêndice do COMPÊNDIO DE MONSTROS DE PLANESCAPE, Na Jaula: Um Guia para Sigil* e a *Cartilha do Jogador para as Terras de Fora* são recomendados para aumentar sua diversão nessa aventura.

TSR, Inc.
201 Sheridan Springs Rd.
Lake Geneva
WI 53147
U.S.A.



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

Um escudo faz parte dessa aventura. Aqui ele é disponibilizado em dois tamanhos, em A3 e A4. Você escolhe o que lhe convir para impressão. Nas próximas páginas está o tamanho A3. Veja na ilustração abaixo como imprimir e montá-lo.

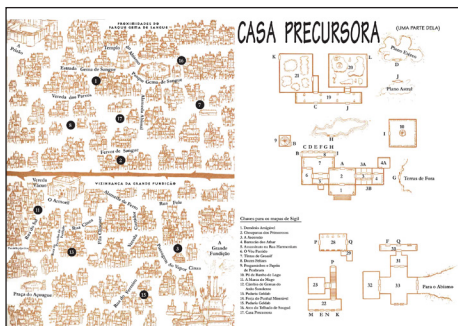


↔
Colar os
dois lados

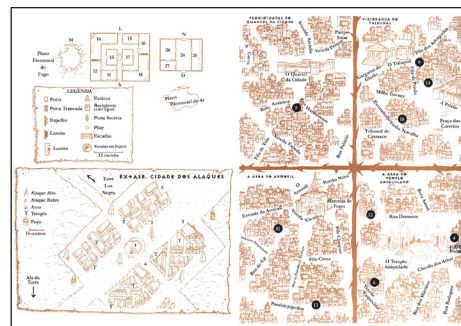


↑
Imprimir
↓

↑
Imprimir o lado acima com o lado abaixo
↓



↔
Colar os
dois lados



PRÓXIMIDADES DO QUARTEL DA CIDADE



VIZINHANÇA DO TRIBUNAL



ÁREA DO ARMORIL



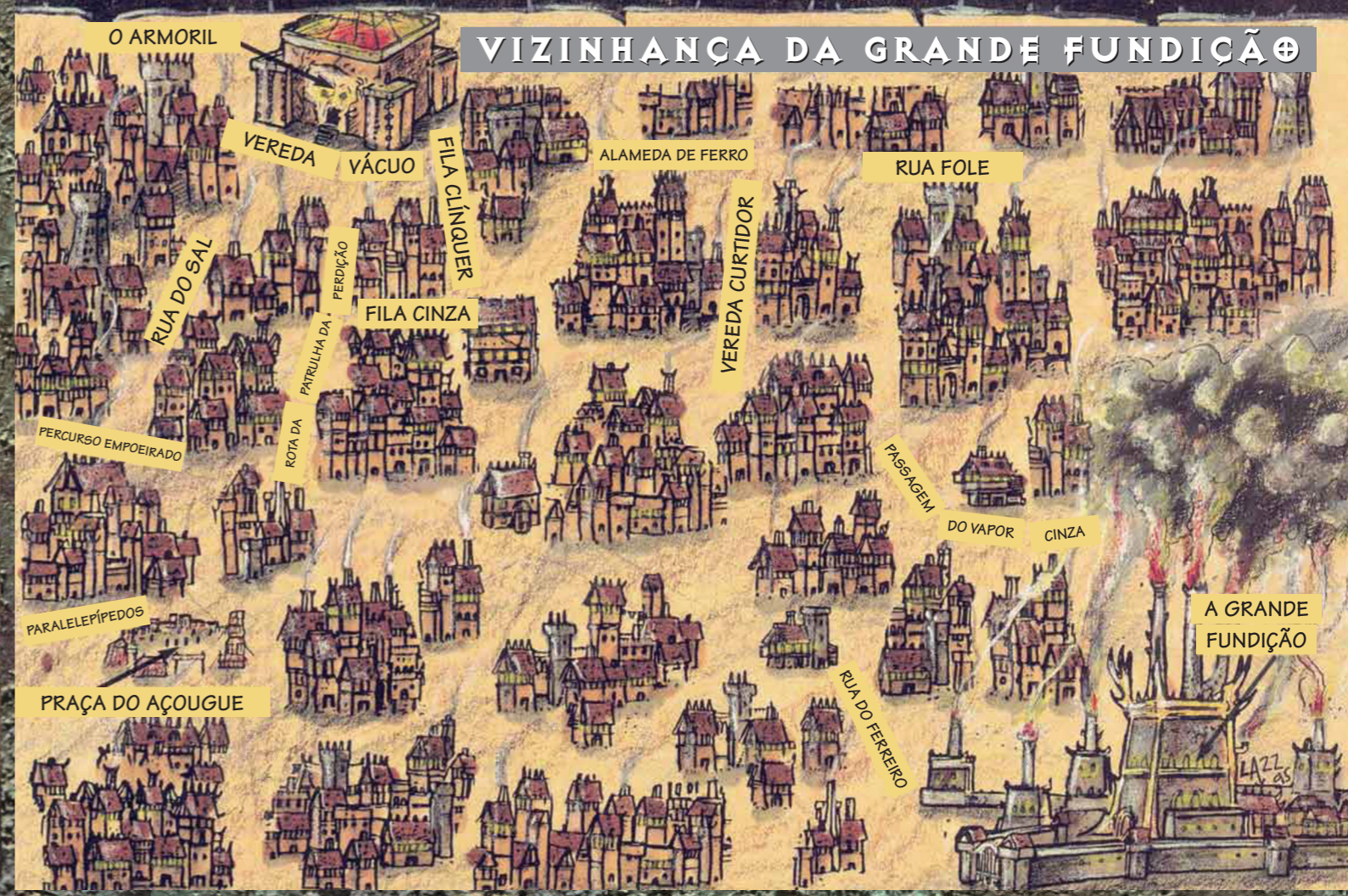
ÁREA DO TEMPLO ANIQUILADO

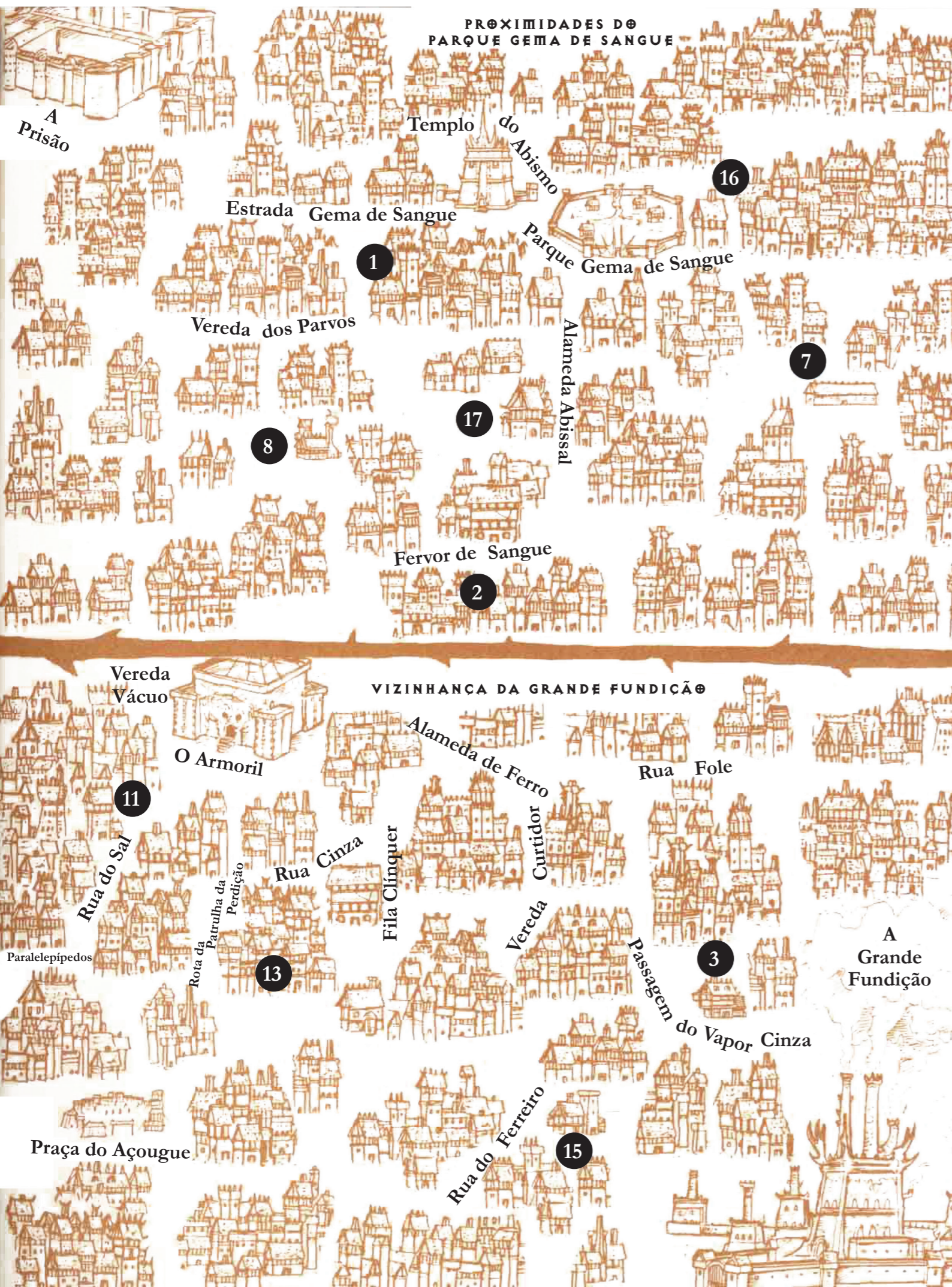




CASA PRECURSORA

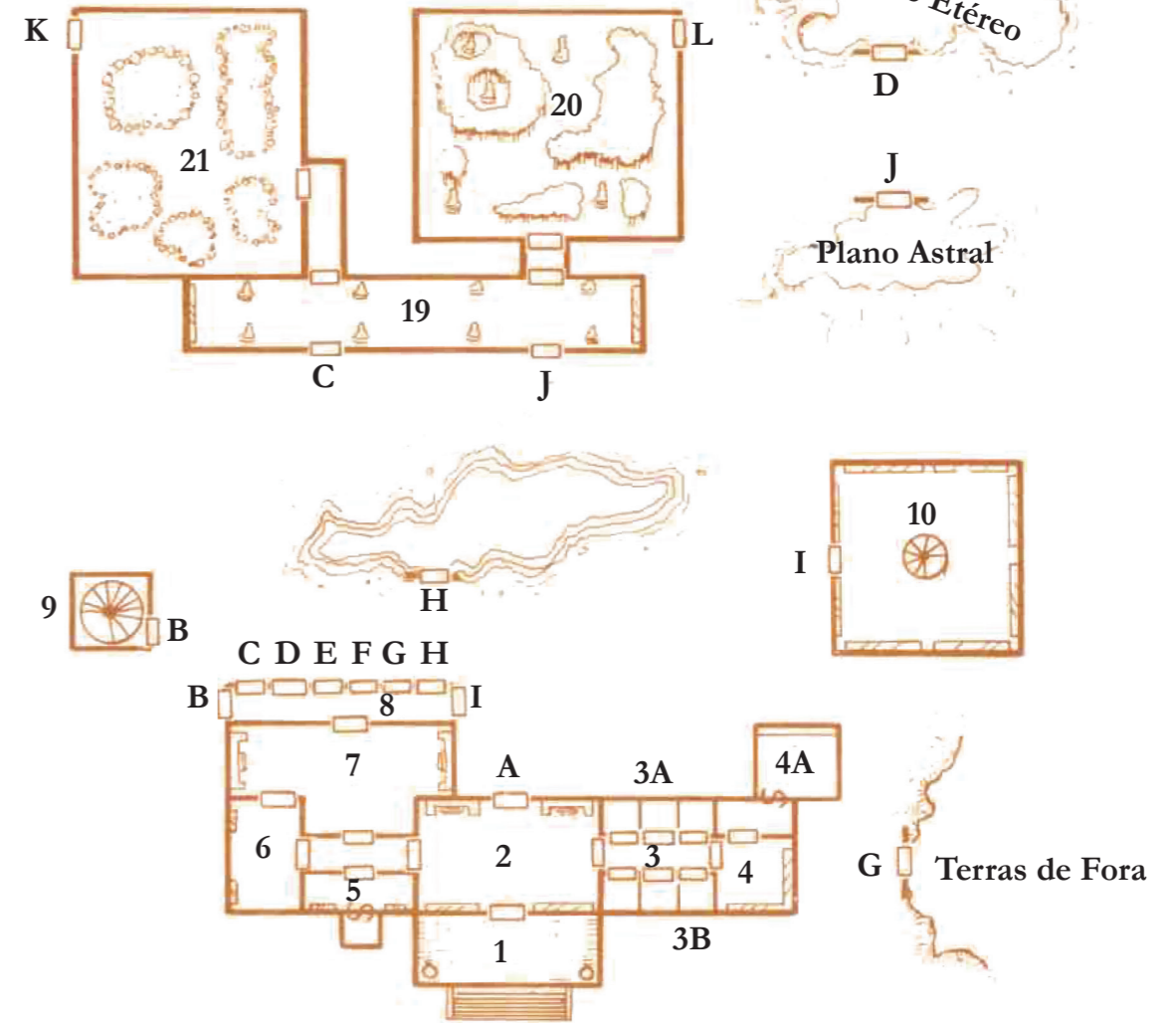
AVENTURA





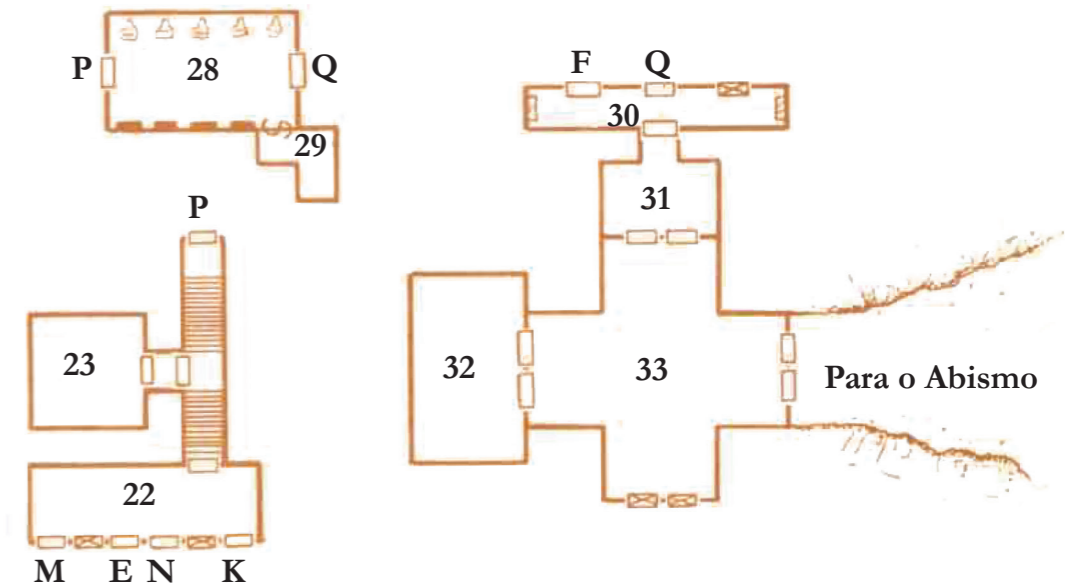
CASA PRECURSORA

(UMA PARTE DELA)

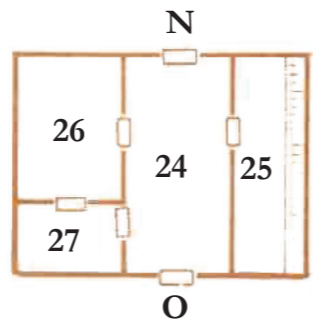
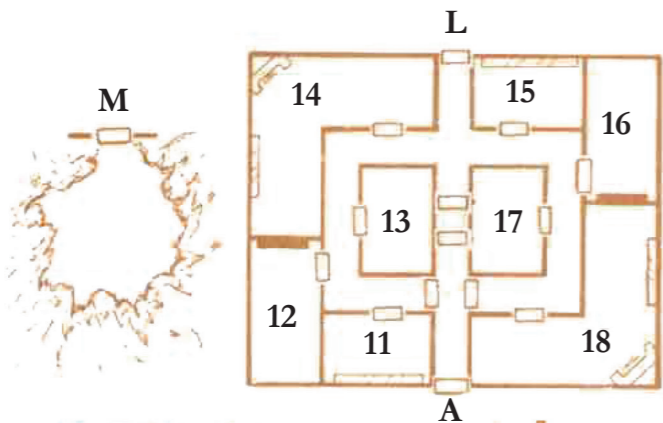


Chaves para os mapas de Sigil

1. Demônio Amigável
2. Choupanas dos Primorosos
3. A Ascensão
4. Barracão dos Athar
5. Assassinato na Rua Harmonium
6. O Vêu Partido
7. Tintas de Grossif
8. Doces Felizes
9. Pergaminhos e Papéis de Penbrum
10. Arcana da Untra
11. Pó de Banho de Logu
12. A Marca do Mago
13. Câmbio de Gemas do Anão Sonolento
14. Padaria Geldab
15. Forja do Punhal Miserável
16. Arco do Telhado de Sougad
17. Casa Precursora



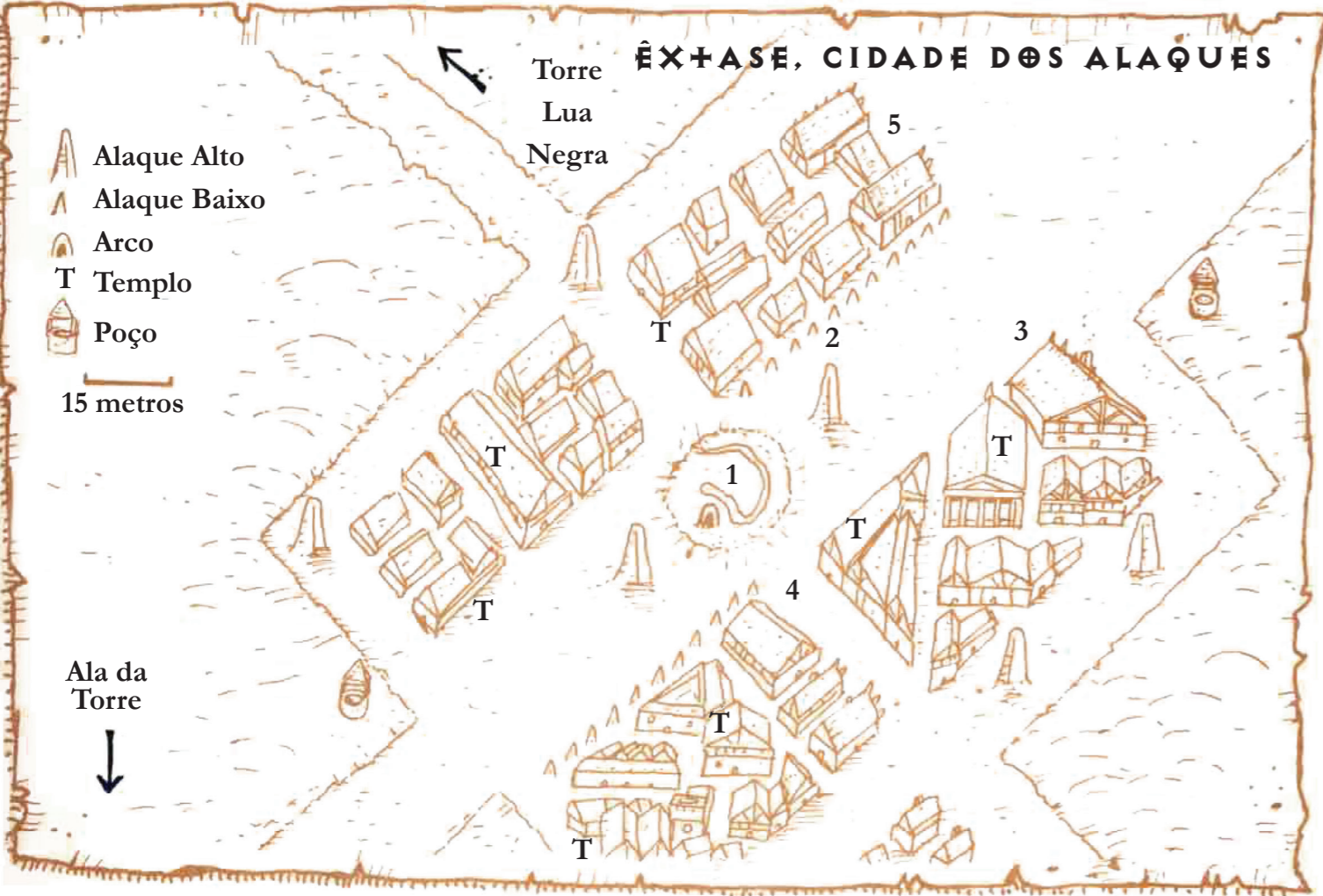
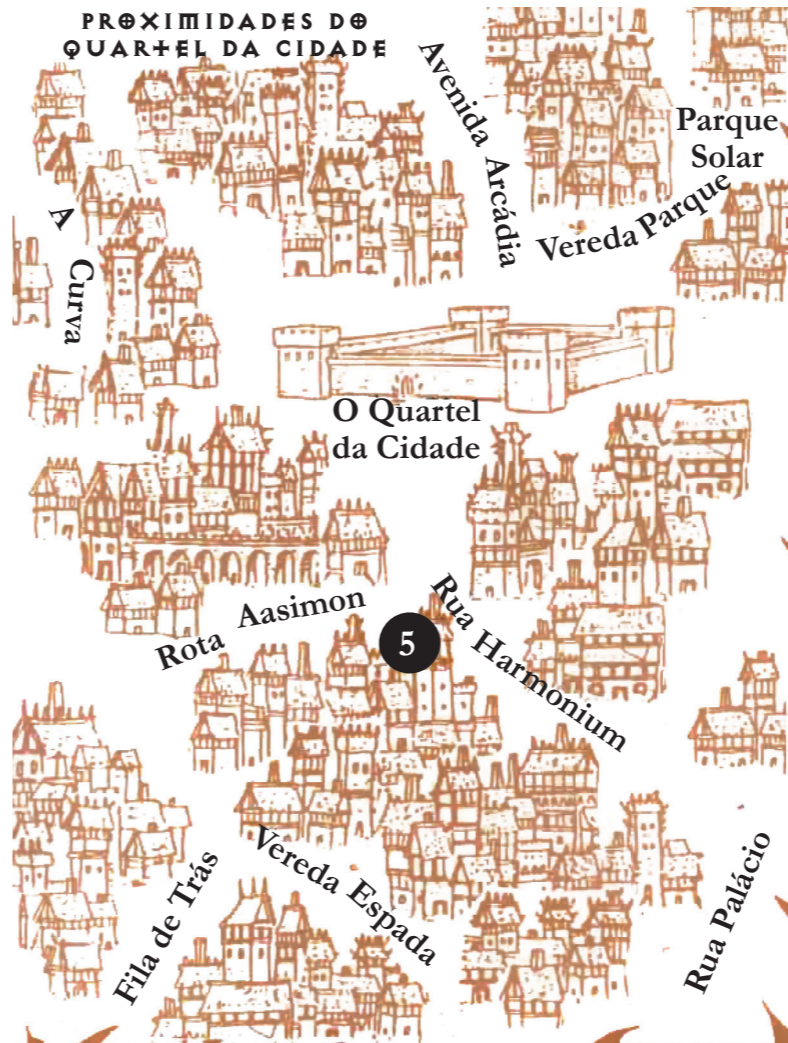
Plano Elemental do Fogo



Plano Elemental do Ar

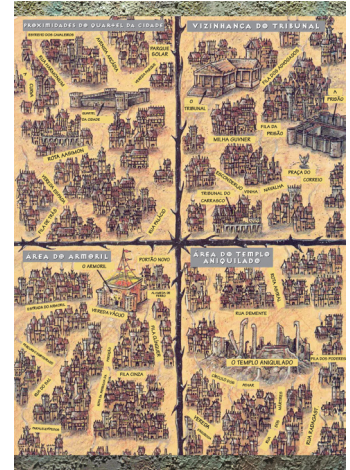
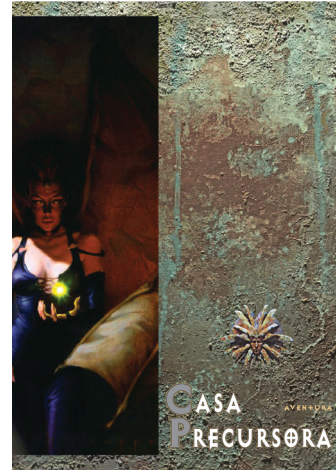
LEGENDA

- Porta
 - Porta Trancada
 - Espelho
 - Lareira
 - Lareira
 - Estátua
 - Recipiente com água
 - Porta Secreta
 - Pilar
 - Escadas
 - Escadas em Espiral
- 12 metros



A seguir as páginas do escudo em tamanho A4

Após a impressão das páginas, siga a ordem mostrada abaixo para colar uma ao lado da outra.

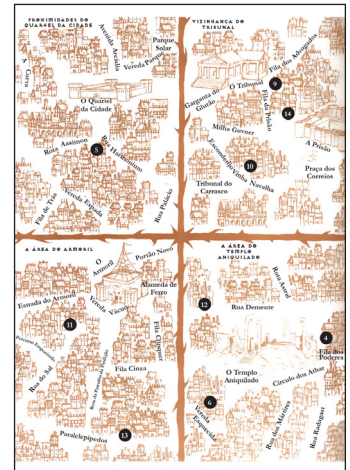
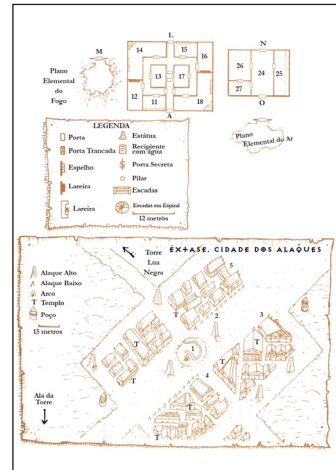
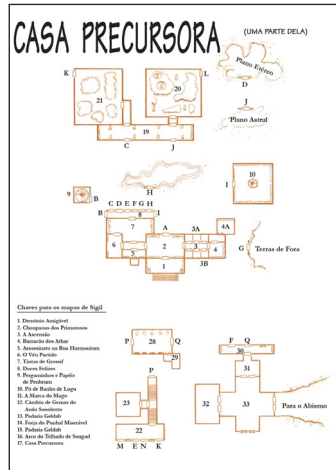
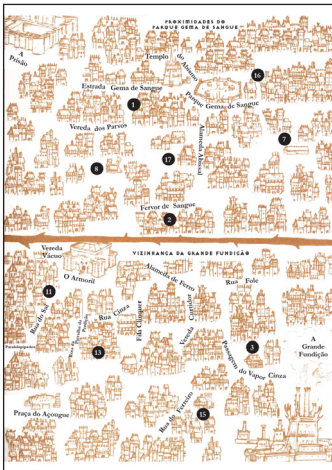


↑
Imprimir o lado
acima com o lado abaixo
↓

↑
Imprimir o lado
acima com o lado abaixo
↓

↑
Imprimir o lado
acima com o lado abaixo
↓

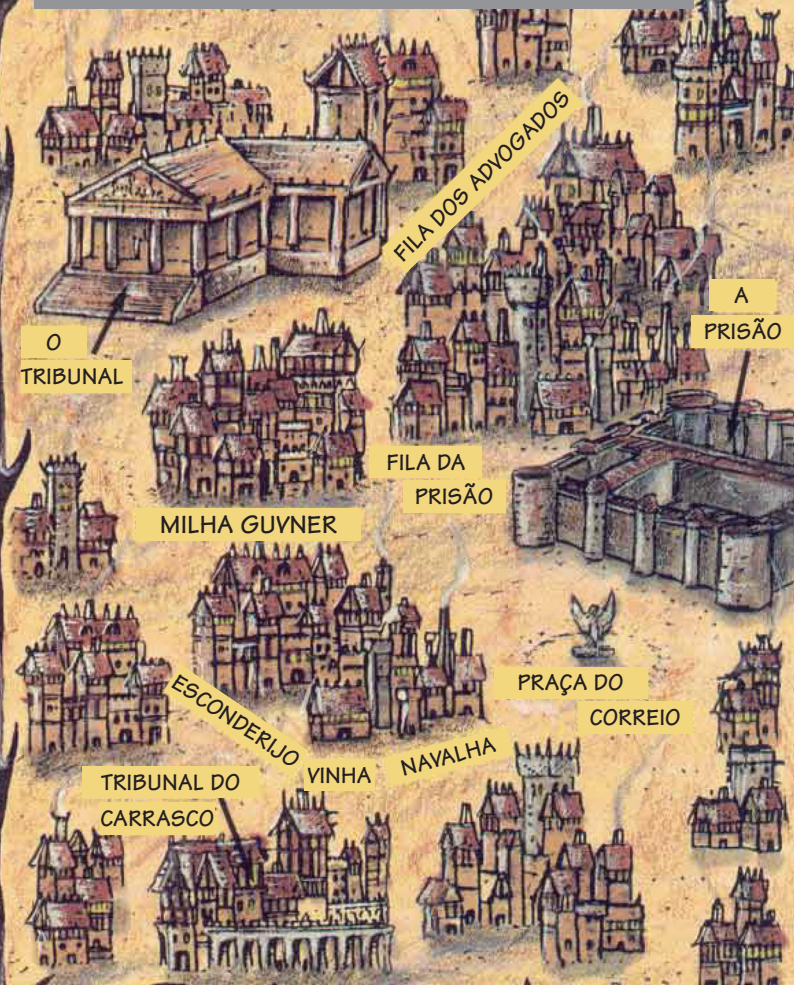
↑
Imprimir o lado
acima com o lado abaixo
↓



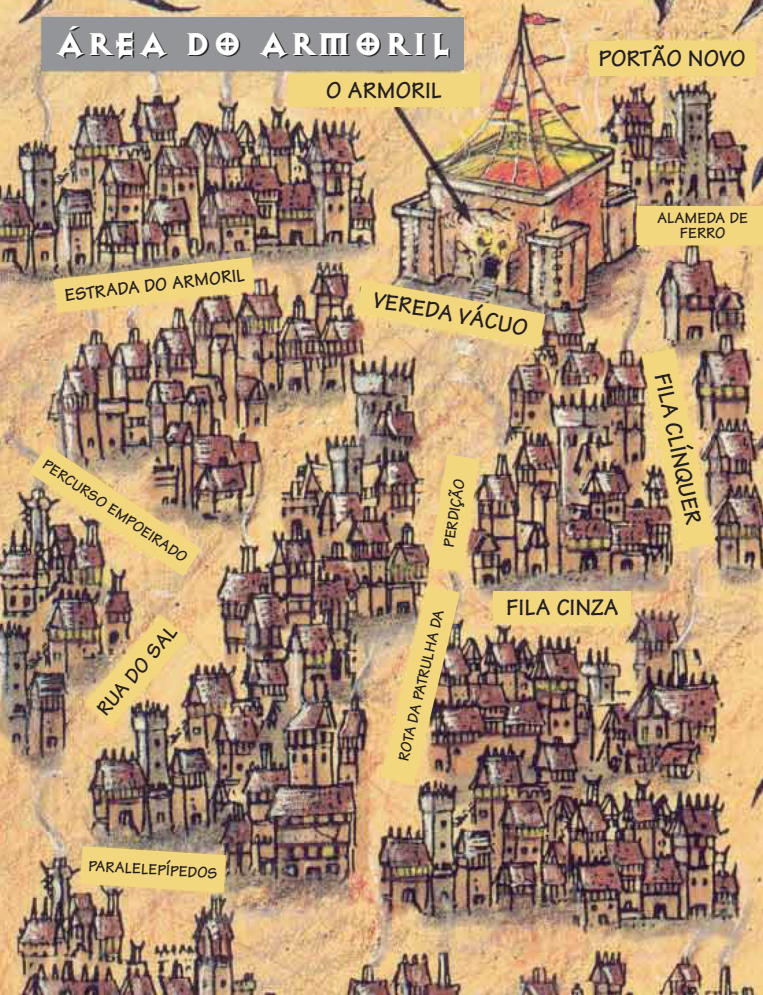
PRÓXIMIDADES DO QUARTEL DA CIDADE



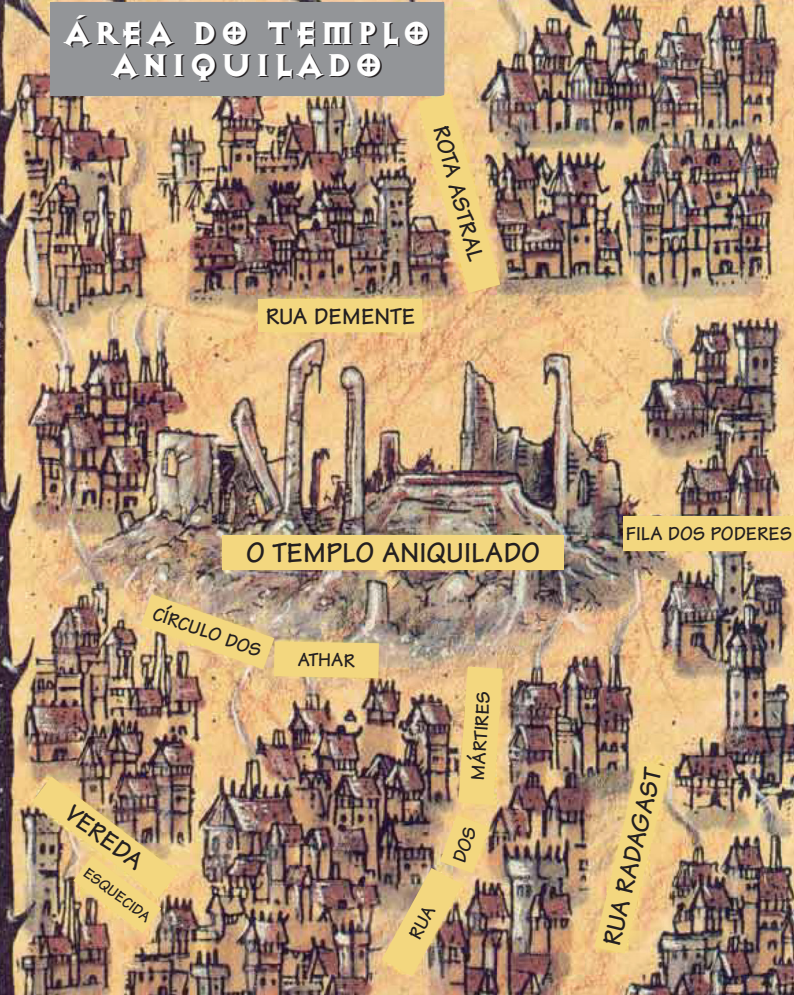
VIZINHANÇA DO TRIBUNAL



ÁREA DO ARMORIL



ÁREA DO TEMPLO ANIQUILADO

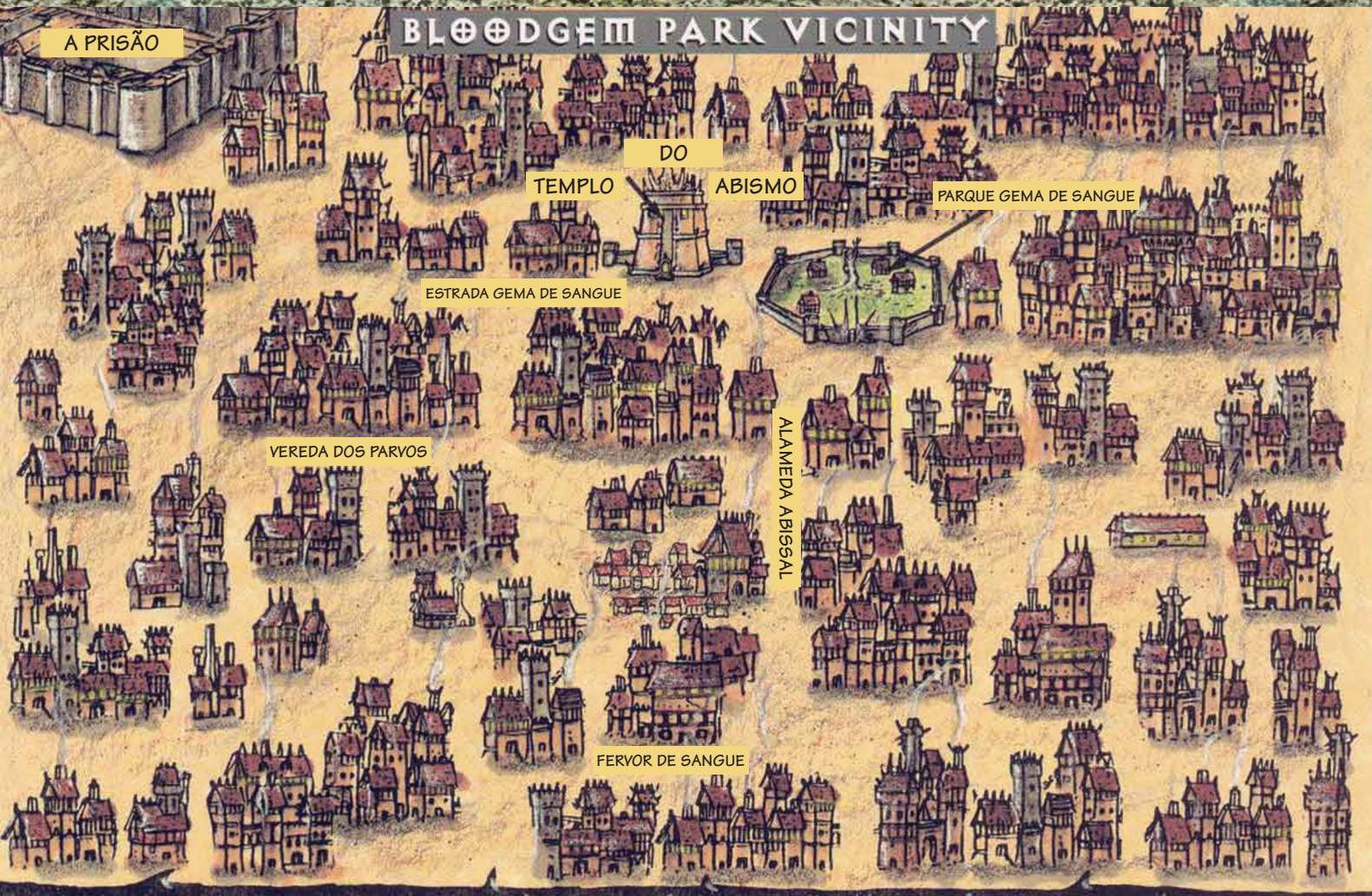






CASA
PRECURSORA

AVENTURA



BLOODGEM PARK VICINITY

A PRISÃO

DO

TEMPLO

ABISMO

PARQUE GEMA DE SANGUE

ESTRADA GEMA DE SANGUE

VEREDA DOS PARVOS

ALAMEDA ABISSAL

FERVOR DE SANGUE



VIZINHANÇA DA GRANDE FUNDIÇÃO

O ARMORIL

VEREDA

VÁCUO

FILA CÍNGUER

ALAMEDA DE FERRO

RUA FOLE

RUA DO SAL

ROTA DA PATRULHA DA PERDIÇÃO

FILA CINZA

VEREDA CURTIDOR

PASSAGEM DO VAPOR

CINZA

A GRANDE FUNDIÇÃO

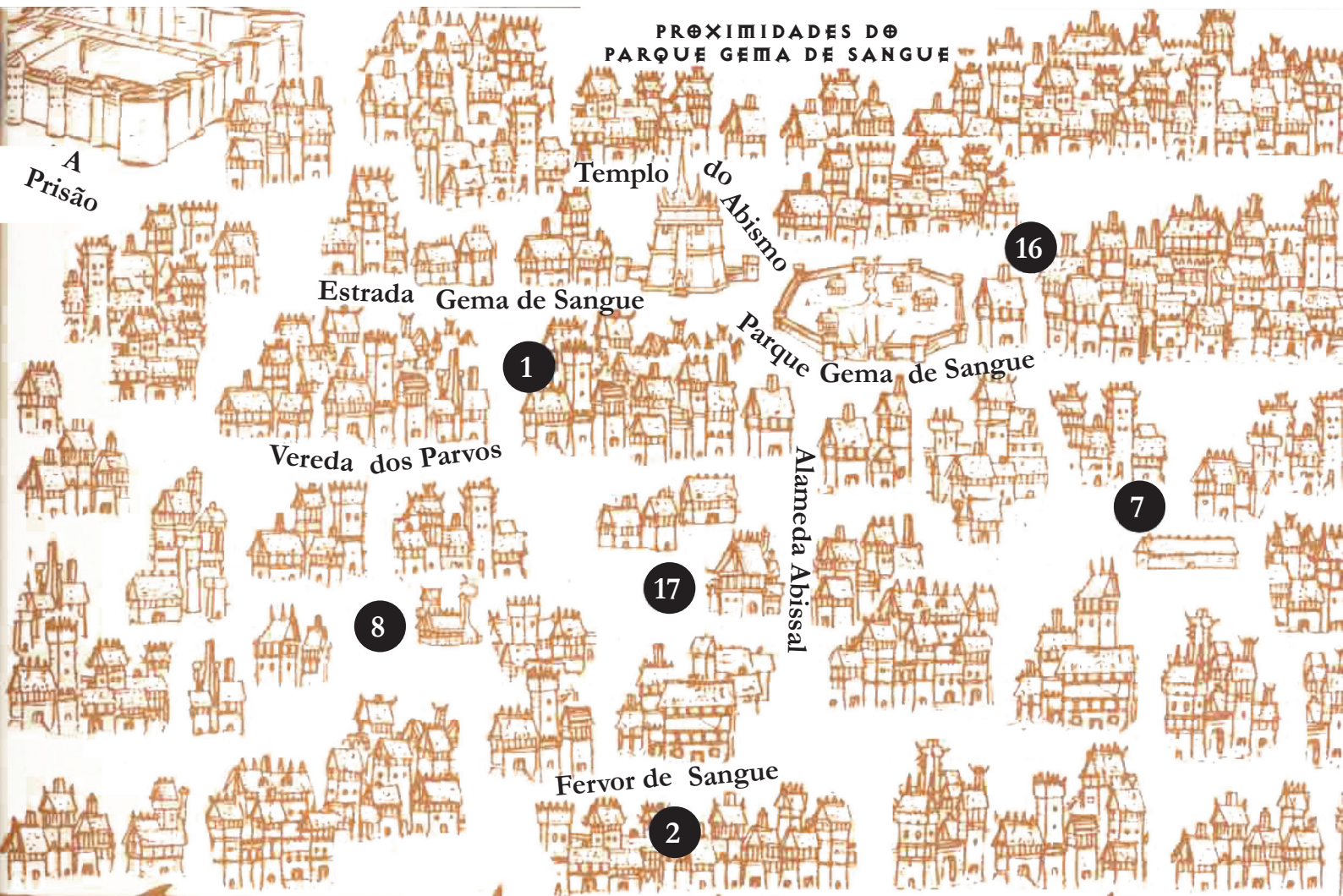
PRAÇA DO AÇOUGUE

RUA DO FERREIRO

PARALELÍPEDOS

LAZZAS

PRÓXIMIDADES DO
PARQUE GEMA DE SANGUE

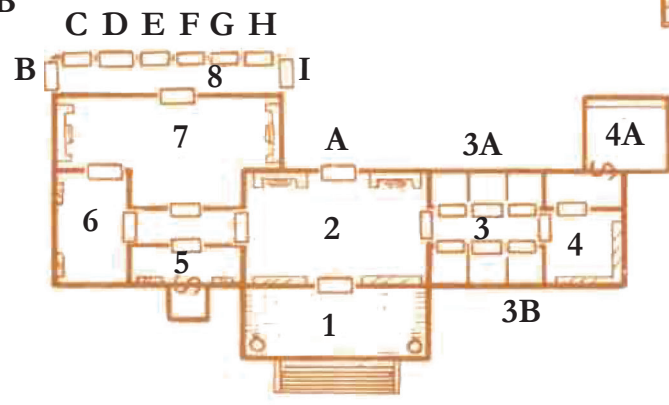
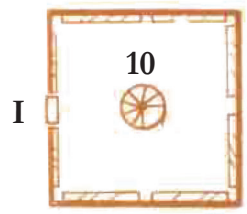
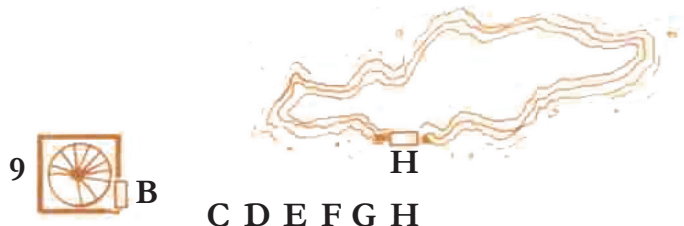
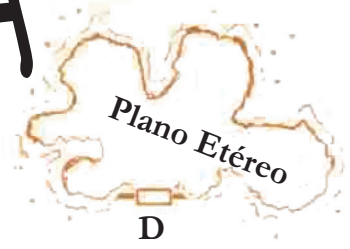
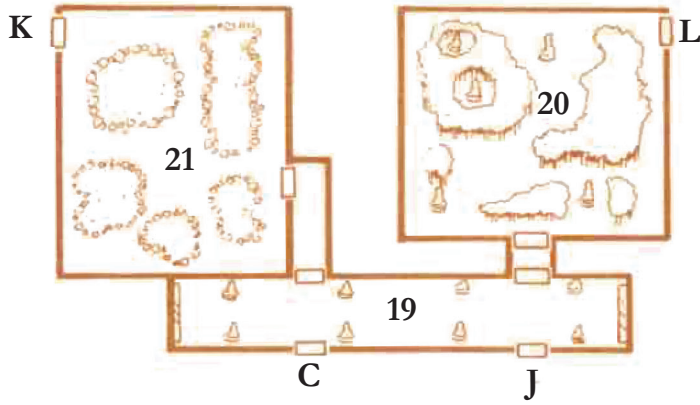


VIZINHANÇA DA GRANDE FUNDIÇÃO



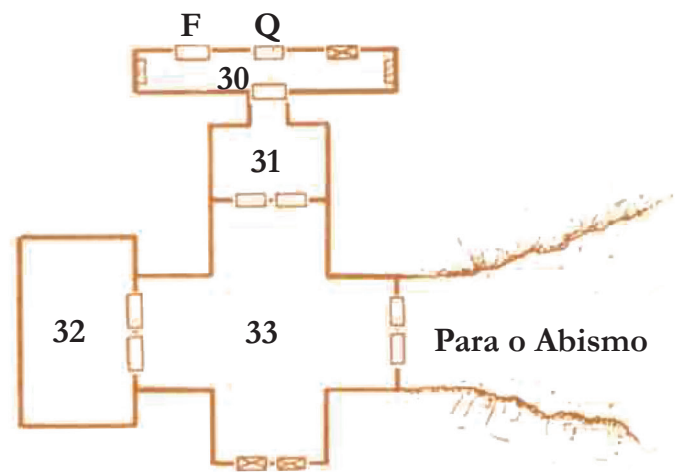
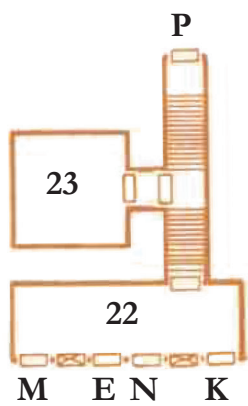
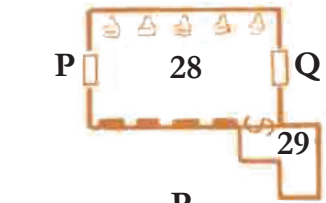
CASA PRECURSORA

(UMA PARTE DELA)

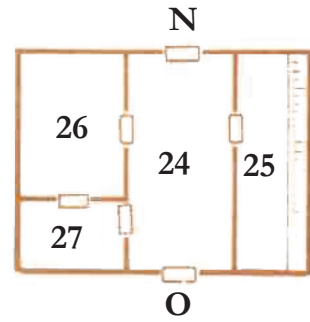


Chaves para os mapas de Sigil

1. Demônio Amigável
2. Choupanas dos Primorosos
3. A Ascensão
4. Barracão dos Athar
5. Assassinato na Rua Harmonium
6. O Véu Partido
7. Tintas de Grossif
8. Doces Felizes
9. Pergaminhos e Papéis de Penbrum
10. Arcana da Untra
11. Pó de Banho de Logu
12. A Marca do Mago
13. Câmbio de Gemas do Anão Sonolento
14. Padaria Geldab
15. Forja do Punhal Miserável
16. Arco do Telhado de Sougad
17. Casa Precursora



Plano Elemental do Fogo



Plano Elemental do Ar

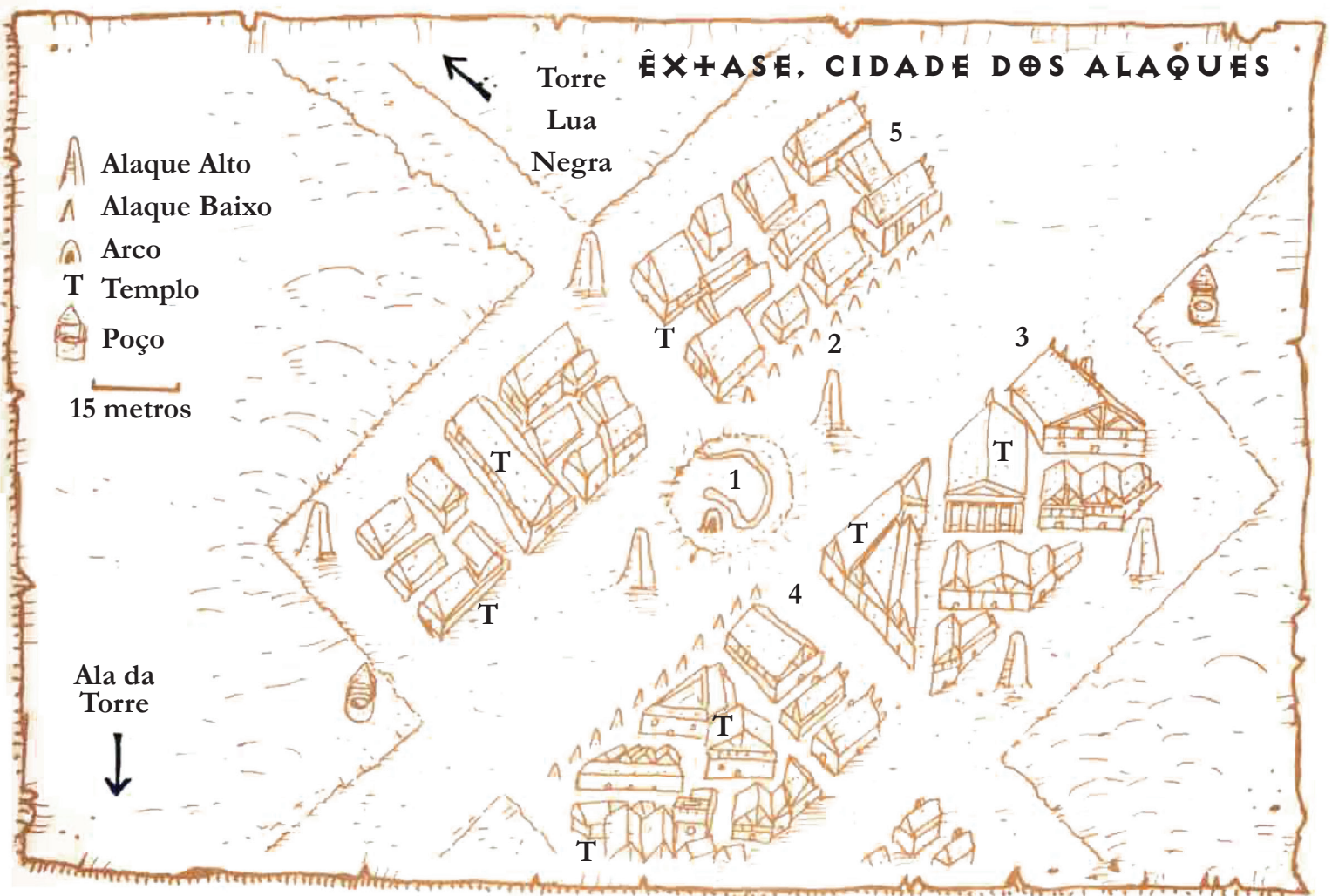
LEGENDA

- | | |
|----------------|---------------------|
| Porta | Estátua |
| Porta Trancada | Recipiente com água |
| Espelho | Porta Secreta |
| Lareira | Pilar |
| Lareira | Escadas |
| | Escadas em Espiral |
| 12 metrôs | |

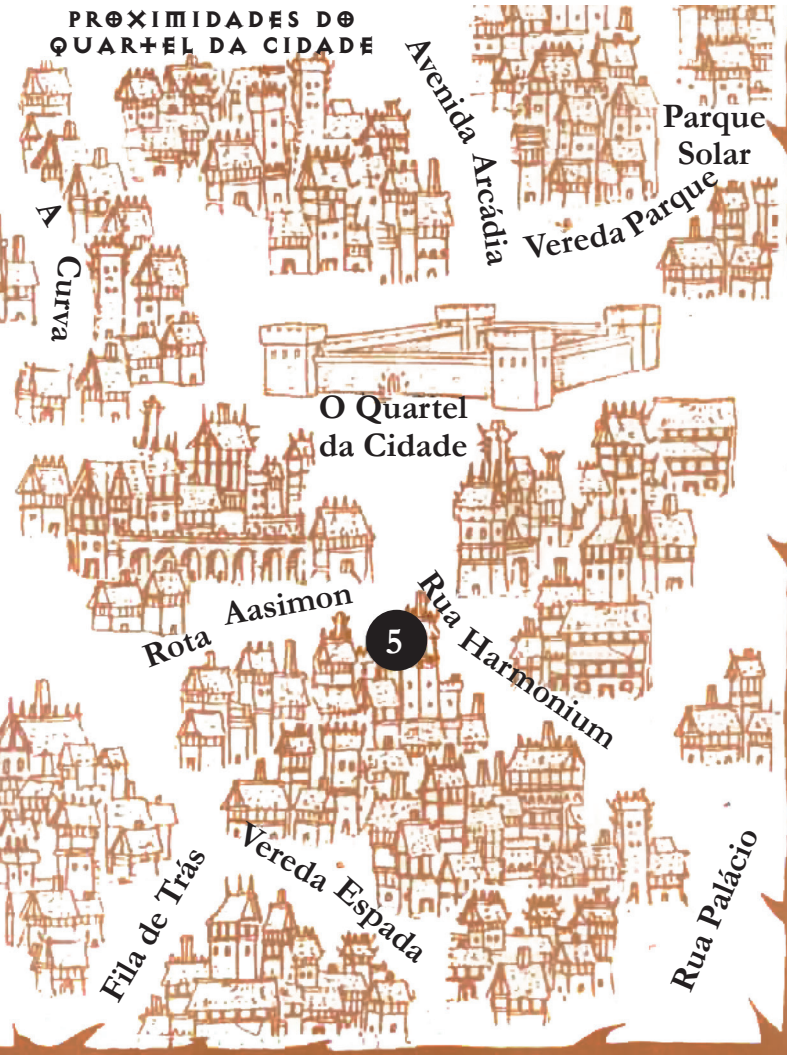
ÊX+ASE, CIDADE DOS ALAQUES

- Alaque Alto
 - Alaque Baixo
 - Arco
 - T Templo
 - Poço
- 15 metros

Ala da Torre



PRÓXIMIDADES DO QUARTEL DA CIDADE



Avenida Arcádia

Parque Solar

Vereda Parque

O Quartel da Cidade

Rota Aasimon

Rua Harmonium

Vereda Espada

Fila de Trás

Rua Palácio

5

VIZINHANÇA DO TRIBUNAL



Fila dos Advogados

O Tribunal

9

Garganta do Glutão

Fila da Prisão

14

Milha Guvner

Esconderijo Vinha Navalha

10

Tribunal do Carrasco

A Prisão

Praça dos Correios

A ÁREA DO ARMORIL



Portão Novo

O Armoril

Alameda de Ferro

Estrada do Armoril

Vereda Vácuo

11

Fila Clinquet

Fila Cinza

Rota da Patrulha da Perdição

Percurso Empoeirado

Rua do Sal

Paralelepípedos

13

A ÁREA DO TEMPLO ANIQUILADO



Rota Astral

Rua Demente

12

4

Fila dos Poderes

O Templo Aniquilado

Círculo dos Athar

6

Vereda Esquecida

Rua dos Mártires

Rua Radagast